



MALACCA

Spēles komplekts:

12 kuģu kārtis
15 divpusējas lādes kārtis (10/20 sudraba monētu vērtībā)
1 papagaiļa kārtis pirmajam spēlētājam
8 kapteiņu lomu kārtis
40 sudraba monētas
20 zelta monētas (5 sudraba monētu vērtībā)

16 īpašās darbības kārtis:

- 4 sarkanās uzbrukuma kārtis (+2)
- 4 zilās aizsardzības kārtis (+2)
- 4 zaļās tirdzniecības kārtis (x2)
- 2 zili sarkanās gaidīšanas kārtis — aizsardzība vai uzbrukums
- 2 zili zaļās gaidīšanas kārtis — aizsardzība vai tirdzniecība

24 parastās darbības kārtis:

- 8 sarkanās uzbrukuma kārtis (+1)
- 8 zilās aizsardzības kārtis (+1)
- 8 zaļās tirdzniecības kārtis (x1)

12 aprikojuma kārtis:

- 4 uzbrukuma (+3 sudraba monētas)
- 4 aizsardzības (+4 sudraba monētas)
- 4 tirdzniecības (+5 sudraba monētas)



Ievads

Malakas ostā valda spriedze. „Es esmu visdzižākais pirāts!” iesaucās Melnais Cēzars, triecot savu zobenu pret galdu. „Pirātu par visdzižāko padara nevis viņa muskuļi, bet gan prāts,” viltīgi smējās Rodrigo Orgonezs, spēlēdamies ar savu pistoli.

„Visdzižākajam pirātam ir visvairāk dārgumu,” savā dobajā balsī noducināja Henrijs Morgans, un pārējie pirāti ieklausījās. „Pēc 12 dienām mēs šeit atkal satiksimies, un tas, kuram būs visvairāk naudas, kļūs par jauno pirātu karali. Noteikumi ir skaidri: zagšana, nogalināšana, blēdīšanās un kukuļošana ir atļauti cīņas paņēmieni.”

Vai tas būsī tu, kas uzveiks citus pirātus, paredzot viņu darbības un pārspējot tos viltībā ar īsto izvēli istajā brīdī?

Sagatavošanās spēlei

- Sajauc visas kuģu kārtis un novieto tās ar attēlu uz leju galda vidū — kuģu kaudzītē. Monētas noliec blakus šai kaudzītei. Sajauc īpašās darbības kārtis un novieto tās ar attēlu uz leju blakus kuģu kaudzītei.
- Katrs spēlētājs saņem 3 parastās darbības kārtis: uzbrukuma, aizsardzības un tirdzniecības, kā arī 5 sudraba monētas.
- Izlozējiet, kurš būs kapteinis. Šis spēlētājs sev priekšā noliek **papagaiļa kārti**.

Spēles mērķis

Katra raunda iznākums ir atkarīgs no spēlētāju darbībām. Ja tu spēsi paredzēt citu spēlētāju darbības, tu to varēsi izmantot savā labā. Spēles mērķis ir būt spēlētājam, kuram pēc 12. raunda ir visvairāk naudas. Neizšķirta gadījumā uzvara tiek dalīta.

Raunda pārskats

Katrs raunds sastāv no 3 fāzēm:

1. Kuģa pienākšana

Paņemiet kuģu kaudzītes virsējo kārti un novietojiet to galda vidū ar attēlu uz augšu, lai visi varētu to redzēt. Uz šī kuģa novietojiet tik sudraba monētu, cik uz tā ir uzrakstīts.

2.1. Pirāti darbojas — likmes

Sākot ar kapteini un turpinot pulksteņrādītāja virzienā, katrs spēlētājs izvēlas vienu no savām darbības kārtīm, novieto to sev priekšā ar attēlu uz leju un uzliek uz tās jebkādu savu monētu skaitu pēc izvēles, kas kļūst par viņa šī raunda likmi. Likt likmi nav obligāti! Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies darbības kārti un uzlikuši savas likmes, visi vienlaikus atklāj savas darbības kārtis un nosaka raunda iznākumu. Ir divi iespējamie iznākumi:

- a) Ja visu uzbrukuma kāršu kopējā summa ir lielāka nekā visu aizsardzības kāršu kopējā summa, kuģis tiek **notverts**.
- b) Ja visu uzbrukuma kāršu kopējā summa ir vienāda vai mazāka nekā visu aizsardzības kāršu kopējā summa, kuģis tiek **aizsargāts**.

