

Wyspy Cooka



INSTRUKCJA



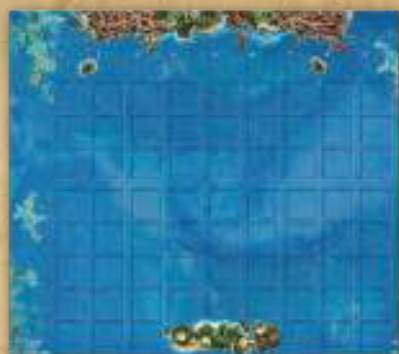
*Wejdź na pokład, rozwiń żagle i weź udział w niesamowitej przygodzie!
Dołącz do wyprawy Jamesa Cooka i wraz z innymi śmiałkami przemierzaj
bezkresne wody Oceanu Spokojnego, by odkrywać nowe wyspy
i zakładać na nich osady.*

Cel gry

W trakcie rozgrywki w *Wyspy Cooka* gracze wcielają się w uczestników drugiej wyprawy Jamesa Cooka, która kierując się na niezbadane dotychczas wschodnie wody Oceanu Spokojnego, odkryła wiele nieznanych dotąd wysp.

W każdej turze gracze umieszczają na planszy kafelki morza, powiększając tym samym przestrzeń, po której będzie można żeglować, i jednocześnie określając, o ile pól będzie mógł poruszyć się statek danego poszukiwacza przygód. Gracze będą się starali jak najszybciej dotrzeć do majaczących na horyzoncie wysp, aby zdobywać punkty za budowanie na nich swoich wiosek, zbierając po drodze skarby odnalezione w zatopionych wrakach. Wygra gracz z największą liczbą punktów!

Zawartość:



plansza



69 kafelków morza



7 kafelków
wysp początkowych
do gry dwuosobowej



7 kafelków
wysp początkowych do
gry trzy- i czteroosobowej



16 żetonów skarbów



znacznik
pierwszego gracza



1 statek
piracki





8 statków odkrywców
w 4 kolorach graczy



48 wiosek
w 4 kolorach graczy

Przygotowanie rozgrywki

- A. Rozłóżcie planszę.
- B. Przygotujcie odpowiedni zestaw 7 kafelków wysp początkowych (z niebieskim rewersem) w zależności od liczby graczy:
 - w rozgrywce 2-osobowej użyjcie jedynie kafelków, które mają nadrukowany symbol  w prawym dolnym rogu;
 - do rozgrywki 3- i 4-osobowej przeznaczone są kafelki bez tego symbolu.Odpowiednio dobrane kafelki umieśćcie zakryte (rewersem do góry) losowo na dowolnych polach planszy, przestrzegając poniższych zasad:
 - nie wolno umieszczać kafelków wysp początkowych w pierwszym rzędzie na planszy;
 - nie wolno umieszczać więcej niż jednego kafelka wyspy początkowej w jednej kolumnie.
- C. Kafelki morza (z brązowym rewersem) dokładnie przemieszajcie i stwórzcie z nich zakryte (rewersem ku górze) stosy o podobnej wysokości.
- D. Następnie przemieszajcie żetony skarbów i umieśćcie je zakryte na wolnej przestrzeni po lewej stronie planszy.
- E. Statek piracki umieśćcie na wyspie u dołu planszy, w Kryjówce Piratów. 
- F. Każdy z graczy otrzymuje 2 statki i 12 wiosek w wybranym przez siebie kolorze. Statki umieśćcie w porcie na górze planszy. Z portu można wypłynąć w kierunku dowolnej kolumny na planszy, dlatego nie ma znaczenia, w którym miejscu początkowo umieśćcie swoje statki w porcie.
- G. Następnie każdy z graczy pobiera 3 kafelki morza z wierzchu dowolnych stosów, nie pokazując ich innym graczom. Każdy z graczy sprawdza swoje kafelki – jeśli wśród nich znajdzie się kafelek z wyspą lub morską przeszkodą (skałami), należy go ponownie wtasować do stosu kafelków i pobrać nowy.
- H. Gracz, który jako ostatni płynął statkiem – lub losowo wybrany gracz – otrzymuje znacznik pierwszego gracza.



