



MALACCA

Mängu osad:

12 laevakaarti

15 kahepoolset kirstukaarti (väärtusega 10/20 hõbemünti)

1 papagoikaart alustava mängija jaoks

8 kaptenikaarti

40 hõbemünti

20 kuldmünti (igaüks väärtusega 5 hõbemünti)

16 spetsiaalset tegevuskaarti:

- 4 punast rünnakukaarti (+2)
- 4 sinist kaitsekaarti (+2)
- 4 rohelist kauplemiskaarti (x2)
- 2 puna-sinist ootamiskaarti — rünnak või kaitse
- 2 sini-rohelist ootamiskaarti — kaitse või kauplemine

24 tavalist tegevuskaarti:

- 8 punast rünnakukaarti (+1)
- 8 sinist kaitsekaarti (+1)
- 8 rohelist kauplemiskaarti (x1)

12 esemekaarti:

- 4x rünnak (+3 hõbemünti)
- 4x kaitse (+4 hõbemünti)
- 4x kauplemine (+5 hõbemünti)



Sissejuhatus

Õhk Malacca sadamakõrtsis oli muutunud pingeliseks. „Mina olen võimsaim piraat!” hüüdis Must Ceasar ja langetas mõõga lauale. „Suurima piraadi tunneb ära mitte musklite, vaid mõistuse järgi,” naeris Rodrigo Orgonez kavalalt oma püstoliga mängides.

„Võimsaimal piraadil on kõige rohkem varandust,” kõmises nurgast Henry Morgani madal hääli ning teised piraadid jäid kuulama. „Täpselt 12 päeva pärast kohtume siinsamas uuesti ja see, kellel on kõige rohkem raha, saab piraadikuningaks kroonitud. Reeglid on lihtsad: lubatud on nii varastamine, tapmine, petmine kui ka altkäemaks.”

Oled see sina, kes suudab teisi piraate õigesti hinnata, nende käike ette näha ja neid üle kavaldada?

Mängu alustamine

- Sega **laevakaardid** ja pane need pildiga allapoole laua keskele. Aseta **mündizetonid** laevakaartide paki kõrvale. Sega spetsiaalsed tegevuskaardid ja pane need pildiga allapoole laevakaartide paki kõrvale.
- Iga mängija saab **3 tavalist tegevuskaarti: rünnaku, kaitse ja kauplemise** ning 5 hõbemünti.
- valige kapten, kes asetab **papagoikaardi** enda ette.

Mängu eesmärk

Vooru tulemus sõltub sellest, kuidas teised mängijad tegutsevad. Kui sa suudad teiste tegevusi ette ennustada, saad sa neid enda huvides hõlpsasti ära kasutada. Mängu eesmärgiks on koguda viimase vooru lõpuks kõige rohkem raha. Viigi korral võidavad mõlemad mängijad.

Mänguvoor

Iga voor koosneb järgmistest faasidest:

1. Laeva saabumine

Tõmmake laevakaartide pakist pealmine kaart ja pange see kõigile nähtavasse kohta, pilt ülespoole. Asetage sellele hõbemündid, vastavalt laeval veetava kaubalasti väärtusele.

2.1. Piraatide tegutsemine — panused

Iga mängija, alustades kaptenist, valib oma käest ühe tegevuskaardi, paneb selle pildiga allapoole enda ette ja asetab sellele mistahes hulga münte: see määrab tema panuse suuruse selles voorus (panuse tegemine ei ole kohustuslik). Kui kõik mängijad on oma kaardi valinud ning panuse teinud, avavad nad korraga oma tegevuskaardid ja arvutavad välja tulemuse. On kaks võimalikku tulemust:

- a) Kui kõigi kaartidel olevate rünnakute kogusumma on suurem kui kaitse kogusumma, on laev **kaaperdatud**.
- b) Kui kõigi kaartidel olevate rünnakute kogusumma on võrdne või väiksem kui kaitse kogusumma, on laev **kaitstud**.

2.2. Piraatide tegutsemine — väljamaksmine

Kaupmehed (Mängijad, kes käisid kauplemiskaardi)

- a) **Kaaperdatud laev**
 - Kaupmehed kaotavad kõik oma **panused**. Nende mündid lisatakse laeva **lastile** ja ründajad jagavad need omavahel võrdselt.
- b) **Kaitstud laev**
 - Kaupmehed võtavad oma **panused** tagasi ja saavad varudest juurde samal hulgal hõbemünte.
 - **Erireegel: teki küürimine** — kui mängijal ei ole raha ja ta käis kauplemiskaardi ilma panuseta, saab ta ikkagi varudest 2 hõbemünti.



