

# TORTUGA

## Sisältö

- 12 kauppalaivakorttia
- 12 aarekorttia
- 12 merikorttia
- 12 strategiakorttia
- 6 merirosvokorttia
- 6 tapahtumakorttia
- 4 merkkikorttia

## Tavoite

Kumpikin pelaaja ohjaa kolmea merirosvolaivaa hyökätäkseen aarteita kuljettavia kauppalaivoja vastaan. Voittaja on se kenellä on eniten kultakolikkoja pelin lopussa. Kultakolikkoja saa aarteista ja valtaamalla kauppalaivoja.

## Korttien kuvaukset

Merirosvokortissa, kauppalaivakortissa ja merikortissa on jokaisessa kolme symbolia: purje kuvaa nopeutta, kilpi rungon kestävyyttä ja tykki aseistusta. Joissain kauppalaivakorteissa on yksi tai kaksi kultakolikkoa, mitkä pelaaja saa valloitettuaan laivan. Aarekorteissa on kultakolikkoja kahdesta neljään. Strategiakorteissa on vain symboli ja taustalla kuva ominaisuudesta: nopeus, kestävyys ja aseistus. Tapahtumakorteissa on symboli kuvaamassa kortin ominaisuutta.

## Tapahtumakortit

2 ankkuria: vaihda kahden kauppalaivan paikkaa keskenään.

3 rahakasaa: vaihda kolmen aarekortin paikkaa keskenään

2 aaltoa: vaihda kahden merikortin paikkaa keskenään

2 vaakaa: vaihda kahden strategiakortin paikkaa keskenään

±2: lisää tai vähennä aarekortin arvoa kahdella

tykki: estää merirosvon hyökkäyksen, joten pelaaja ei voi saada pisteitä kyseisestä laivasta.

## Pelin rakenne

Peli koostuu kahdesta erästä. Pelaajan lopullinen pistemäärä on kummankin erän yhteenlaskettu pistemäärä. Ensimmäisen erän aloittaa nuorempi pelaaja ja jälkimmäisen vanhempi.

## Alkujärjestelyt

Laittakaa neljä merkkikorttia peräkkäin keskelle pöytää seuraavassa järjestyksessä: kauppalaiva, aarre, meri ja strategia. Tämä rivi jakaa pöydän kahteen puolikkaaseen. Pelaajat asettuvat eripuolille.

Sekoittakaa 6 merirosvokorttia ja laita 3 rivin oikealle ja 3 vasemmalle puolelle. Näin pelialue on jaettu 24 osaan, 12 kummallekin pelaajalle. Jokaisen merirosvokortin alla on neljä tyhjää paikkaa. Yksi kauppalaivakortille, yksi aarrekortille, yksi merikortille ja yksi strategiakortille. Katso mallia alla, tummennetut kortit ovat pöydässä pelin alkaessa.

<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>		<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b> merirosvokortti
<b>S</b>	<b>S</b>	<b>S</b>	<b>I</b>	<b>S</b>	<b>S</b>	<b>S</b>	<b>I</b> merkkikortti
<b>T</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>I</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>S</b> kauppalaivakortti
<b>C</b>	<b>C</b>	<b>C</b>	<b>I</b>	<b>C</b>	<b>C</b>	<b>C</b>	<b>T</b> aarrekortti
<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>C</b> merikortti
	<b>T</b>				<b>T</b>		<b>B</b> strategiakortti
							<b>T</b> tapahtumakortti

Jakakaa loput kortit yhtä moneen pinoon kuin erilaisia kortteja on ja sekoita ne erikseen. Jakakaa kummallekin pelaajalle 3 kauppalaivakorttia, 3 aarrekorttia, 3 merikorttia, 3 strategiakorttia ja 1 tapahtumakortti. Tapahtumakortti pitää asettaa kuvapuoli ylöspäin pelaajan eteen niin että kumpikin voi nähdä sen. Muut kortit pidetään kädessä piilossa.

## Pelivuoro

Vuorollaan pelaajan pitää pelata yksi kortti. Niin kauan kuin kauppalaivakortille on vapaata tilaa on pelaajan pelattava kauppalaivakortti. Kun kaikki 6 kauppalaivakorttia on pelattu on aarrekorttien vuoro, sitten merikortit ja lopuksi strategiakortit. Lopuksi pelaajan on pelattava tapahtumakortti edestään. Pelaaja voi pelata korttinsa joko omalle tai vastustajan kentän puolelle.

## Erän loppu

Erä päättyy kun kaikki 26 korttia ovat pelattu. Nyt pelaajat laskevat kultakolikot. Pelaaja saa kolikkoja ainoastaan korteista jotka ovat hänen puolellaan kenttää. Jokainen merirosvolaiva pelaa alla olevaa kauppalaivaa vastaan. Vertaa strategiakortin symbolin ominaisuutta merirosvon ja rahtialuksen arvoihin, korkein voittaa. Tasatilanteessa merirosvo voittaa. Merikortti muuttaa kuppalaivan ominaisuutta. Merirosvon ominaisuuksiin se ei vaikuta. Jos merirosvo voittaa pelaaja saa kaikki kultakolikot aarrekortista ja mahdollisesti myös kauppalaivasta.

## **Toinen erä**

Laittakaa käytetyt kortit sivuun ja sekoittakaa merirosvokorit. Jakakaa käyttämättömät kauppalaiva-, aarre-, meri-, ja strategiakortit pelaajille. Jakakaa merirosvokortit kuten ensimmäisessä erässä. Jakakaa molemmille myös uusi tapahtumakortti. Pelatkaa kuten ensimmäinen erä, mutta nyt vanhempi pelaaja aloittaa. Tasatilanteessa pelaaja kenellä on eniten kultakolikoita kauppalaivoista voittaa.