

Walk the Plank

Tervezte: Shane Steely és Jared Tinney

3-5 játékos számára. Játékidő: 15-30 perc.

A JÁTÉK CÉLJA

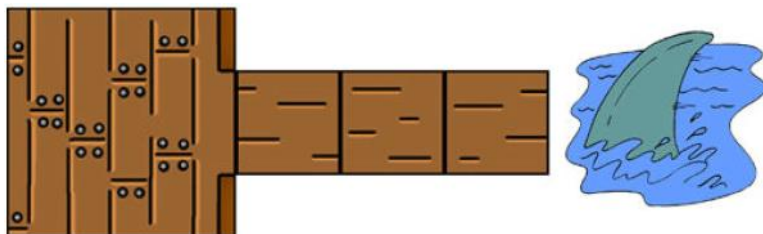
A játékosok egy hajó legénységének legrosszabb embereit alakítják. A kapitány magához hívatott titeket, mert olyan lusták és ügyetlenek vagytok, hogy egyszerűen nem érdemlitek meg a rumot és a kincseket, amit fizetségül kaptok. A kapitány úgy döntött, hogy közületek csak két embert fog megtartani a hajón. Egymással fogtok küzdeni a fedélzeten maradásért, megpróbáljátok lelökni a többi játékos kalózeit, miközben a sajátotokat igyekeztek megvédeni. **Az utolsó 2 életben maradt kalóz nyeri a játékot.**

TARTALOM

- 1 hajó mező és 3 deszka mező
- 1 Tenger mélye mező
- 1 Kapitány kedvence jelző
- 15 kalóz bábu (3 db mind az 5 színből)
- 50 kártya (10 egyforma szett 5 színben)

ELŐKÉSZÍTÉS

Tegyétek a 3 deszka mezőt egy sorba, és az egyik végére a hajót, a másikra pedig a Tenger mélye mezőt, ahogy az alábbi ábrán látható:




Minden játékos válasszon egy színt, vegye el a kártyáit, és tegye a bábuait a hajóra.

Válasszátok ki a kezdőjátékost, és adjátok neki a Kapitány kedvence jelzőt.

JÁTÉKMENET

A játék fordulókból áll. Minden forduló elején a játékosok kiválasztanak 3 kártyát, amit ki szeretnének játszani, maguk elé teszik őket képpel lefelé, olyan sorrendben, ahogyan ki szeretnék majd játszani őket (tetején az elsővel).

Miután mindenki kiválasztotta a kártyáit, akinél a Kapitány kedvence jelző van, felfordítja legfelső kártyáját, és végrehajtja a rajta lévő akciót; ezt kötelező végrehajtani, ha lehetséges. Ezután az óramutató járása szerint következő (az aktuálistól balra ülő) játékos is kijátssza a legfelső lapját, és így tovább mindenki. Miután mindenki kijátsszotta az 1. kártyáját, ugyanígy folytassátok a 2. és 3. kártyával.

Miután mindenki kijátsszotta a kiválasztott kártyáit, azokat vegyétek vissza a kezetekbe, kivéve azokat, amin  koponya ikon található. Ezeket nem lehet két egymást követő körben használni, hagyjátok őket képpel felfelé (hogy a többiek is láthassák), és csak a következő kör végén vegyétek kézbe őket.

A forduló végén a Kapitány kedvence jelzõt adjátok tovább az óramutató járásával **ellenkezõ** irányban (jobbra). Így aki utolsó volt ebben a fordulóban, a következõben elsõként léphet. Ezután kezdõdhet is a következõ forduló.

Ha egy játékosnak minden kalóza meghalt, akkor õ kiesett a játékból. A további fordulóban már nem játszhat ki kártyát, és ha még van elõtte kártya, amit még nem hajtott végre, azt el kell dobni az akció végrehajtása nélkül.

A játék addig tart, amíg 2 (vagy kevesebb) kalóz nem marad talpon, vagy már csak 1 színbõl van 3 kalóz. Ha bármelyik feltétel teljesül, a megkezdett fordulót még fejezzétek be (hajtsátok végre a kiválasztott lapokat), majd véget ér a játék, és az életben maradt kalózoknak megkegyelmez a kapitány.

A játékot vagy 1 játékos nyeri (ha csak neki maradt életben 1-3 kalóza), vagy 2 játékos osztozik a gyõzelmen (1-1 életben maradt kalózzal), vagy ha senkinek sem maradt életben kalóza, akkor tényleg ti vagytok a leghaszontalanabb kalózok, és senki sem nyert!