Ründajad (Mängijad, kes käisid rünnakukaardi)

a) Kaaperdatud laev

- Ründajad võtavad oma **panused** tagasi.
- Nad jagavad omavahel kõik laeval olnud mündid ning kaupmeeste ja kaitsjate panused.
- **Raha jagatakse ründajate vahel alati järgnevalt: ühe mündi haaval, alustades kaptenist ja liikudes päripäeva.**



b) Kaitstud laev

- Ründajad kaotavad kõik oma **panused** ja need jagatakse kaitsjate vahel.
- Lisaks peavad nad karistuseks ründamiskatse eest maksma poole oma müntidest (ümardades allapoole) varudesse.

Kaitsjad (Mängijad, kes käisid kaitsekaardi)

a) Kaaperdatud laev

- Kaitsjad kaotavad kõik oma **panused**. Need mündid lisatakse laeva lastile ja ründajad jagavad need omavahel võrdselt.
- **Erireegel: traagiline kangelane** — kui ainult üks mängija käis kaitsekaardi ja kõik teised mängijad ründasid, kaotab see mängija oma panuse, kuid saab vaprust eest ühe kaardi spetsiaalsete tegevuskaartide pakist.



b) Kaitstud laev

- Kaitsjad võtavad oma **panused** tagasi ja jagavad omavahel võrdselt kõigi ründajate panused.
- Lisaks võtab iga kaitsja ühe spetsiaalse tegevuskaardi.

Tähelepanu! Asjatu kaitse: kui mitte keegi ei käinud rünnakukaarti, võtavad kaitsjad oma panused tagasi, kuid ei saa lisaraha ega ka spetsiaalset tegevuskaarti.

3. Vooru lõpp ja kapteni edasi andmine

- Mängijad võtavad oma tavalise tegevuskaardi tagasi kätte.
- **Papagoikaart** antakse edasi päripäeva järgmisele mängijale.

Mängu lõpp

Mäng kestab 12 ringi, vastavalt neile 12 laevale, mis ükshaaval liiguvad läbi Malacca väinade. Mäng lõpeb, kui viimane laev on läbi seilanud.

Spetsiaalsed tegevuskaardid

- Spetsiaalseid tegevuskaarte võib saada ainult tänu edukale kaitsekaardi mängimisele.
- Spetsiaalset tegevuskaarti võib käia tavalise tegevuskaardi asemel.
- Spetsiaalsed tegevuskaardid on ühekordseks kasutamiseks. Välja käidud spetsiaalsed tegevuskaardid pannakse vooru lõppedes spetsiaalsete kaartide paki alla.

Spetsiaalsete tegevuskaartide ülevaade:



Rünnak (+2) — rünnakukaart tugevusega 2.



Kaitse (+2) — kaitsekaart tugevusega 2.



Kauplemine (x2) — kahekordse tugevusega kauplemiskaart, eduka kauplemise puhul saab mängija varudest kahekordse panuse jagu raha.



Ootamine (rünnak / kaitse) — mängija otsustab pärast kõigi teiste tegevuskaartide avamist, kas ta soovib käia tavalise rünnakukaardi või tavalise kaitsekaardi.



Ootamine (kauplemine / kaitse) — mängija otsustab pärast kõigi teiste tegevuskaartide avamist, kas ta soovib käia tavalise kaitsekaardi või tavalise kauplemiskaardi.

Sissejuhatus kapten Morgani strateegilise mõtlemise alustesse

Vaatamata Malacca lihtsatele reeglitele pakub mäng siiski hulgaliselt strateegilisi võimalusi, mis võib esimest korda mängijad segadusse ajada. Selles mängus ei ole määravaks juhus, vaid kõik sõltub teiste mängijate kavatsuste õigest äraarvamisest. Hästi läbimõeldud otsuste tegemiseks on oluline aru saada, millal on otstarbekas mingit tegevust teha:

Kauplemine

Suurimat kasumit võib saada kauplemise teel oma panust kahekordistades. Samas, kui kõik mängijad teevad sama käigu (st kõik kauplevad ja panustavad palju raha), võib üks ründaja saada endale kogu laevas oleva raha ja kõigi kauplejate panused. Kui sa usud, et laeva kaitstakse edukalt ilma sinu toetuseta, panusta kõik kauplemiskaardile.

Rünnak

Rünnakukaardi käimine on eriti sobiv siis, kui oled kindel, et teised mängijad kauplevad ja nad on teinud suured panused. Seega, kui mängijad enne sind on pannud oma kaartidele palju raha, võid sa üritada neid röövida. Ründamine on kasulik ka siis, kui mööda on seilamas erakordselt rikas laev. Kui sul pole palju raha, ei ole ründamine üldiselt hea mõte, sest rikkad mängijad saavad edukalt kaitsta, valvates oma raha ja saades boonuseid spetsiaalsete tegevuskaartide näol.

