Dane aktualne na dzień: 11-11-2026 02:48

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/hook-p-8864.html



HOOK!

Cena	**59,90 zł.**
Dostępność	**Dostępny**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**421327**
Producent	**Lacerta**

Opis produktu

Kiedy ocean jest spokojny, a statki pirackie stoją bez ruchu w wodzie, zarówno piraci, jak i marynarze zwykli spędzać czas na uwielbianej przez nich wszystkich grze zręcznościowej.
Zabawa polega na strzelaniu do siebie z armat, które przy okazji połączone jest z łapaniem jak największej liczby przestraszonych papug.

Wszyscy jednak dobrze wiemy, że największym postrachem mórz i oceanów jest Czarny Pirat.
Czy jesteś piratem, czy marynarzem – on zawsze czyha właśnie na ciebie.

Jak grać:
1. Odkryj równocześnie karty celów
2. Połóżcie na nich karty z otworami.
3. Strzelajcie z dział do innych graczy, chowajcie się przed nadlatującymi kulami i łapcie papugi.

Podczas walki możesz chować się za beczkami lub w pustych klatkach. Aby ulżyć sobie w bólu zadanym przez armatnie kule, możesz łyknąć buteleczkę rumu. Bez względu na to, ile guzów i siniaków zdobędziesz w trakcie gry, na jej koniec ważne będzie tylko to, abyś posiadał jak najwięcej papug...

Na początku każdej rundy każdy z graczy bierze jedną kartę celów. Nie patrzymy co jest na drugiej stronie. Na komendę “Gotowi do strzału? Pal!” wszyscy równocześnie odwracają swoje karty i kładą je na środku stołu. Teraz każdy, w tym samym czasie, ma możliwość wzięcia jednej ze swoich dziurawych płytek i położenia jej na dowolnej karcie na stole. Przez cały czas działa zasada „kto pierwszy, ten lepszy”. Należy pamiętać, że jak już jedną płytkę trzymamy, to nie możemy chwycić innej. Kiedy już wszyscy położą swoje płytki, to patrzymy co widnieje przez ich otwory i według zawartych tam symboli wykonujemy akcje:
Podobizna pirata/marynarza – dany gracz otrzymuje ranę (można zranić samego siebie)
Beczka/klatka – chroni przed wszystkimi obrażeniami (nie działa na bomby)
Bomba – rani wszystkich graczy w grze
Butelka rumu – gracz odzyskuje jedno życie
Czarny pirat – gracz wybiera, którego gracza chce zranić
Papuga – kartę bierzemy do siebie (o ile na tej samej karcie nie była zaznaczona bomba) i na koniec gry dostajemy punkty zwycięstwa za wszystkie papugi na wszystkich kartach.

Gra toczy się do wspomnianych wcześniej warunków końca – skończą się karty celów lub na polu bitwy pozostanie jeden pirat. W pierwszym przypadku wygrywa ten, który zdobył największą liczbę papug. W drugim ten, który przeżył.

Wariant dla prawdziwych piratów.

Małym druczkiem w instrukcji do gry jest napisane, że przy testowaniu gry nie ucierpiała żadna papuga, a picie rumu jest tylko dla prawdziwych piratów. W związku z tym zaproponuje wariant dla prawdziwych piratów wymyślony przez jednego z uczestników naszych rozgrywek. Wcześniej wspomniałem, że każdy z graczy ma, tak jakby, dziewięć żyć, które traci, gdy zostaje trafiony. Każdy pirat uczestniczący w grze otrzymuje dziewięć buteleczek rumu lub małych, pełnych szklaneczek (chociaż z tych łatwo coś wylać), w których ów trunek się znajduje. Jeżeli dany wilk morski ma otrzymać ranę, to musi wypić jedną buteleczkę. Natomiast, gdy odzyskuje życie to uzupełnia liczbę napoi. Poza tym gra toczy się według tych samych zasad, ale zabawa na pewno zostanie sprowadzona na zupełnie inny poziom.

Ahoj! Piraci na horyzoncie!

Podstawowe informacje
Liczba graczy: 3 - 6 osób

Wiek: od 8 lat
Czas gry: ok. 25 minut
Wydawca: Lacerta
Projektant: Marco Teubner
Wydanie: polskie
Instrukcja: polska

Zawartość pudełka:
6 kart obrażeń
96 kart celów
18 kart z otworami po kulach armatnich
54 żetony kul armatnich
1 karta z kompasem
5 kart podsumowania zasad
1 instrukcja