

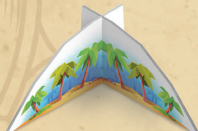
Ship Ahoy

*Kohe algab vägev merelahing!
Laadige oma kahurid ja relvastage meeskond.
Vaja läheb oskusi, taktikat ja natuke õnne.
Esmalt proovige vastase laevu tabada,
seejärel lähenege ja vallutage need.
Peamine eesmärk on jõuda vastase
sadamasse ja see vallutada.
Kellest saab uus merede valitseja?*

MÄNGU PÕHIOSSAD



4 sadamat



5 mäge



4 torni
koos alustega



12 laeva
koos alustega



2 eritäringut



1 kahur



5 kahurikuuli



1 sõlmedega
köis

MÄNGU ETTEVALMISTUS

Enne esimest mängu suruge kõik mänguosad papist stantslehtedest välja. Mängige nii, nagu soovite – põrandal või laual.

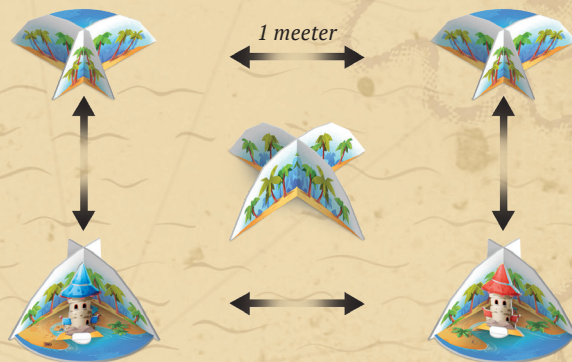
Kui mängite kahekesi või neljakesi, asetage neli sadamat ruudukujuliselt nii, et kahe sadama vahekaugus oleks umbes 1 meeter (kui mängite laual, tehke väiksem ruut, aga siiski võimalikult suur ruut).

Kui mängite kolmekesi, asetage kolm sadamat kolmnurgakujuliselt nii, et kahe sadama vahekaugus oleks umbes 1 meeter.

Asetage mäed sadamate taha ja kõige suurem mägi mänguvälja keskele. Asetage igasse sadamasse torn (vt pilti).

Iga mängija valib omale sadama ja asetab sinna kolm laeva. Kahe mängijaga mängides kontrollib kumbki kaht sadamat ja kuut laeva.

Kahe või nelja mängija mänguväli



KÜSIMUS:

Kui suur on mängumaa? Kuhu saan oma laevadega liikuda?

“Ship Ahoy” ei ole piire peale laua serva või näiteks riidekapi. Võite oma laevastikku liigutada kuhu iganes soovite, aga küsige enne vanematelt luba!

MÄNGIMINE

Mängu mängitakse päripäeva, alustades mängijast, kes nägi viimati tõelist piraati. Kahtluse korral valige alustav mängija juhuslikult.

Oma käigu ajal tehke järgmised tegevused selles järjekorras:

- 1) laskmine
- 2) liikumine
- 3) lähivõitlus

Laskmine

Aseta kahur oma laeva või torni kõrvale. **Oluline!** Ära vali ühtegi laeva või torni, mis on lähivõitluses.

Aseta kahurikuul kahuritorusse ja lase see vastase sihtmärgi suunas (laev või torn). **Vihje!** Kahurit võid käega kinni hoida, et see laskmise ajal ei liiguks.

Kui sul õnnestub vastase laev või torn kukutada, siis on see vallutatud. Eemalda see mänguväljalt ja jäta endale auhinna.

Kui lased mööda või tabad sihtmärki ilma seda kukutamata, on laskmine siiski lõppenud. Mängukorra kohta saad ainult ühe lasu.

Oluline! Lask läheb arvesse siis, kui kahurikuul on kahuritorust väljunud. Vastasel juhul võid uuesti proovida.

Kui mõni saartest või tornidest sinu lasu järel nihkub (kuid ei kuku ümber), asetage need tagasi algasendisse. Kui aga mõni laevadest sedaviisi nihkub, jääb ta oma uuele positsioonile.



Aseta kahur tulistava laeva kõrvale.
Pane kahurikuul kahuritorusse ja tulista.



Lask on edukas, kui
sihtmärk kukub ümber.

Liikumine

Veereta numbritega täringut. Tulemus näitab, mitme sõlme võrra saad laevaga liikuda. Sina ise otsustad, kuidas sõlmi oma laevade vahel jagad.

Seega saad kolme punktiga:

- liigutada oma kolme laeva ühe sõlme võrra või
- liigutada ühte laeva kahe sõlme ja ühte laeva ühe sõlme võrra. või
- liigutada ühte laeva kolme sõlme võrra.

Oluline! Kahjustatud (= lamavad) laevad ja lähivõitluses olevad laevad ei saa liikuda. Ka tornid ei saa liikuda.

Võid liikuda vähem sõlmi, kui täring näitab.

Õige vahemaa mõõtmiseks kasuta sõlmedega köit. Aseta köie esimene sõlm oma laeva kõrvale. Seejärel pane köis soovitud liikumissuunas maha, võid teha kurve. Lõpuks liiguta oma laev õige sõlme kõrvale, vastavalt punktide arvule:

- 1 punkt – teine sõlm
- 2 punkti – kolmas sõlm
- 3 punkti – neljas sõlm



Lähivõitlus

Kui sa liigud laevaga vastase sihtmärgi (laeva või torni) kõrvale või seisad selle kõrvale, saad seda rünnata lähivõitluses.

Oluline! Laevad (või torn ja laev) ei pea kõrvuti olemiseks teineteist puudutama, vahemaa peab olema väiksem kui laeva suurus (kõrgus).

Veereta sümbolitega täringut.