Kaitse

Kaitsekaarti käiakse rikaste piraatide vastu, kes võivad kaotada kuni poole oma varandusest. Mängides edukalt kaitsekaardi, saad lisaks spetsiaalse tegevuskaardi, mis võib sind palju aidata.

Halvim aeg kaitsekaardi käimiseks on siis, kui kõik teised käivad kauplemiskaardid — sa ei saa midagi ja nemad kahekordistavad segamatult oma panused. Kui otsustad, millist kaarti käia, pea meeles järgmisi faktoreid:

Panuste väärtus

Kauplemine on ainus tegevus, mis tegelikult panust kasutab. Pannes panuse rünnaku- või kaitsekaardile, teeskled sa kauplemiskaardi käimist.

- Kõrgem panus võib provotseerida teisi mängijaid ründama — kui sa tegelikult käisid kauplemiskaardi ja laev sai kaitstud, on sul selle võrra suurem eelis.
- Madalam panus vihjab, et sa tõenäoliselt ei kauple, sest see poleks kasulik.

Mängijate järjekord

Kui peale sind on veel mängijaid käike tegemas, võivad nad su panuse järgi oletada, mis kaardi sa käisid. Kõrge panus vihjab kauplemisele. Panuseta kaart vihjab ründamisele või kaitsmisele.

- Viimase mängijana on sul võimalus hinnata teiste mängijate poolt käidud kaarte ja saada sellest tegelikult suur eelis. Kui sa usud, et laev saab kaitstud, võid sa panustada suurelt kauplemisele.
- Kui sa oled viimane mängija ja käid rünnaku- või kaitsekaardi, ära kaalutle — sa ei pea midagi teesklema ja halvim, mis võib juhtuda, on see, et sa kaotad oma panuse.

Laeval oleva lasti väärtus

Ründamine on tulus siis, kui laev on suur ja veab palju kaupa. Püüa väiksemate laevadega ründamise asemel kaubelda. Samas võib kasutada seda loogikat ka teiste mängijate üle kavaldamiseks.

- Kui läbi on sõitmas väheväärtusliku lastiga laev, püüa kõrgema panusega teeselda kauplemist, kuid tegelikult käi rünnakukaart. Kui sul õnnestub teisi mängijaid kauplemise ohutuses veenda, teevadki nad seda ja sa saad nende panused röövida.
- Kui läbi on sõitmas väärtusliku lastiga laev, ahvatle see piraate rünnakule. Püüa käia kaitsekaart ja vältida sellega lasti varastamist teiste mängijate poolt. Suure laevaga kauplemine on riskantne, sest tõenäoliselt püüab keegi seda rünnata.

Teiste piraatide jõukus

- Mida rikkam on piraat, seda vähem tahab ta rünnakul tabatud saada — ta kaotaks poole oma varandusest. See paneb rikkad piraadid harvem ründama kui vaesed. Sa saad seda enda kasuks ära kasutada, kaubeldes edukalt kõrgete panustega.
- Teisest küljest, vaesed piraadid tavaliselt ründavad, sest neil pole midagi kaotada. Sellele saab vastata kaitsega, mis omakorda annab spetsiaalse tegevuskaardi.

Kapten Morgani taktikad edasijõudnud piraatidele

Kui mängu põhidünaamika on juba arusaadav, võib süveneda täiendavatesse strateegilise mõtlemise saladustesse. Kui sa tahad võita, pead leidma võimalused teiste mängijate ees eeliste saamiseks.

Tunne oma vaenlast!

Peamiseks taktikaks on mõista, kuidas teised mängijad mõtlevad ning olla neist julgem ja enesekindlam. Kujutle, et oled oma vastase nahas, kaalu riske ja vali viisi oma võidu kindlustamiseks. Mõtle, kuidas käisid mängijad enne sind ja mida võivad mängijad peale sind käia. Kes võtab riske ja kui kõrged need on? Kes seisab ees sinu teel võidule ja kes on tähtsusetu? Kui sa suudad teiste plaane ette näha, oskad sa otsustada, millal riskida ja millal kaotust vältida.

Sea üles lõks!

Ringi viimasel mängijal on alati strateegiline eelis, sest tema näeb kõigi mängijate poolt tehtud panuseid ja saab teha parema otsuse. Alustav mängija ei tohiks aga meelt heita — tema panused määravad omakorda ringi dünaamika.

- Kui panustada õigel hetkel suur summa, saab panna teised mängijad arvama, et ma kauplen. See provotseerib neid ründama. Kui ma tegelikult panustasin ise rünnakule, saan ma ühineda ründajadega nende mängijate vastu, kes kaitsevad.
- Samas võib selles situatsioonis olla parem mängida kaitset. Kui ründajatel on kaitsjatest rohkem raha, võib edukas kaitse rõõvida neilt poole varandusest, mis võib olla kasulikum kui ründajana kaubalasti jagamisest osa saamine.

