

MALACCA

Žaidimo rinkinys:

12 laivų kortų

15 dvipusių skrynios kortų (vienos vertė — 10/20 sidabrinų monetų)

1 papūgos korta žaidimą pradedančiam žaidėjui

8 kapitonų kortos

40 sidabrinų monetų

20 auksinių monetų (vienos vertė — 5 sidabrinės monetos)

16 ypatingų veiksmo kortų, t. y.:

- 4 raudonos kortos — puolimas (+2)
- 4 mėlynos kortos — gynyba (+2)
- 4 žalios kortos — prekyba (x2)
- 2 raudonos ir mėlynos spalvos kortos — laukti: puolimas arba gynyba
- 2 mėlynos ir žalios spalvos kortos — laukti: gynyba arba prekyba

24 paprastos veiksmo kortos, t. y.:

- 8 raudonos kortos — puolimas (+1)
- 8 mėlynos kortos — gynyba (+1)
- 8 žalios kortos — prekyba (x1)

12 įrankių kortų, t. y.:

- 4 puolimo (+3 sidabrinės monetos)
- 4 gynybos (+4 sidabrinės monetos)
- 4 prekybos (+5 sidabrinės monetos)



Įžanga

Malakos uosto smuklės ore įsivyravo įtampa. „Aš esu didysis piratas!“ — sušuko Juodasis Cezaris ir metė savo kardą ant stalo. „Didįjį piratą lemia ne jėga, o protas,“ — gudriai nusijuokė Rodrigo Orgonez, žaisdamas savo revolveriu.

„Didysis piratas turi daugiausiai lobių, — žemu balsu nugriaudėjo Henris Morganas, o kiti piratai jo klausėsi. — Lygiai po dvylikos dienų mes vėl čia susitiksime ir tas, kas turės daugiausiai pinigų, taps piratų karaliumi. Taisyklės yra aiškios: vogti, žudyti, sukčiauti ir papirkinėti — visa tai galima.“

Ar sugebėsi teisingai įvertinti kitus piratus, atspėti jų veiksmus ir savo ėjimais juos pergudrauti?

Pasiruošimas žaidimui

- Išmaišykite **laivų kortas** ir užverstas padėkite stalo viduryje. Šalia laivų kortų kaladės padėkite **monetų žetonus**. Išmaišykite ypatingas veiksmo kortas ir užverstas padėkite šalia laivų kortų kaladės.
- Visi žaidėjai pasiima po 3 **paprastas veiksmo kortas: puolimo, gynybos ir prekybos**, bei po 5 sidabrinės monetas.
- Išsirinkite kapitoną — priešais save jis pasideda **papūgos kortą**.

Žaidimo tikslas

Raundo rezultatas priklauso nuo kitų žaidėjų veiksmų. Jei galite numatyti jų veiksmus, jūs galite tuo lengvai pasinaudoti. Žaidimo tikslas yra paskutiniojo raundo pabaigoje turėti daugiausiai pinigų. Esant lygiosiomis laimi abu žaidėjai.

Raundo aprašymas

Raundą sudaro šie etapai:

1. Laivas atvyksta

Iš laivų kortų kaladės paimkite viršutinę kortą, ją atverskite ir padėkite taip, kad visi galėtų ją matyti. Ant jos padėkite tiek sidabrinų monetų, kiek vertas kroviny, kurį gabena laivas.

2.1. Piratų veiksmai — statomos sumos

Pradedant nuo kapitono, visi žaidėjai iš savo turimų veiksmo kortų pasirenka vieną, užverstą ją deda priešais save ir ant jos pastato kiek tik nori monetų; tai yra jo šiam raundui statoma suma. (Statyti kažkokią sumą nėra būtina.) Žaidėjams pasirinkus kortas ir atlikus savo statymus, visi turi atskleisti savo veiksmus ir išsiaiškinti rezultatą. Yra dvi galimos baigtys:

- a) Jei bendra ant puolimo kortų nurodytų taškų suma yra didesnė už bendrą ant gynybos kortų nurodytų taškų sumą, laivas yra **užgrobtas**.
- b) Jei bendra ant puolimo kortų nurodytų taškų suma yra lygi ar mažesnė už bendrą ant gynybos kortų nurodytų taškų sumą, laivas yra **apgintas**.