2.2. Pirāti darbojas — ieguvums

Tirgotāji (spēlētāji, kuri izspēlēja tirdzniecības kārti)

- a) **Notverts kuģis**
 - Tirgotāji zaudē savas veiktās **likmes**. Šīs monētas tiek pievienotas **kuģa monētām**, un tās pēc tam sadalīs uzbrucēji.
- b) **Aizsargāts kuģis**
 - Tirgotāji paņem atpakaļ savas **likmes**, kā arī vēl tieši tikpat daudz monētu no krājumiem.
 - **Īpašais noteikums** — klāja beršana. Ja spēlētājam raunda sākumā nebija naudas un viņš attiecīgi izspēlēja tirdzniecības kārti bez likmes, viņš tāpat saņem 2 zelta monētas no krājumiem.



Uzbrucēji (spēlētāji, kuri izspēlēja uzbrukuma kārti)

a) **Notverts kuģis**

- Uzbrucēji paņem atpakaļ savas veiktās **likmes**.
- Uzbrucēji arī sadala visas monētas, kas bija uz kuģa, kā arī uz tirgotāju un aizsargu kārtīm.
- **Naudu uzbrucēji vienmēr sadala pa vienai sudraba monētai, sākot ar kapteini un turpinot pulksteņrādītāja virzienā.**



b) **Aizsargāts kuģis**

- Uzbrucēji zaudē savas veiktās **likmes**, kuras savā starpā sadala aizsargi.
- Papildus katrs uzbrucējs atdod krājumos pusi no savām pāri palikušajām monētām (noapaļojot uz leju) kā sodu par uzbrukuma mēģinājumu.

Aizsargi (spēlētāji, kuri izspēlēja aizsardzības kārti)

a) **Notverts kuģis**

- Aizsargi zaudē savas veiktās **likmes**. Šīs monētas tiek pievienotas **kuģa monētām**, un tās pēc tam sadalīs uzbrucēji.
- **Īpašais noteikums — traģiskais varonis.** Ja tikai viens spēlētājs izspēlēja aizsardzības kārti un visi pārējie spēlētāji izspēlēja uzbrukuma kārti, šis spēlētājs joprojām zaudē savu likmi, tomēr kā atlīdzību par savu drosmi saņem vienu kārti no īpašo darbības kāršu kaudzītes.



b) **Aizsargāts kuģis**

- Aizsargi paņem atpakaļ savas **likmes** un vienādās daļās sadala uzbrucēju likmes.
- Katrs aizsargs arī paņem vienu kārti no īpašo darbības kāršu kaudzītes.

Uzmanību! Bezjēdzīgā aizsardzība — ja neviens spēlētājs neizspēlēja uzbrukuma kārti, aizsargi nesaņem ne papildus naudu, ne īpašo darbības kārti. Viņi tikai saņem atpakaļ savu veikto likmi.

3. Raunda beigās un kapteiņa maiņa

- Spēlētāji paņem atpakaļ rokās savas parastās darbības kārtis.
- **Papagaiļa kārts** tiek iedota nākamajam spēlētājam pulksteņrādītāja virzienā.

Spēles beigās

Spēle norit 12 raundus, kas katrs atbilst vienam no 12 kuģiem, kuri kuģo gar Malakas krastiem. Spēle beidzas, kad pēdējais kuģis ir devies projām.

Īpašās darbības kārtis

- Īpašo darbības kārti var iegūt, tikai un vienīgi **veiksmīgi** izspēlējot aizsardzības kārti.
- Īpašo darbības kārti drīkst izspēlēt parastās darbības kārts vietā.
- Katru īpašo darbības kārti drīkst izmantot tikai vienu reizi. Ja šāda kārts tika izspēlēta, tā raunda beigās tiek nolikta īpašo darbības kāršu kaudzītes apakšā.

Īpašo darbības kāršu pārskats:



Uzbrukums (+2) — tāpat kā parasts uzbrukums, bet ar vērtību 2.



Aizsardzība (+2) — tāpat kā parasta aizsardzība, bet ar vērtību 2.



Tirdzniecība (x2) — tāpat kā parasta tirdzniecība, bet, ja tā ir bijusi veiksmīga, spēlētājs no krājumiem saņem divreiz vairāk monētu, nekā bija viņa likmē.



Gaidīšana (uzbrukums / aizsardzība) — pēc tam, kad visas pārējās darbības kārtis ir atklātas, spēlētājs izdomā, vai viņš vēlas izspēlēt parasto uzbrukuma vai parasto aizsardzības kārti.