Lipusümbol näitab, et vastane alistub. Eemalda sihtmärk mänguväljalt ja jäta see endale auhinnaks.



Ristatud mөөkade sümbol näitab, et lähivõitlus jätkub järgmisel mängukorral.

Igal mängukorral pead lahendama kõik lähivõitlused, milles osaled.



Teineteise kõrvale jõudes võib alustada lähivõitlust.

Punane laev siseneb sinisesse sadamasse ja saab torni rünnata.

MÄNGU LÖPP

Kui oled kaotanud kõik oma laevad ja torni, oled mängust väljas ja kaotanud.

Mäng lõpeb kohe, kui üks mängija on mängust väljas.

Teised mängijad loevad oma auhinnad kokku. Iga vallutatud laev on väärt ühe punkti, iga vallutatud torn kaks punkti. Mängu võidab mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem punkte. Viigi korral võidab mängu mängija, kellel on kõige rohkem torne.

MEESKONNAMÄNG

Kui mängite neljakesi, võite võidelda kahe kaheliikmelise meeskonnana, mitte igaüks eraldi. Mäng lõpeb kohe, kui üks mängija on mängust väljas. Võidab meeskond, kellel on mängu lõpus kõige rohkem punkte.

TÄIUSTATUD REEGLID

Kui olete põhireeglid selgeks saanud, võite kasutada täiustatud reegleid, et lisada mängule veel rohkem lõbu.

Laskmine. Kui vastase laev või torn kukub ümber, loetakse see kahjustatuks, mitte vallutatuks. Jäta see ajutiselt mänguväljal lamama. Lamavad laevad ega tornid ei saa lasta.

Likumine. Lamavad laevad ei saa liikuda.

Lähivõitlus. Lamavad laevad ega tornid ei saa rünnata.

Laevade ja torni parandamine. Oma mängukorra lõpus saad parandada kõik oma kahjustatud laevad ja torni. Tõsta külili olev laev või torn uuesti püsti.

Lamava laeva või torni vallutamiseks peab mängija sellega lähivõitluse astuma. See lähivõitlus on automaatselt edukas.



Laeva parandamiseks tõsta see uuesti püsti.

STSENAARIUMID (valikuline)

Kuus stsenaariumi lisavad mängule vaheldust. Mängu alustamisel saate stsenaariumi valida ühisel kokkuleppel.

AARETE SAAR



1 aarete saar



1 aardekirst

Ettevalmistus. Asendage keskmine suur mägi aarete saarega. Saarele asetage aardekirst.

Kui jõuad mängides saarele, korja aardekirst üles ja aseta see oma laeva kõrvale.

Kui su laev alistub lähivõitluses, läheb aardekirst vastasele.

Kui te ei mängi täiustatud reeglite järgi ja aardekirstu kandev laev vallutatakse laskmisega, siis aseta aardekirst saarele tagasi. Mängu lõpus on aardekirst väärt kolm punkti.

PIRAADILAEV



1 aarete saar



1 piraadilaev
koos alusega

Ettevalmistus. Asetage piraadilaev aarete saarele keskmise mäe kõrvale.

Selle asemel, et liigutada üht oma laeva, võid liigutada piraadilaeva. Piraadilaev liigub ja ründab nagu iga teine laev. Piraatidele alistuv laev on kõigi mängijate jaoks kadunud.

Piraadilaeva saab vallutada ja auhinnaks võtta nagu iga teist laeva.

MEREKOLETIS



1 merekoletis
koos alusega



1 kahjustuse
märk

Ettevalmistus. Asendage keskmine mägi merekoletisega.

Selle asemel, et liigutada üht oma laeva, võid liigutada merekoletist.

Merekoletist võib lasuga tabada, kuid lähivõitluses teda rünnata ei saa. Samas saab merekoletis ise rünnata ainult lähivõitluses. Merekoletisele alistuv laev on kõigi mängijate jaoks kadunud.

Merekoletisel on kaks elupunkti. Mängijad peavad koletise kaks korda ümber kukutama, et teda hävitada. Märkige esimene kukkumine kahjustuse märgiga. Merekoletist ei saa auhinnaks võtta.

TUGEV TUUL



1 tuuleväli

Ettevalmistus. Asetage tuuleväli keskmise mäe alla.

Kui sinu laev on tuuleväljast kõie pikkuse kaugusel (u 30 cm), saad ühe korra veel liikuda. Ühe liikumisena võid liigutada ka tuulevälja ühe sõlme võrra enda poolt valitud suunas (üks kord mängukorra kohta).

KAUPMEES



4 tünni

Ettevalmistus. Asetage igasse sadamasse juhuslikult üks tünn. Tünni värv peab erinema sadama värvist.

Laeva liigutamisel saad tünni transportida. Pane tünn oma laeva kõrvale. Nüüd pead proovima tünni sihtsadamasse viia. Kui see õnnestub, saad kaks punkti. Jäta tünn enda juurde, et hiljem oleks kergem punkte kokku lugeda.

Tähelepanu! Transpordilaev ei saa rünnata, ei lastes ega lähivõitluses.

KRAKEN



1 kraken

Ettevalmistus. Asetage kraken keskmise mäe alla.

Oma laeva liigutamise asemel võid liigutada krakenit.

Kui kraken on laeva all, mässib ta end ümber selle ja takistab liikumist. Krakenit ei saa laskmisega rünnata, vaid ainult lähivõitlusega. Kui sa võidad, kaotab kraken oma haarde ja vabastab laeva. Lisaks võid sa liigutada krakenit kuni kolme sõlme võrra vabalt valitud suunas.

Albi

Mängu autor: Frédéric Moyersoën

Illustraator: Petr Štefek

Tootmisjuht: David Rozsival

Kujundus ja küljendus: Jiří Trojánek