2.2. Piratų veiksmai — atlygis

Pirkliai (žaidėjai, žaidę prekybos korta)

- a) **Laivas užgrobtas**
 - PirkLIAI praranda visas savo **statytas monetas**. Šios monetas yra pridedamos prie laivo gabenamo **krovinio** ir užpuolikai jas po lygiai pasidalina.
- b) **Laivas apgintas**
 - PirkLIAI atsiima savo **statytas monetas** ir gauna dar po tiek pat sidabrinų monetų iš atsargų.
 - **Ypatinga taisyklė: Denio šveitimas** — jei žaidėjas neturi pinigų, tačiau žaidė prekybos korta nestatydamas monetų, jam vis tiek tenka 2 sidabrinės monetos iš atsargų.



Užpuolikai (žaidėjai, žaidę puolimo korta)



a) **Laivas užgrobtas**

- Užpuolikai atsiima savo **statytas monetas**.
- Jie pasidalina visas laivo monetas bei pirklių ir gynėjų statytas monetas.
- **Pinigus užpuolikai visada dalijasi taip: kiekvienam po vieną sidabrinę monetą pagal laikrodžio rodyklę pradedant nuo kapitono.**

b) **Laivas apgintas**

- Užpuolikai praranda visas savo **statytas monetas** — jas pasidalina gynėjai.
- Be to jie turi atiduoti pusę savo monetų (suapvalinus į mažąją pusę) į atsargas kaip bausmę už bandymą piratauti.

Gynėjai (žaidėjai, žaidę gynimo korta)



a) **Laivas užgrobtas**

- Gynėjai praranda visas savo **statytas monetas**. Šios monetos pridamos prie laivo krovinio ir užpuolikai jas po lygiai pasidalina.
- **Ypatinga taisyklė: Tragiškasis didvyris — jei tik vienas žaidėjas žaidė gynybos korta, o visi kiti žaidėjai žaidė puolimo korta, šis žaidėjas praranda savo statytas monetas, tačiau už drąsą jam tenka viena korta iš ypatingų veiksmo kortų kaladės.**

b) **Laivas apgintas**

- Gynėjai atsiima savo **statytas monetas** ir po lygiai pasidalina užpuolikų statytas monetas.
- Be to kiekvienas iš jų pasiima po vieną ypatingą veiksmo kortą.

Atkreipkite dėmesį! Nereikalinga gynyba: jei niekas nežaidė puolimo korta, gynėjai negauna jokių papildomų pinigų, nei ypatingų veiksmo kortų, jie tik atsiima savo statytas monetas.

3. Raundo pabaiga ir naujo kapitono paskyrimas

- Žaidėjai vėl į rankas pasiima savo paprastas veiksmo kortas.
- **Papūgos korta** perduodama kitam žaidėjui pagal laikrodžio rodyklę.

Žaidimo pabaiga

Žaidimo trukmė — 12 rundų, o tai lygu 12 laivų, kurie vienas po kito plaukia Malakos sąsiauriu. Žaidimas baigiasi paskutiniam laivui praplaukus per sąsiaurį.

Ypatingos veiksmo kortos

- Ypatingą veiksmo kortą galima įgyti tik **sėkmingai** žaidžiant gynybos korta.
- Ypatinga veiksmo korta galima žaisti vietoj paprastos veiksmo kortos.
- Ypatingas veiksmo kortas galima naudoti tik kartą. Raundo, kurio metu jos buvo panaudotos, pabaigoje šios kortos padedamos į ypatingų kortų kaladės apačią.

Ypatingų veiksmo kortų aprašymas:



Puolimas (+2) — taškai skaičiuojami kaip už paprastą puolimo kortą plus 2 taškai.



Gynyba (+2) — taškai skaičiuojami kaip už paprastą gynybos kortą plus 2 taškai.



Prekyba (x2) — taškai skaičiuojami kaip už paprastą prekybos kortą, tačiau jeigu prekyba sėkminga, iš atsargų žaidėjui tenka dviguba jo pastatytų monetų suma.



Laukti (puolimas / gynyba) — kai visos kitos veiksmo kortos atverstos, žaidėjas nusprendžia, ar jis žaidžia paprasta puolimo korta ar paprasta gynybos korta.