Gaidīšana (tirdzniecība / aizsardzība) — pēc tam, kad visas pārējās darbības kārtis ir atklātas, spēlētājs izdomā, vai viņš vēlas izspēlēt parasto tirdzniecības vai parasto aizsardzības kārti.

Kapteiņa Morgana padomi pamata stratēģijai

Lai arī spēlei „Malacca” ir vienkārši noteikumi, tā piedāvā plašu stratēģisko iespēju klāstu, kas var viegli apmulsināt spēlētājus, kas šo spēli spēlē pirmo reizi. Spēlē nav veiksmes elementa — viss balstās uz citu spēlētāju plāna uzminēšanu vai paredzēšanu. Lai veiktu labi pārdomātas darbības, ir svarīgi saprast, kurā brīdī kura darbība ir izdevīga.

Tirgošanās

Vislielākā peļņa ir iegūstama, veiksmīgi tirgojoties un tādā veidā divkāršojot savu likmi. Tomēr, ja visi spēlētāji rīkojas vienādi, tas ir, visi tirgojas un liek lielas likmes, tad viens vienīgs uzbrucējs var iegūt sev gan visu kuģa bagātību, gan tirgotāju likmes. Ja tu uzskati, ka kuģis tiks veiksmīgi aizsargāts arī bez tavas līdzdalības, vari likt augstu likmi uz tirdzniecības kārtis.

Uzbrukums

Uzbrukuma izspēlēšana var būt izdevīga, it īpaši tad, ja esi pārliecināts, ka pārējie spēlētāji tirgojas un ir likuši augstas likmes. Respektīvi, ja spēlētāji pirms tevis liek augstas likmes, tu vari mēģināt tiem uzbrukt un tos aplaupīt. Uzbrukums ir izdevīgs arī tad, ja attiecīgā raunda kuģis ir ar lielu bagātību. Ja tev nav daudz naudas, tad uzbrukt nav vēlams, jo bagātie spēlētāji var diezgan viegli kuģi aizsargāt, tādā veidā arī pasargājot savu naudu un iegūstot īpašas darbības kārtis.

Aizsardzība

Aizsardzības kārtis parasti izspēlē pret bagātiem pirātiem, kuri var pazaudēt pusi savas bagātības. Veiksmīgi izspēlējot aizsardzības kārti, tu vari sev iegūt īpašo darbības kārti, kas tev vēlāk spēlē var būtiski palīdzēt. Vissliktāk aizsardzību ir izspēlēt gadījumos, kad pārējie spēlētāji tirgojas — tu neiegūsti neko, bet viņi netraucēti divkāro savas likmes.

Izspēlējot kārti, ņem vērā šādus faktoros:

Likmju apjoms

Tirgošanās ir vienīgā darbība, kas kaut ko iegūst no likmju likšanas. Liekot likmi uz aizsardzības vai uzbrukuma kārts, tu izliecies, ka esi izspēlējis tirdzniecības kārti.

- Liela likme var izprovocēt citus spēlētājus uzbrukt — ja tu tiešām izspēlēji tirdzniecības kārti un kuģis tiek aizsargāts, tu iegūsti priekšrocību attiecībā pret viņiem.
- Maza likme liek domāt, ka tu visticamāk netirgojies, jo tas nebūtu ienesīgi.

Vieta gājienu secībā

Ja pēc tevis kārti izspēlē vēl citi spēlētāji, viņi var mēģināt uzminēt, kādu kārti tu spēlē, pēc tavas veiktās likmes. Liela likme vedina domāt, ka tu tirgojies, bet maza vai neesoša, — ka uzbrūc vai aizsargājies.

- Ja tu esi pēdējais spēlētājs, tev ir iespēja aplūkot un apsvērt visu pārējo spēlētāju veiktās darbības un no tā sev iegūt kādu labumu. Ja tev šķiet, ka kuģis tiks aizsargāts, tu vari likt lielu likmi uz tirdzniecības kārts.
- Ja tu esi pēdējais spēlētājs un spēlē uzbrukuma vai aizsardzības kārti, tev, protams, nav jēgas likt likmi un izlikties, ka tirgojies; tādā veidā tu tikai riskētu pazaudēt savu likmi.

Kuģa bagātības apjoms

Uzbrukums ir ienesīgs, ja ir pieejams kuģis ar lielu bagātību. Savukārt ar ne tik bagātiem kuģiem vari mēģināt tirgoties. Tomēr šī pamata loģika var tikt izmantota pret citiem spēlētājiem, lai pārspētu tos viltībā.

