

TO GLORY!

GAME DESIGN: Stuart Ellis **DEVELOPERS:** Constantine Kevorque, Stavros Tsiakalos
ART & ILLUSTRATIONS: Kazuo Miyahara **GRAPHIC DESIGN:** Maria Fotiadou

ÁTTEKINTÉS

Szállj versenybe elásott kincsekért és vegyél részt izgalmas csatákban, hogy te legyél a történelemben a hét tenger leghírhedtebb kalóza.

ALKATRÉSZEK



4 kalózhajó



4 kalóz figura talppal



10 kincs jelölő



50 arany pénz jelölő



4 kalóz kapitány kártya



1 kezdő játékos jelölő



4 zászló



1 Kraken



1 torony



1 játéktábla



4 műanyag talp



3 fakocka



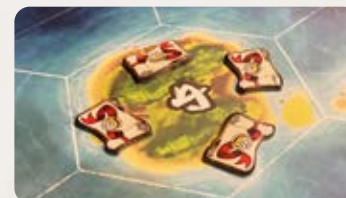
32 térkép jelölő

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Ha ez az első játék alkalmatok, az utasítások követésével rakjátok össze a kapitányokat, a hajókat, a krakent, és a tornyot. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére. Rakjátok a fakockákat, a kincs jelölőket, és az arany pénz jelölőket a tábla mellé, ezek lesznek a készlet.

Helyezzétek a **Tornyot** a tábla közepén látható szigetre.

A legfiatalabb játékos kapja meg a kezdő játékos jelölőt, valamint elhelyezi a kraken jelölőt a táblán egy üres hexára a tengeren. Keverjétek meg a térkép jelölőket és helyezétek őket arccal lefelé a megfelelő szigetre. (Betű betűvel passzol) Ha jól csináltátok, minden szigeten 4 jelölőnek kell lennie.



A kezdőjátékostól kezdve, és az óramutató járásával megegyező irányban, minden játékos választ egy kapitány kártyát, megkapja a hozzá tartozó talpas kalóz figurát, elvesz egy tetszőleges hajót, és megkapja a hajó színével megegyező zászlót. Minden játékos felhelyezi a hajóját a szigetére, a kapitányt pedig a hajóra.

Végezetül pedig minden játékos helyezze a kapitány kártyáját és a zászlóját a tábla mellé. Ez a terület lesz a „rakodótér”. Amikor kincset, aranyat, vagy térkép jelölőt kapsz, ezt mind a rakodótérbe kell helyezned.

Áttekintés játék előkészítésére 4 játékos esetén



JÁTEKMENET

A To Glory! c. játék több fordulón keresztül zajlik. Minden forduló kezdetén a kezdőjátékos kezd, és végrehajtja az összes akcióját. Ezután óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos hajtja végre az összes akcióját, és így tovább. A forduló akkor ér véget, ha minden játékos sorra került. Egy játékos a körében: Végrehajthat LEGFELJEBB 5 akciót (Mozgás, Kormányzás, vagy Felfedezés bármilyen kombinációja) Az ellenfélre Zúdíthat EGY Sortüzet Használhatja a Kapitánya képességét legfeljebb EGYSZER. Bármilyen sorrendben! Például: 2 mozgás, 1 kapitány képesség aktiváció, 1 sortűz/Kormányzás/Mozgás, és végül 1 Felfedezés. (2+1+1+1)



MOZGÁS: Mozgasd a hajódat vagy a Krakent egy szomszédos tengeri mezőre, amin nincs Kraken, Torony, Sziget, vagy másik hajó. A Kraken mozoghat bármelyik szomszédos mezőre, de megtartja az irányt amelyikbe néz. Egy hajó csak előre, egyenes irányban tud mozogni, és nem fejezheti be a mozgását egy olyan mezőn, ami szomszédos Hajóval, Krakennel, vagy Toronnyal, így tovább kell mozognia, kormányoznia addig amíg egy megfelelő mezőre nem érkezik. Ha a hajód egy Sziget mellé érkezik, és már megszerezted a passzoló Térkép Jelölőt, fedd fel a kincs jelölőt, vedd el a Kincsesládát a készletből, majd a Térkép Jelölőt tedd vissza a dobozba (ergo, távolítsd el a játékból!)