Laukti (prekyba / gynyba) — kai visos kitos veiksmo kortos atverstos, žaidėjas nusprendžia, ar jis žaidžia paprasta gynybos korta ar paprasta prekybos korta.

Kapitonas Morganas supažindina su strateginio mąstymo pagrindais

Nors „Malacca“ žaidimo taisyklės nesudėtingos, čia daug strateginių ėjimų, kurie lengvai gali suklydinti tuos, kurie šį žaidimą žaidžia pirmą kartą. Žaidime atsitiktinumų nėra. Viskas priklauso nuo to, kaip teisingai įvertinsite kitų žaidėjų ketinimus. Kad priimtumėte teisingą sprendimą, svarbu suprasti, kada kurią veiksmą patogiau pasirinkti:

Prekyba

Didžiausią pelną galima gauti prekiaujant padvigubinus savo statytą sumą. Tačiau jei visi žaidėjai darys tą patį, pavyzdžiui, visi prekiauja ir uždirba daug pinigų, o vienas užpuolikas gali gauti visus laivo pinigus ir visas pirklų pastatytas monetas. Jei manote, kad laivas bus apgintas ir be jūsų pagalbos, statykite viską, ką turite ant prekybos kortos.

Puolimas

Žaisti puolimo korta patogiu, ypač jei esate įsitikinęs, kad kiti žaidėjai prekiauja ir kad jie pastatė daug pinigų. Taigi, jeigu prieš jus esantys žaidėjai ant savo kortų stato daug pinigų, galite pabandyti juos apiplėšti. Pulti taip pat verta, jei pro šalį plaukia išskirtinai turtingas laivas. Jeigu jūs neturite daug pinigų, pulti nėra labai geras sumanymas, nes turtingi žaidėjai lengvai apgins laivą, išsaugos savo pinigus ir kaip premijas gaus ypatingų veiksmo kortų.

Gynyba

Gynybos korta žaidžiama prieš turtingus piratus, kurie gali prarasti iki pusės savo lobio. Sėkmingai apgynus jums teks ir išskirtinė ypatinga veiksmo korta, kuri gali jums labai padėti.

Blogiausias metas žaisti gynybos korta yra tada, kai visi kiti žaidėjai prekiauja — jūs negausite nieko, o jie ramiai padvigubins savo statytas sumas. Įsidėmėkite šiuos veiksmus, kai spęsite, kuria korta žaisti:

Pastatytų monetų vertė

Prekyba yra vienintelis veiksmas, dėl kurio iš tiesų verta statyti monetas. Statomą sumą padėdami ant puolimo ar gynybos kortos, jūs apsimetate, kad žaidžiate prekybos korta.

- Didelė pastatyta suma gali skatinti kitus žaidėjus pulti — jei jūs tikrai prekiaavote ir laivas buvo apgintas, jūs įgysite pranašumą.
- Maža pastatyta suma byloja, kad jūs tikriausiai neprekiavote, nes tai nebūtų taip pelninga.

Žaidėjų eilės tvarka

Jei yra kitų žaidėjų, kurie žaidžia po jūsų, pagal jūsų pastatytą sumą jie gali atspėti, kokia korta jūs žaidžiate. Didelė pastatyta suma byloja apie prekybą. Jei nestatoma nieko, tai byloja apie puolimą ar gynybą.

- Kaip paskutinis žaidėjas jūs turite galimybę įvertinti kitų žaidėjų veiksmus ir iš tikrųjų turėti pranašumą. Jei manote, kad laivas bus apgintas, jūs galite pastatyti didelę sumą ant prekybos kortos.
- Jei jūs esate paskutinis žaidėjas ir žaidžiate puolimo ar gynybos korta, nieko nestatykite — jums nereikia niekuo apsimetinėti, o blogiausiu atveju — jūs galite prarasti savo pastatytą sumą.

Laivo krovinio vertė

Pulti naudinga, jei plaukia didelis laivas su brangiu kroviniu. Su mažesniais laivais pabandykite prekiauti. Tačiau šią paprastą logiką galima panaudoti prieš kitus žaidėjus, siekiant juos pergudrauti.