- Ja kuģis ir ar mazu bagātību, tu vari izlikties, ka tirgojies, uz savas kārts uzliekot lielu likmi, lai gan patiesībā esi izspēlējis uzbrukuma kārti. Ja tu šādi pārliecini citus spēlētājus, ka tirgošanās ir droša, un viņi izlemj tirgoties, tev var izdoties viņus apzagt.
- Ja kuģis ir ar lielu bagātību, tas mudina pirātus tam uzbrukt. Tu savukārt vari mēģināt izspēlēt aizsardzības kārti, lai neļautu citiem spēlētājiem kuģi apzagt. Tirgoties ar bagātu kuģi ir riskanti, jo pastāv liela iespēja, ka kāds tam mēģinās uzbrukt.

Pārējo pirātu bagātība

- Jo pirāts ir bagātāks, jo mazāka tam ir vēlme tikt notvertam, veicot neveiksmīgu uzbrukumu — tādā gadījumā viņi zaudētu pusi no savas bagātības. Tā rezultātā bagāti pirāti uzbrūk retāk nekā nabagāki. Tu vari to izmantot savā labā, tirgoties ar lielām likmēm.
- Toties nabagāki pirāti uzbrūk daudz biežāk, jo viņiem nav, ko zaudēt. Tam var pretoties ar aizsargāšanos, ar kuru var iegūt arī īpašo darbības kārti.

Kapteiņa Morgana padomi pieredzējušiem pirātiem

Kad spēlētāji spēli ir iepazinuši, „Malacca” atklāj vēl dziļākus stratēģijas līmeņus. Ja tu vēlies uzvarēt, tev ir jāatrod veidi, kā iegūt priekšrocību attiecībā pret citiem spēlētājiem.

Zini savu ienaidnieku!

Galvenā taktiskā nianse ir saprast, kā pārējie spēlētāji domā, un pārspēt viņus drosmē un viltībā. Iedomājies, ka tu esi savu pretinieku ādā, apsver riskus un izvēlies taktiku, kas nodrošinās tev uzvaru. Izdomā, ko varētu būt izspēlējuši spēlētāji pirms tevis un ko spēlēs pēc tevis. Kuram patīk riskēt, un cik liels risks tas ir? Kurš stāv tev ceļā uz uzvaru, bet kurš nav vairs tik spēcīgs pretinieks? Ja tu izproti, kādā veidā citi plāno uzvarēt, tu vari izdarīt attiecīgos secinājumus, lai iegūtu kādu priekšrocību vai samazinātu zaudējuma riskus.

Sagatavo lamatas!

Pēdējam spēlētājam raundā vienmēr ir zināmas priekšrocības, jo viņš redz pārējo spēlētāju likmes, pirms izdara savu gājieni. Tomēr arī pirmajam spēlētājam nevajadzētu sadrūmt — viņa veiktā likme iekustina un nosaka raunda attīstību.

- Ja tu īstajā brīdī liec lielu likmi, tu vari likt pārējiem domāt, ka tu tirgojies. Tas viņus pamudinās uzbrukt. Ja pats tomēr biji izspēlējis uzbrukuma kārti, tad tagad jūs apvienojat savus spēkus, lai sakautu tos, kas aizsargājas.
- Tomēr līdzvērtīgā situācijā izdevīgāk var būt arī izspēlēt aizsardzības kārti. Ja uzbrucējiem ir vairāk naudas nekā aizsargiem, veiksmīga aizsardzība var atņemt pusi uzbrucēju naudas, kas var būt izdevīgāk nekā sadalīt daļu no bagātības, veicot uzbrukumu.

Izmanto īpašos noteikumus!

Nodemonstrē savas pirāta prasmes, veicot negaidītu lēmumu.

Šajā raundā kuģo ļoti bagāts kuģis. Pirmais spēlētājs uzbruka, un pārējie viņam pievienojās. Ir diezgan skaidrs, ka kuģis tiks notverts. Tirgošanās ir bezjēdzīga, tomēr ja tev izdodas kļūt par traģisko varoni, tu iegūsi īpašo darbības kārti, kas ir vērtīgāka par daļu no bagātības, kuru sadalīs tik daudzi pirāti.

Pamatspēles paplašināšana

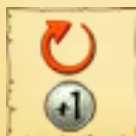
Lomas

Sagatavojoties spēlei, katrs spēlētājs saņem nejauci izdalītu kapteiņa lomas kārti, kuru noliek sev priekšā ar attēlu uz augšu. Pēc tam katrs spēlētājs pārējiem pasaka sava kapteiņa vārdu un īpašo spēju. Visbeidzot katrs spēlētājs saņem tik monētu, cik ir norādīts kapteiņa kārts kreisajā, apakšējā stūrī.