FELFEDEZÉS: Ha a hajód egy szigettel szomszédos mezőn áll, és még nincs Térkép jelölőd, vedd el egy Térkép jelölőt a szigetről. Ha a Térkép jelölő egy Kincses Térkép, helyezd a Kapitány kártyád mellé, arccal lefelé. Csak te tudhatod mi van rajta. Ha Jolly Rogert húztad fel, hajtásd végre az alábbiakat:

- Fedd fel a jelölőt! Mostantól meg vagy átkozva. Fordítsd át a Kapitány kártyádat az Átkozott felére.
- Vegyél el egy másik Térkép jelölőt a szigetről.
- Helyezd vissza a Koponyás Térkép jelölőt a szigetre arccal lefelé, de keverd össze a többivel.

SORTŰZ: Körönként egyszer, használhatod a hajód, a Krakent, vagy a Tornyt, hogy tüzelj az ellenfeledre. Hogy ezt megtedd, helyezd fel a kockákat a választott dologra és mindenféle állítgatás nélkül lödd ki őket.

Ha eltalálsz az ellenfél hajóját, a Krakent, vagy egy Tornyt, aranyat kapsz a talált pontosságának mértékétől függően. A jutalmak közül a legnagyobb jutalmat kapod meg csakis egyszer!

- 1 arany: Egy kocka eltalálja az ellenfél hajóját, a Krakent, vagy a Tornyt.
- 2 arany: egy kocka egy ellenfél hajóján, egy Krakenen, vagy a Tornyon landol.
- 3 arany: Lelőksz egy ellenséges kapitányt a hajójáról.

Például: Ha egy lövéssel sikerül eltalálnod a Krakent, landolni a piros hajón, és a sárga hajón is, a legmagasabb jutalom 2 arany, amit kapsz.

KAPITÁNY KÉPESSÉG:

A köröd alatt bármikor, de fordulónként csak egyszer, használhatod a Kapitányod képességét. A képesség végrehajtása alatt/közben azonban nem hajthatsz végre más akciót!



Mozgasd a hajódat kétszer ingyen



Fordítsd el hajódat kétszer ingyen



Fordítsd el tornyt kétszer ingyen



Mozgasd a Krakent kétszer ingyen

Elátkozva: Ha el vagy átkozva, fordítsd át a Kapitány kártyádat az Átkozott oldalára. Amíg el vagy átkozva, nem tudod használni a Kapitányod képességét. Mindaddig el vagy átkozva, amíg el nem találod az ellenfeleid egyik hajóját az ágyúiddal. (Nem a Krakennel vagy a Toronnyal.) Amikor sikeresen eltaláltad, az átok átszáll a másik játékosra. Fordítsd vissza a Kapitány kártyádat a normál oldalára, míg ellenfeled fordítsa a Kapitány kártyáját az átkozott oldalára. Ha több ellenséges hajót is sikerül eltalálnod, mindannyiuk elátkozódik. (Ha egyikük már átkozott, átkozott marad.)

Győzelem: A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amikor egy játékos elégtérkép Jelölőt gyűjt össze (4 játékos esetén 2, 3 játékos esetén 3, 2 játékos esetén 4). A játékosok összehasonlítják az összegyűjtött arany és kincs mennyiségét. Egy Arany 1 Dicsőség pontnak, egy Kincsesláda pedig 6 Dicsőség pontnak felel meg.

A legtöbb Dicsőséggel rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a legtöbb Kincsesládával rendelkező játékos győz.



KORMÁNYZÁS: Fordítsd el a hajódat, vagy a Krakent, vagy a Tornyt, 1/6 hexányit egyik irányban, jobbra vagy balra.



FELFEDEZÉS



SORTŰZ



Aktív oldal

Átkozott oldal