- Jei plaukia laivas su mažos vertės kroviniu, pabandykite apsimesti, kad prekiausite ir pastatykite didelę sumą, o iš tikrųjų žaiskite puolimo korta. Jei jūs sugebėsite kitus žaidėjus įtikinti, kad prekiauti saugu, jie taip pat prekiaus, o jūs atimsite jų pastatytas sumas.
- Jei plaukia laivas su didelės vertės kroviniu, tai skatina pulti piratus. Pabandykite žaisti gynybos korta ir neleiskite kitiems žaidėjams pavogti krovinio. Prekyba su dideliu laivu yra pavojinga, nes būtent tuomet tikėtina, kad kažkas pabandys jį užpulti.

Kitų piratų turtas

- Kuo piratas turtingesnis, tuo labiau jis nenori, kad jį sugautų nesėkmingo puolimo metu — jis prarastų pusę savo lobio. Todėl turtingi žaidėjai rečiau nei neturtingi žaidžia puolimo korta. Tuo galite pasinaudoti ir sėkmingai prekiauti statydami dideles sumas.
- Antra vertus, neturtingi piratai paprastai puola, nes jie neturi ko prarasti. Juos sustabdyti galima ginant laivą ir taip papildomai uždirbti ypatingą veiksmo kortą.

Kapitono Morgano taktika patyrusiems piratams

Žaidėjams perpratus pagrindinę žaidimo dinamiką, „Malacca“ atskleidžia daugiau strateginio mąstymo sluoksnių. Jei norite laimėti, jums reikia rasti būdą kaip įgyti pranašumą prieš kitus žaidėjus.

Pažink savo priešus!

Pagrindinė taktika yra suprasti, kaip mąsto kiti žaidėjai ir būti tvirtesniu, drąsesniu ir nepalaužiamu. Įsivaizduokite, kad esate priešininko vietoje, pasverkite pavojus ir pasirinkite būdą, kuris užtikrins jums pergalę. Apgalvokite, kaip gali elgtis žaidėjai prieš jūsų ėjimą ir po jo. Kas rizikuoja ir kokia jo padėtis? Kas yra tarp jūsų ir pergalės, bei kas yra nesvarbus? Jei suprantate, kokią taktiką pasirenks priešininkas, galite tuo pasinaudoti pranašumui įgyti, ar pačiam apsiginti.

Paspęskite sąštus!

Paskutinis žaidėjas raunde strategiškai visada yra pranašesnis, nes jis gali matyti visų žaidėjų pastatytas sumas ir gali priimti geresnį sprendimą. Pradedantis žaidėjas neturi pulti į nevirtį — jo pastatyta suma nulemia raundo dinamiką.

- Jei tinkamu metu pastatysiu didelę sumą, galiu priversti kitus žaidėjus manyti, kad prekiauju. Tai paskatins juos pulti. Jei aš pats iš tikrųjų pastatysiu ant puolimo, galėsiu su jais suvienyti jėgas prieš tuos žaidėjus, kurie gina.
- Tačiau toje pačioje situacijoje naudingiau gali būti ir ginti. Jei užpuolikai turi daugiau pinigų nei gynėjai, sėkminga gynyba gali atimti pusę jų lobio, o tai iš tikrųjų gali būti naudingiau nei puolant padalinta laivo krovinio dalis.

Vadovaukitės ypatingomis taisyklėmis!

Atskleiskite savo pirato įgūdžius priimdami netikėtą sprendimą.

Sąsiaurii plaukia turtingi prekybiniai laivai. Pradedantis žaidėjas puola, o kiti žaidėjai prie jo prisijungia. Aišku, kad laivas bus užgrobtas. Prekiauti nebėra prasmės, bet Tragiškasis didvyris galėtų pelnyti jums ypatingą veiksmo kortą, kuri yra vertingesnė nei krovinio dalis, kurią pasidalina daug piratų.

Pagrindinio žaidimo papildymas

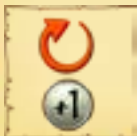
Veikėjai

Ruošdamiesi žaidimui visi žaidėjai atsitiktinai ištraukia po vieną kapitono kortą ir atverstą ją pasideda priešais save. Tada kiekvienas žaidėjas turi pasakyti kitiems žaidėjams savo kapitono vardą ir ypatybę. Kiekvienas žaidėjas gauna tiek monetų, kiek nurodyta kapitono kortos apatiniame kairiajame kampe.