Przebieg gry

Rozpoczynając od pierwszego gracza, kolejne osoby będą rozgrywać swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na każdą turę składają się **trzy fazy**:

- **umieszczenie kafelka morza na planszy;**
- **wykorzystanie zdobytych w ten sposób punktów akcji;**
- **dobranie kafelka morza z zakrytego stosu, tak by ponownie mieć 3 kafelki na ręce.**

Uwaga!

Opisany poniżej przebieg rozgrywki odnosi się do gry **3- i 4-osobowej**.

W grze **2-osobowej** następuje niewielka modyfikacja opisana na stronie 7.



1. Umieszczenie kafelka morza na planszy

Na początku swojej tury gracz wybiera 1 z 3 trzymanych w ręce kafelków morza i umieszcza go na planszy. Każdy kafelek morza ma w lewym górnym rogu liczbę, która określa, w której kolumnie należy go umieścić. Kafelek musi trafić na pierwsze wolne miejsce – licząc od góry – w określonej kolumnie. Jeśli dana kolumna jest już całkowicie zapełniona, kafelek taki można potraktować jako kafelek z dowolną liczbą (jokera) i umieścić go w dowolnej kolumnie.



Podobnie działają kafelki morza z nadrukowanym **znakiem zapytania** w miejscu liczby – je także można dołożyć na pierwsze wolne miejsce od góry w dowolnej kolumnie.

Jeśli gracz umieści na planszy kafelek morza z wizerunkiem **zatopionego wraku**, natychmiast kładzie na nim zakryty (bez podglądania!) jeden z żetonów skarbów umieszczonych z boku planszy.



Na kafełkach morza, poza liczbą przypisującą je do konkretnej kolumny, widnieją **symbole akcji**, określające, ile akcji w danej turze będzie mógł wykonać aktywny gracz, oraz symbole akcji specjalnych.





Pamiętajcie!

W przygotowanych na początku rozgrywki stosach obok kafelków przedstawiających fragmenty oceanu nadające się do żeglugi znajdują się także kafelki wysp i morskich przeszkód. W przeciwieństwie do kafelków morza nie mogą one trafić na rękę gracza – po ich dobraniu należy je od razu umieścić odkryte na planszy na pierwszym wolnym miejscu od góry w określonej kolumnie.




Umieszczenie kafelka z wyspą lub morską przeszkodą na planszy nie jest uważane za akcję – po dołożeniu takiego kafelka gracz dobiera nowy kafelek z wierzchu stosu, aby zakończyć swoją turę z 3 kafełkami w ręce.

Liczba symboli  na kafełku morza odpowiada liczbie akcji, jaką gracz będzie miał do wykorzystania (maksymalnie 4). Co więcej, dołożenie do kolumny kafelka o takiej samej liczbie symboli  co kafelek bezpośrednio nad nim daje graczowi dodatkowy punkt akcji. Jeśli kafelek wyżej również posiada taką samą liczbę symboli, zdobywa się kolejny punkt akcji, itd.

Adam



Przykład:

Adam dołożył kafelek morza z 3 symbolami żagla. Tym samym zdobył aż 5 punktów akcji, ponieważ bezpośrednio nad tym kafelkiem znajdowały się dwa kafelki z taką samą liczbą symboli .

Przykład:




Tomek dołożył kafelek morza z 3 symbolami żagla. Jednak bezpośrednio nad tym kafelkiem znajduje się kafelek z wyspą, oddzielający nowo dołożony kafelek od poprzednio położonego kafelka z 3 symbolami żagla. Tomek ma więc do wykorzystania tylko 3 punkty akcji.

Tomek



Akcje specjalne:

Na niektórych kafelkach morza widnieją symbole akcji specjalnych, które aktywują się w momencie wyłożenia kafelka na planszę. Niezwłocznie po dołożeniu takiego kafelka gracz powinien przeprowadzić odpowiednią akcję specjalną:

-  **Ekspedycja** – gracz pobiera dodatkowy kafelek morza z zakrytego stosu i od razu wyklada go na planszę w odpowiedniej kolumnie. Gracz zdobywa dodatkowe punkty akcji równe liczbie symboli żagla na nowo dołożonym kafelku. Jeżeli na dołożonym w wyniku akcji specjalnej **Ekspedycja** kafelku ponownie znajdowały się symbole akcji specjalnych, są one ignorowane.
-  **Niekorzystny wiatr** – gracz przesuwą jeden ze statków każdego przeciwnika na sąsiadujące w pionie lub poziomie pole w wybranym przez siebie kierunku.
-  **Zasadzka piratów** – gracz przestawia statek piracki **na dowolne** wybrane przez siebie pole.

