

Reguły gry

Cel gry:

1. Celem gry jest zebranie jak największej ilości punktów w określonym czasie 12 miesięcy (wrzesień – sierpień) oraz bezpieczny powrót do przyjaznego portu.

Karty postaci:

2. Na początku gry każdy gracz losuje kartę postaci, która determinuje jego tożsamość oraz przynależność do jednego z dwóch statków.

3. Osoba, która wylosuje kartę kapitana przejmuje odpowiedzialność za cały proces przygotowania załogi do rejsu oraz samą podróż.

4. Na każdej karcie u dołu znajduje się wykropkowane miejsce, gdzie każdy uczestnik wpisuje około 2-3 swoich własnych zainteresowań.

Poruszanie się po planszy:

5. Podróż odbywa się na zasadzie rzutów kostkami – jeden rzut dwoma kośćmi to pokonanie miesięcznej podróży.

6. Każdorazowo po rzucie załoga może podjąć decyzję czy rusza się o liczbę oczek z obu czy tylko z jednej kostki.

7. Pływać można zarówno w prawo, jak i w lewo. Po każdym rzucie kostką załoga podejmuje decyzję, w którą stronę dana kostka prowadzi ich statek (można wybrać, że jedna w lewo, a druga w prawo).

8. Pola niebieskie oznaczają morze lub odpowiednią do żeglugi rzekę i są dla załogi bezpieczne. Pola zielone oznaczają porty, które są źródłem szans (porty przyjazne) i zagrożeń (porty nieprzyjazne) dla każdego statku. Pola czerwone to spotkanie z policją skarbową, czyli strata jednej kolejki.

9. Załoga sama wybiera pole (port), od którego rozpoczyna swoją 12-miesięczną żeglugę.

Zawijanie do portów:

10. Zawijając do portu załoga każdorazowo decyduje czy schodzi na ląd i wykonuje zadania lub poświęca ten czas na naprawę statku. W czasie podróży trzeba choć raz naprawić swój statek, niewykonanie tego zadanie skutkuje odjęciem -3 punktów.

11. Ze statku może zejść w jednym momencie, albo cała załoga, albo wyłącznie jedna osoba.

12. Można zostawić członka załogi w porcie i później po niego wrócić. Jeśli załogant będzie czekał w jakimś porcie na swój statek dłużej niż zakładało jego zadanie za każdy miesiąc zwłoki załoga płaci po -1 punkcie.

Zdobywanie punktów:

13. Statki zdobywają punkty za dostarczenie ładunku w odpowiednie miejsca oraz za rozwój swojej załogi.

14. Za dostarczenie ładunku do wyznaczonych miejsc można uzyskać od 15 do 25 punktów. Do wyboru są 3 trasy:

a) przewóz alternatywnej ropy naftowej za 25 punktów: Gruzja, Włochy, Gibraltar, Hiszpania, Irlandia, Islandia

b) przewóz wina za 20 punktów: Hiszpania, Tunezja, Turcja, Gruzja, Moskwa

c) przewóz ryb za 15 punktów: Islandia, Irlandia, Portugalia, Gibraltar.

15. Aby dostarczyć ładunek trzeba stanąć na polu portu, a nie tylko je minąć. Portów nie trzeba zaliczać po kolei.

16. Punkty rozwoju załogi zdobywa się za zaliczenie przez nią w odpowiednim porcie:

a) kursu oficerskiego II stopnia (dostępny dla tych, którzy mają kurs I stopnia) – +7 punktów za każdą osobę, która zeszła w tym celu na ląd;

b) kursu oficerskiego I stopnia – +5 punktów za każdą osobę, która zeszła w tym celu na ląd;

c) kursu nawigacji – +4 punkty za każdą osobę, która zeszła w tym celu na ląd;

d) kursu pierwszej pomocy – +3 punkty za każdą osobę, która zeszła w tym celu na ląd;

e) końcowych egzaminów kapitana – +8 punktów.

17. Punkty rozwoju załogi można także uzyskać poprzez zawijanie do portów, gdzie mogą oni rozwijać swoje zainteresowania. Wówczas wszyscy razem mogą zejść na ląd, a każda osoba, która wcześniej wpisała sobie to zainteresowanie do karty zyskuje dla załogi +2 punkty, a każda osoba, która jego nie wpisała odejmuje od ogólnej liczby -1 punkt.

18. Poza tą punktacją każde wspólne zejście na ląd daje załodze +2 punkty integracji.

Zadania obowiązkowe:

19. Załoga musi spędzić święta Bożego Narodzenia i Wielkanoc w Polsce, w tym celu musi się znaleźć w grudniu i kwietniu w Irlandii lub Moskwie (stamtąd już samolotem polecą do kraju). Niewykonanie tego zadania skutkuje każdorazowo odjęciem -7 punktów.

20. Aby nie otrzymać dodatkowej kary do grudnia załoga musi zarejestrować statek, w którymś z następujących portów: Gibraltar, Irlandia, Gruzja. Przy rejestracji musi być obecny II oficer. Niewykonanie tego zadania kosztuje załogę -5 punktów.

21. Ostatni miesiąc wyprawy musi być zakończony w przyjaznym porcie, czyli takim, który oferuje załodze konkretną szansę (portem przyjaznym będzie także port, który obok szans powoduje także zagrożenia). Niewykonanie tego zadania kosztuje załogę -3 punktów.