Henry Morgan: sāk ar 5 sudraba monētām.

Ja viņš veiksmīgi **aizsargā** kuģi, viņš no krājumiem saņem papildus 3 sudraba monētas. Tas attiecas arī uz veiksmīgu aizsargāšanos, izmantojot **īpašo aizsardzības kārti (+2)**, kā arī īpašās darbības kārtis **tirdzniecība / aizsardzība** vai **uzbrukums / aizsardzība**, ja viņš izlemj izspēlēt **aizsardzības** kārti.



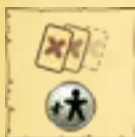
Pierre Le Picard: sāk ar 3 sudraba monētām.

Katra raunda beigās viņš saņem 1 sudraba monētu.



Rodrigo Orgonez: sāk ar 9 sudraba monētām.

Viņam nav īpašās spējas, toties ir pilna soma naudas.



Black Caesar: sāk ar tik sudraba monētām, cik spēlētāju piedalās spēlē.

Ja visi spēlētāji raundā izspēlē vienādu kārti, viņš saņem tik sudraba monētu, cik ir spēlētāju. Tas attiecas arī uz atbilstošajām īpašajām darbības kārtīm (uzbrukums, aizsardzība, tirdzniecība).



Zheng He: sāk ar 3 sudraba monētām.

Ja viņš veiksmīgi **tirgojas**, viņš no krājumiem saņem papildus 3 sudraba monētas. Tas attiecas arī uz veiksmīgu tirdzniecību, izmantojot **īpašo tirdzniecības kārti (x2)**, kā arī īpašo darbības kārti **tirdzniecība / aizsardzība**, ja viņš izlemj izspēlēt **tirdzniecības kārti**.



Sayyida al Hurra: sāk ar 5 sudraba monētām.

Kad viņai ir jāņem sev **īpašā darbības kārts**, viņa paņem divas šādas kārtis, abas apskata un vienu no tām patur sev, bet otru noliek īpašo darbības kārti kaudzītes apakšā.



Laskarina: sāk ar 5 sudraba monētām.

Spēles sākumā viņa uzreiz saņem **vienu īpašo darbības kārti**.



Ingrid Hammar: sāk ar 4 sudraba monētām.

Ja viņa veiksmīgi **uzbrūk**, viņa no krājumiem saņem papildus 3 sudraba monētas. Tas attiecas arī uz veiksmīgu uzbrukumu, izmantojot **īpašo uzbrukuma kārti (+2)**, kā arī īpašo darbības kārti **uzbrukums / aizsardzība**, ja viņa izlemj izspēlēt **uzbrukuma kārti**.

Aprīkojums

Katra raunda sākumā, pirms spēlētāji izspēlē darbības kārti, katram spēlētājam, sākot ar kapteini un turpinot pulksteņrādītāja virzienā, ir iespēja nopirkt vienu aprīkojuma kārti. Katra kārta maksā 5 sudraba monētas. Nopirkto kārti spēlētājs noliek sev priekšā, un tā tur paliek līdz pat spēles beigām. Spēles laikā ir atļauts nopirkt arī vairākas vienādas kārtis — tādā gadījumā to īpašības summējas. Ir 3 veidu aprīkojuma kārtis:



Labāks uzbrukums

Pēc veiksmīga uzbrukuma (tas ir, spēlētājs izspēlēja uzbrukuma kārti, un kuģis tika notverts) spēlētājs no krājumiem saņem papildus 3 sudraba monētas.



Labāka aizsardzība

Pēc veiksmīgas aizsardzības (tas ir, spēlētājs izspēlēja aizsardzības kārti, vismaz viens cits spēlētājs izspēlēja uzbrukuma kārti, un kuģis tika aizsargāts) spēlētājs no krājumiem saņem papildus 4 sudraba monētas.



Labāka tirdzniecība

Pēc veiksmīgas tirdzniecības (tas ir, spēlētājs izspēlēja tirdzniecības kārti, un kuģis tika aizsargāts) spēlētājs no krājumiem saņem papildus 5 sudraba monētas. Šī spēja nevar tikt izmantota, ja spēlētājs uz savas tirdzniecības kārtis nebija uzlicis likmi.



BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Autori: Loris Games

Ilustrācijas: Jan Dřevíkovský

Brain Games SIA

Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija

T.: (+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com



© 2013 Loris Games

© 2016 Brain Games SIA