2. Wykorzystanie punktów akcji

Gracz może wykorzystać zdobyte w fazie *Umieszczenie kafelka morza na planszy* punkty akcji na następujące działania:

- A. ruch statku;
- B. wyłowienie skarbu;
- C. zbudowanie wioski.

Niewykorzystane punkty akcji przepadają.

A. Ruch statku

Przemieszczając swoje statki po planszy, należy przestrzegać następujących zasad:

- Wypływając z portu, gracz może wpłynąć w dowolną z dziewięciu dostępnych kolumn.
- Ruch statku na sąsiadujący w pionie lub poziomie kafelek zużywa **jeden punkt akcji**.
- Ruch statku nie może się odbywać na skos ani przez puste pola na planszy (bez wyłożonego kafelka morza). Pierwsze pole w każdej kolumnie jest dostępne od początku gry (nie wyklada się na nie kafelka morza).
- Gracz może podzielić punkty akcji pomiędzy swoje dwa statki w dowolnej kombinacji.
- Na jednym kafelku morza **może** znajdować się więcej niż jeden statek.



Czasem szczęście, czasem pech

Na swojej drodze przez Ocean Spokojny gracze mogą napotkać rozmaite przeszkody, które utrudnią im dotarcie do obranego celu. Czasem jednak szczęście się do nich uśmiechnie i trafią na korzystny wiatr lub dotrą do nieodkrytej jeszcze wyspy przed innymi.



Burza na horyzoncie – doświadczony wilk morski bez trudu rozpoznaje nadchodzący sztorm i robi wszystko, by przed nim uciec. Wpływając na kafelek z symbolem burzy, gracz zyskuje **dotodkowy punkt akcji**, by umknąć przed zbliżającym się niebezpieczeństwem!



Mgła – wpływając na kafelek z symbolem mgły powoduje zakończenie ruchu danego statku w tej turze. Jeśli graczowi pozostały jakieś punkty akcji do wykorzystania, może je zużyć, poruszając swoim drugim statkiem.



Morskie przeszkody (skały) – połacie oceanu kryją w sobie sporo niebezpieczeństw w postaci skał! Statki graczy nie mogą przez nie przepływać i muszą nadłożyć drogi celem dalszej podróży.



Nieodkryte wyspy – jeśli statek znajduje się na kafełku przylegającym którymś z boków do zakrytego kafełka wyspy, wyspa ta zostaje odkryta bez konieczności wydawania na to punktu akcji.



Statek piracki – jeśli statek gracza znajduje się na tym samym kafełku co statek piracki, wypłynięcie z niego będzie kosztować **dotodkowy punkt akcji**. Jeśli jednak gracz posiada w swoich zasobach żeton skarbu przedstawiający złoto, może go wykorzystać do przekupienia piratów i przełożenia ich statku na dowolny kafelek zgodnie z zasadami opisanymi poniżej (patrz: *Wyłowienie skarbu*). Następnie gracz może swobodnie przenieść się na sąsiadujący kafelek, wydając jeden punkt akcji.

Przykład:

Statek Tatiany znajduje się na kafełku razem ze statkiem pirackim. Tatiana dołożyła kafelek morza z 3 symbolami żagla, co daje jej 3 akcje. Żeby jednak poruszyć swoim statkiem stojącym na kafełku ze statkiem piratów, musi zużyć aż 2 akcje. Ostatnią akcją wykorzystuje do przesunięcia na sąsiedni kafelek swojego drugiego statku.



Szlak dostaw – gracz, który wybudował więcej niż jedną wioskę, może przemieszczać się pomiędzy wyspami, na których się one znajdują, jednym ruchem za koszt jednego punktu akcji.