Henris Morganas: pradeda turėdamas 5 sidabrinės monetas.

Jei Henris sėkmingai **apgina** laivą, iš atsargų jis gauna 3 papildomas monetas. Tai taip pat galioja ir sėkmingai sužaidus **ypatinga veiksmo korta +2** arba **ypatinga veiksmo korta prekyba/gynyba** ar **puolimas/gynyba**, jeigu jis pasirenka gynybą.



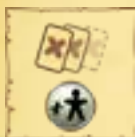
Pierre Le Picard: pradeda turėdamas 3 sidabrinės monetas.

Kiekvieno raundo pabaigoje Pierre gauna po **1 sidabrinę monetą**.



Rodrigo Orgonez: pradeda turėdamas 9 sidabrinės monetas.

Rodrigo neturi jokios ypatybės, tačiau jis turi maišelį pilną pinigų.



Juodasis Cezaris: pradeda turėdamas tiek monetų, kiek yra žaidėjų.

Jei visi žaidėjai raunde žaidžia **ta pačia korta**, Cezaris pelno tiek sidabrinių monetų, kiek yra žaidėjų. Tai lieka galioti ir ypatingoms nurodyto tipo veiksmo kortoms (ataka, gynyba, prekyba).



Zheng He: pradeda turėdamas 3 sidabrinės monetas.

Jei Zheng sėkmingai **prekiauja**, iš atsargų jis pelno 3 papildomas sidabrinės monetas. Tai lieka galioti ir žaidžiant **ypatinga veiksmo korta prekyba x2** ar **ypatinga veiksmo korta prekyba/gynyba**, jei jis pasirenka **prekybą**.



Sayyida al Hurra: pradeda turėdama 5 sidabrinės monetas.

Kai Sayyidai reikia traukti ypatingą veiksmo kortą, ji gali traukti dvi ypatingas veiksmo kortas, į jas abi pasižiūrėti, **tada vieną jų pasilikti, o kitą padėti į ypatingų kortų kaladės apačią**.



Laskarina: pradeda turėdama 5 sidabrinės monetas.

Žaidimo pradžioje Laskarina iš kart išsitraukia vieną **ypatingą veiksmo kortą**.



Ingrid Hammar: pradeda turėdama 4 sidabrinės monetas.

Jei Ingrid sėkmingai puola laivą, iš atsargų ji gauna 3 papildomas sidabrinės monetas.

Tai galioja ir žaidžiant **ypatinga veiksmo korta puolimas +2** ar **ypatinga veiksmo korta puolimas/gynyba**, jei ji pasirenka **puolimą**.

Iranga

Raundo pradžioje prieš traukiant naują laivo kortą, pradedantis žaidėjas gali nusipirkti vieną įrankių kortą. Visos įrankių kortos kainuoja 5 sidabrinės monetos. Žaidėjas pasideda šią kortą priešais save ir ji lieka ten iki žaidimo pabaigos. Žaidimo metu galima nusipirkti ir daugiau tos pačios rūšies įrankių kortų. Tokiu atveju išauga jų gebėjimai. Yra trys įrankių rūšys:



Geresnis puolimas

Po sėkmingo puolimo (t.y. žaidėjas žaidė puolimo korta ir laivas buvo užgrobtas), iš atsargų žaidėjas gauna 3 papildomas sidabrinės monetos.



Geresnė gynyba

Po sėkmingos gynybos (t. y. žaidėjas žaidė gynybos korta, bent vienas žaidėjas puolė ir laivas buvo apgintas), žaidėjas iš atsargų gauna 4 papildomas sidabrinės monetos.



Geresnė prekyba

Po sėkmingos prekybos (t. y. žaidėjas žaidė prekybos korta ir laivas buvo apgintas), iš atsargų žaidėjas gauna 5 papildomas sidabrinės monetos. Geresnė prekyba neįmanoma, jei ant prekybos kortos žaidėjas nepastatė pinigų.



BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Autoriai: Loris Games

Iliustracijos: Jan Dřevíkovešký

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