KÁRTYÁK

A kalózok a hajó mezõjén és a deszka mezõin állhatnak. Amelyik kalóz lelép a deszka utolsó mezõjérõl a Tenger mélye felé, az meghal és kiesik a játékból. Egy mezõn akármennyi kalóz állhat.

A kártyák akciót kötelezõ végrehajtani, ha az lehetséges, akkor is, ha ezzel rosszabb helyzetbe kerülsz. Ne feledd, a legügyetlenebb kalózokat irányítjátok, elképzelhetõ, hogy valamelyikük egy barátjukat löki a tengerbe, vagy õ maga ugrik bele!

Shove Left & Shove Right (Balra lökés és Jobbra lökés):

Az egyik kalózzal átlököd a tóled balra, illetve jobbra (kártyától függõen) ülé játékos egyik kalózát, aki a tieddel egy mezõn áll, a Tenger mélye felé.

A kiesett játékosok nem számítanak a szomszéd meghatározásánál, ha a szomszéd játékos már kiesett, akkor õt kihagyva, a tőle balra (vagy jobbra) ülé játékos kalózát lökheted.

Ha nincs megfelelõ kalóz, akit lökhetnél, akkor a kártyának nincs hatása.

Shove Anyone (Lökés bármerre):

Hasonló, mint a Balra/Jobbra lökés, de bármely játékos kalózát meglökheted, aki a tieddel egy mezõn áll. Ez lehet egy másik saját kalózod; ha nincs más választásod, akkor is kötelezõ végrehajtani az akciót.

Extend the Plank & Retract the Plank (Deszka kiengedése és Deszka visszahúzása):

Ezek a kártyák változtatják a deszka hosszát 1 és 3 mezõ között. A kiengedés egy újabb mezõt ad a deszka végéhez (ha még nincs fent mindhárom mezõ), a visszahúzás pedig eltünteti a hajótól legmesszebb lévõ mezõt (de legalább 1 deszka mezõnek mindig maradnia kell).

Ha a visszahúzáskor kalózok állnak az eltüntetett deszka mezõn, azok beleesnek a tengerbe és meghalnak.

Drag to Sea & Pull to Ship (Húzás a tengerhez és Húzás a hajóhoz):

Az egyik kalózodat és egy vele egy mezõn tartózkodó másik kalózt (akár szintén sajátot) átmozgatsz egy szomszédos mezõre, a kártya alapján a tenger vagy a hajó felé.

A kalózod ekkor egyedül nem mozoghat, csak ha egy másik kalózt tud magával húzni.

Run Around (Futkározás):

Mozgasd az egyik kalózod egy mezõvel bármelyik irányba.

Ha minden kalózod a hajón van, egyiküknek ki kell mennie a deszkára.

I Don't Want to Die (Nem akarok meghalni):

Mozgasd az egyik kalózod 1 vagy 2 mezővel a hajó felé.

Ha minden kalózod a hajón van, akkor nincs hatása.

Charge (Roham):

Mozgasd az egyik kalózodat a tenger felé, majd ahova lépett, onnan lökj tovább egy mezővel egy másik kalózt. Ha a lépés mezőjén van másik kalóz, azt kötelező tovább lökni, de ha nincs, a lépés akkor is szabályos. Ezzel a kártyával le is lehet lépni a deszkáról a tengerbe.

Ahogy a kártya sarkán lévő jelzés is mutatja, ezt a kártyát csak a 2. vagy 3. akcióként használhatod, nem választhatod ezt az 1. kártyádnak a fordulóban. Ha mégis így tennél, a kártyának nincs hatása.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Ghost Meeple (Szellem bábu):

Az első játékos, akinek minden kalóza meghal, megkapja a szellem bábút. A szellem bábu mindig a hajón tartózkodik, és a kalózok nem tudják őt mozgatni, de a szellem tudja lökdösni a kalózokat.

A szellem játékos csak a 3 Lökés (Shove) kártyát tartja meg, a többi kikerül a játékból. Minden forduló elején 1 kártyát választ ki, és miután a mindenki kiválasztotta a kártyákat, bejelenti, hogy az 1., 2. vagy 3. körben fogja kijátszani. Tehát 3 helyett csak 1 kártyát játszhat ki fordulónként, és előre be kell jelentenie, hogy azt hányadik kártyaként teszi.

A Lökés bármerre kártyát ő sem használhatja két egymást követő körben, használat után 1 körre félre kell tennie.

5 játékos esetén a 2. kieső játékos is szellemmé válik, ő is lökhet a szellem bábuval.

KAPCSOLAT

Tervezők:

- Jared – twinge@gmail.com
- Shane – ender667@gmail.com

Szabályfordítás:

- Ősz Olivér – tolcso@gmail.com