B. Wyłowienie skarbu

Kiedy gracz w trakcie swojej wyprawy natrafi na kafelek z zatopionym wrakiem, na którym znajduje się żeton ze skarbem, może go wyłowić za **jeden punkt akcji**. Gracz może wyłowić skarb tylko wtedy, jeśli jeden z jego statków znajduje się na tym samym kafełku co żeton skarbu. Po wyłowieniu skarbu należy zapoznać się z jego zawartością, w tajemnicy przed innymi graczami, a następnie odłożyć go zakrytego do swoich zasobów. Żetonu skarbu będzie można użyć w jednej z kolejnych tur. Na wrak, z którego wyłowiono skarb, nie dokłada się nowego żetonu, pozostaje on pusty do końca gry. W grze występują trzy rodzaje skarbów:



Punkty odkryć – na koniec gry te żetony skarbów dają graczowi dodatkowe punkty zwycięstwa w liczbie równej wartości określonej na żetonie.



Złoto – żetonów skarbów ze złotem można użyć do przekupienia piratów. W dowolnym momencie swojej tury gracz może odrzucić ten żeton, by przemieścić statek piracki na dowolny kafelek morza na planszy. Niewykorzystane żetony Złota są warte na koniec gry jeden punkt.



Wiatr w żagle – dzięki żetonowi z pomyślnym wiatrem gracz ma do wykorzystania dodatkowe punkty akcji. Liczbę punktów akcji do wykorzystania określa liczba symboli żagla widoczna na żetonie. Po wykorzystaniu żetonu skarbu z wiatrem w żagle należy go odrzucić na osobny stos.

Pamiętajcie!

W czasie swojej tury można skorzystać tylko z jednego żetonu Złota lub żetonu Wiatr w żagle. Żetony Punktów odkryć pozostają zakryte w zasobach graczy do końca gry.

C. Zbudowanie wioski

Jeśli w trakcie tury gracza jego statek wpłynie na kafelek z odkrytą wyspą, na której widnieją jeszcze wolne pola, może wybudować na niej wioskę, o ile ma do wykorzystania wystarczającą liczbę punktów akcji. Na każdej wyspie najmniejsza liczba, zaznaczona na czerwono, określa, **ile punktów akcji trzeba wydać**, by zbudować tutaj swoją wioskę. Wioskę stawia się na najwyższym punktowanym wolnym miejscu. Oznacza to, że chociaż każdy gracz budujący na danej wyspie wioskę będzie musiał na to poświęcić taką samą liczbę punktów akcji, to ten, kto dotrze do wyspy wcześniej, zajmie na niej lepsze, wyżej punktowane na koniec gry miejsce.

Na każdej wyspie gracz może postawić **tylko jedną swoją wioskę**.

Oczywiście nie na każdym kafelku z wyspą znajdzie się miejsce dla wioski każdego gracza, lepiej więc się pośpieszyć! Wyjątkowo śmiali podróżnicy mogą nawet obrać sobie za cel postawienie wioski na wyspie zajmowanej przez piratów, zdobywając tym samym pokazną liczbę punktów!

Dodatkowo niektóre wyspy są bardziej bogate w konkretny rodzaj owoców niż inne. Na kafelkach z tymi wyspami znajduje się **symbol owocu** (banan, smoczy owoc, kokos). Budowanie wiosek na wyspach, na których rośnie ten sam rodzaj owocu, przyniesie dodatkowe punkty na koniec gry.



3. Dobranie kafelek morza

Po wykorzystaniu punktów akcji gracz pobiera kafelek morza z jednego z zakrytych stosów, tak aby ponownie mieć 3 kafelki morza na ręce. Jeśli gracz dobierze kafelek z wyspą lub morską przeszkodą, musi go od razu wyłożyć na planszę, na pierwsze wolne miejsce od góry w odpowiedniej kolumnie (patrz: *Umieszczenie kafelek morza na planszy*, strona 4). W zamian dobiera kolejny kafelek ze stosu, tak by finalnie mieć 3 kafelki morza na ręce. Tura przechodzi na kolejnego gracza.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie zapelnienia całkowicie **dowolnych 6 kolumn na planszy**. Gracz, który wyłożył ostatni kafelek w szóstej kolumnie, może dokończyć swój ruch. Następnie swoje tury rozgrywają również gracze znajdujący się na prawo od pierwszego gracza, tak aby każdy miał taką samą liczbę wykonanych tur. Następnie liczone są zdobyte punkty:

1. Punkty za wybudowanie wiosek na wyspach, na których rosną określone owoce

- za wioskę na 1 wyspie, na której rośnie dany owoc – 1 punkt;
- za wioski na 2 wyspach, na których rośnie ten sam owoc – 3 punkty;
- za wioski na 3 wyspach, na których rośnie ten sam owoc – 6 punktów.