Kasuta erireegleid!

Demonstreeri oma piraadioskusi ootamatute otsustega.

Jõukas kaubalaev seilab läbi väinade. Alustav mängija ründab ja teised mängijad on temaga liitunud. On selge, et laev kaaperdatakse. Kauplemisel pole mõtet, kuid traagiline kangelane võib tuua sulle spetsiaalse tegevuskaardi, mis on väärtuslikum kui osa piraatide vahel jagatavast kaubalastist.

Põhimängu laiendamine

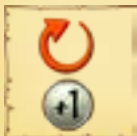
Tegelaskujud

Mängu alguses tõmbab iga mängija endale kaptenikaardi ja asetab selle pildiga ülespoole enda ette lauale. Seejärel ütlevad mängijad teistele oma kapteni nime ja tema eriomadused. Järgnevalt saab iga mängija münte nii palju, kui tema kaptenikaardi all vasakus nurgas kirjas.



Henry Morgan: alustab 5 hõbemündiga.

Kui Henry **kaitseb** edukalt laeva, saab ta varudest 3 hõbemünti lisaks. See kehtib ka siis, kui ta käib **spetsiaalse tegevuskaardi kaitse +2** või siis **spetsiaalse tegevuskaardi kauplemine/ kaitse** või **rünnak/kaitse**, kui ta otsustab kasutada nende kaartide **kaitsefunktsiooni**.



Pierre Le Picard: alustab 3 hõbemündiga.

Iga vooru lõpus saab Pierre **1 hõbemündi**.



Rodrigo Orgonez: alustab 9 hõbemündiga.

Peale suure rahakoti pole tal rohkem eriomadusi.



Black Caesar: alustab mängijate arvule vastava hulga müntidega.

Kui kõik mängijad käivad ringi ajal **sama kaardi**, saab Caesar nii palju hõbemünti, kui on mängijaid. See kehtib ka spetsiaalsete tegevuskaartide puhul, kui nad on kõik sama tüüpi (rünnak, kaitse, kauplemine).



Zheng He: alustab 3 hõbemündiga.

Kui Zheng **kaupleb** edukalt, saab ta varudest 3 hõbemünti lisaks. See kehtib ka siis, kui ta käib **spetsiaalse tegevuskaardi kauplemine x2** või siis **spetsiaalse tegevuskaardi kauplemine/kaitse**, kui ta otsustab kasutada selle kaardi **kauplemisfunktsiooni**.



Sayyida al Hurra: alustab 5 hõbemündiga.

Kui Sayyida peab tõmbama **spetsiaalse tegevuskaardi**, võib ta tõmmata neid kaks, valib neist endale ühe ja paneb teise spetsiaalsete kaartide paki alla.



Laskarina: alustab 5 hõbemündiga.

Laskarina saab kohe mängu alguses tõmmata endale ühe **spetsiaalse tegevuskaardi**.



Ingrid Hammar: alustab 4 hõbemündiga.

Kui Ingrid **ründab** edukalt laeva, saab ta varudest 3 hõbemünti lisaks. See reegel kehtib ka **spetsiaalse tegevuskaardi rünnak +2** või siis **spetsiaalse tegevuskaardi rünnak/kaitse** käimisel, kui ta otsustab kasutada selle kaardi **ründefunktsiooni**.

Varustus

Iga vooru alguses, enne uue laevakaardi tõmbamist, võib selle vooru alustav mängija osta ühe esemekaardi. Iga esemekaart maksab 5 hõbemünti. Mängija asetab kaardi enda ette lauale ja see jääb sinna kuni mängu lõpuni. Mängu jooksul võib sama liiki esemekaarte juurde osta, sel juhul nende omadused liidetakse. Esemeid on kolme liiki:



Parem rünnak

Pärast edukat rünnakut (st mängija käis rünnakukaardi ning laev kaaperdati), saab mängija varudest 3 täiendavat hõbemünti.



Parem kaitse

Pärast edukat kaitset (st mängija käis kaitsekaardi, vähemalt üks mängija käis rünnakukaardi ja laeva suudeti rünnaku eest kaitsta), saab mängija varudest 4 täiendavat hõbemünti.



Parem kauplemine

Pärast edukat kauplemist (st mängija käis kauplemiskaardi ning laeva kaitsti rünnaku eest), saab mängija varudest 5 täiendavat hõbemünti. Seda kaarti ei saa kasutada juhul, kui mängija ei panustanud kauplemiskaardile üldse raha.



BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Autorid: Loris Games

Illustratsioonid: Jan Dřevikovský

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