2. Punkty za wioski

Usuwasz swoje wioski z planszy jedna po drugiej, sumując widniejące pod nimi punkty.

3. Punkty za zgromadzone żetony skarbów

Jeśli w swoich zasobach macie na koniec gry żetony skarbów, które mają nadrukowaną liczbę punktów, dodajcie te punkty do swojego wyniku. Niewykorzystane żetony Złota są warte jeden punkt. Niewykorzystane żetony Wiatru w żagle nie przynoszą żadnych punktów na koniec gry.

Rozgrywkę wygrywa gracz, który zdobył największą liczbę punktów. W przypadku remisu podzielcie się zasłużonym zwycięstwem. 7

Przykład:

Paulina dopłynęła do wyspy, na której są trzy miejsca na wioski. Niestety, najwyższym punktowanym jest już zajęte przez wioskę Tomka. Mimo wszystko Paulina decyduje się wydać 3 pozostające do jej dyspozycji punkty akcji i wybudować swoją wioskę na miejscu, które da jej 4 punkty na koniec gry.



Gra 2-osobowa

W grze 2-osobowej po wykorzystaniu swoich punktów akcji gracz najpierw dobiera jeden kafelek morza ze stosu i kładzie go na planszy w odpowiedniej kolumnie, a dopiero potem dobiera kafelek na ręce. Punkty akcji i akcje specjalne na wyłożonym w ten sposób kafelku należy zignorować.



Przykładowa punktacja

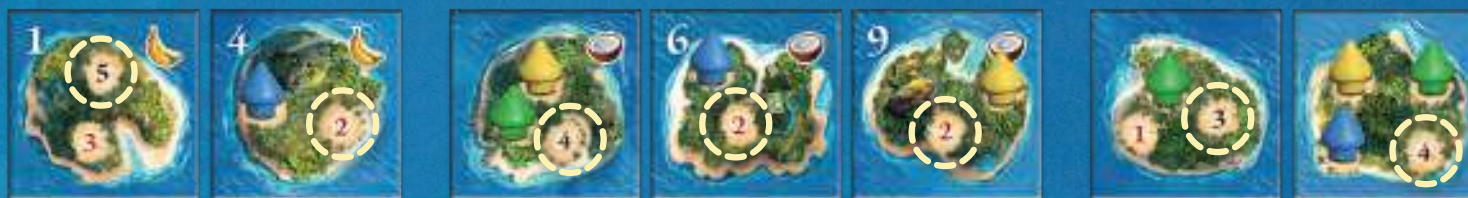
1. Paulina, grająca czerwonymi pionkami, rozpoczyna podliczanie swoich punktów. Sprawdza, czy jej wioski stoją na jakichś wyspach z owocami.

- A. Ma wioski na 2 wyspach z bananami, co daje jej 3 punkty.
- B. Posiada też wioski na aż 3 wyspach z kokosami, zyskuje więc 6 punktów.
- C. Posiada też jeszcze 2 wioski na wyspach bez owoców – punkty za nie podliczy w kolejnym kroku.



2. Podnosi swoje pionki jeden po drugim i liczy zdobyte punkty:

Za swoje wioski Paulina zdobywa więc w sumie 31 punktów (9 za stawianie wiosek na wyspach z owocami i 22 za zajęte na wyspach miejsca).



3. Dodatkowo posiada 2 żetony Punktów odkryć, w sumie za 5 punktów, i 1 niewykorzystany żeton Złota za dodatkowy punkt. Kończy więc grę z 37 punktami!



Autor gry: Klaus-Jürgen Wrede
Rozwój gry: Udo Schmitz
Opracowanie wersji polskiej: Paulina Kortas,
Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński
Ilustracje: Piotr Sokołowski
Opracowanie graficzne: Tatiana Korbut
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski,
Przemysław Walczak

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



02598