

PIRACKA GRA  
NUMERYCZNA  
OPARTA O MECHANIKĘ  
TOGUZ KORGOOL

# Toguz island

SPECJALNE MIEJSCE ZOSTAWIONE DLA  
GŁÓWNYCH SPONSORÓW, KTÓRZY POMOGLI  
PRZY WYDANIU TEJ FAJNEJ GRY.

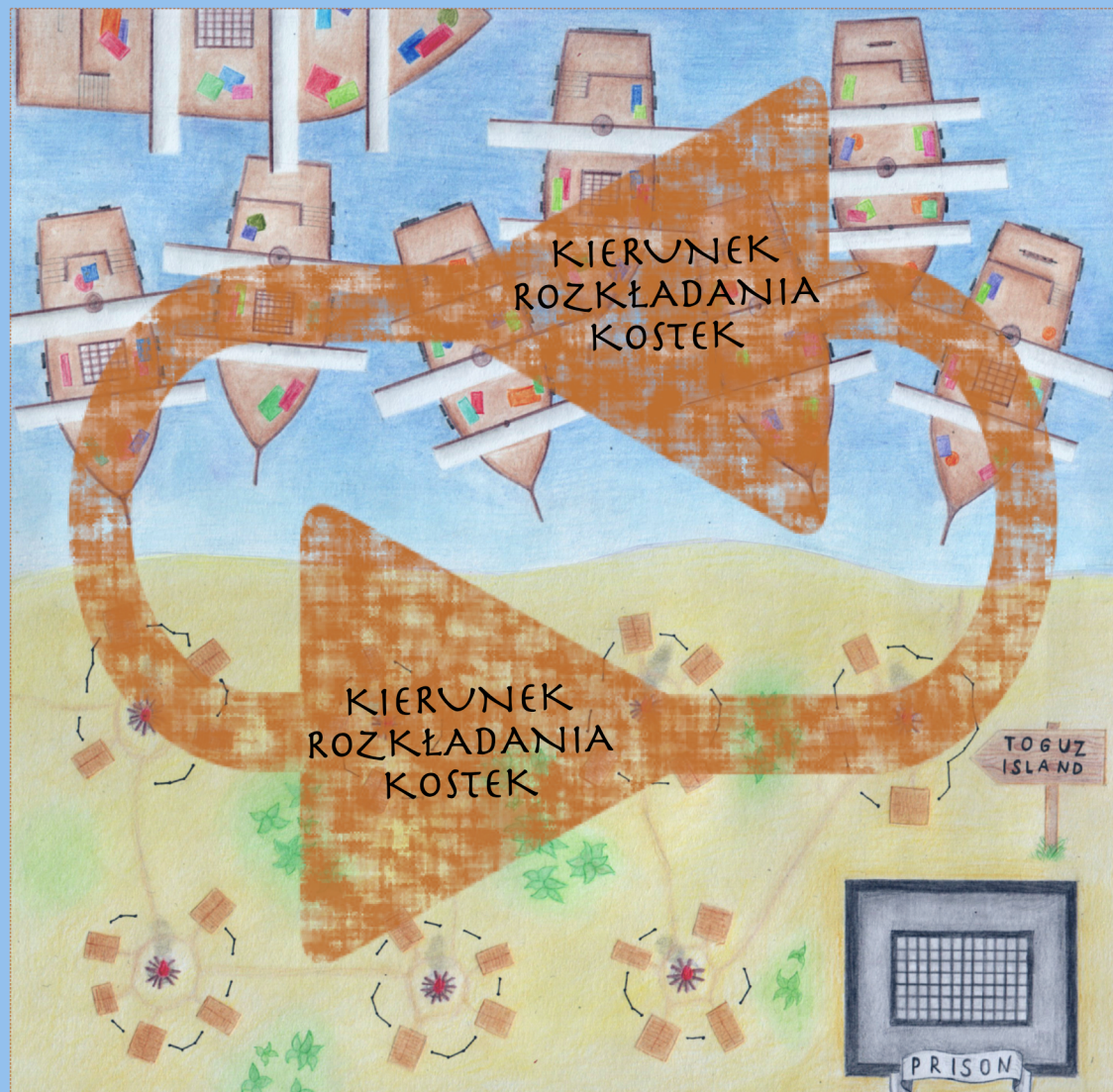


SZKOLNY KLUB TOGUZ KORGOOL  
[www.toguz.kopernik-leszno.pl/island](http://www.toguz.kopernik-leszno.pl/island)

Przygotowanie gry: Apolonia Popławska, Alicja Smoczyk, Julia Urban, Bartek Dembiński, Michał Gaumer, Dominik Sieciński

ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY: PLANSZA ORAZ  
INSTRUKCJA, 49 KOSTEK MIESZKAŃCÓW,  
49 KOSTEK PIRATÓW, JEDNA KOSTKA WODZA  
PLEMIENIA, JEDNA KOSTKA KAPITANA PIRATÓW.

STATEK Z MIEJSCEM NA SKARBY



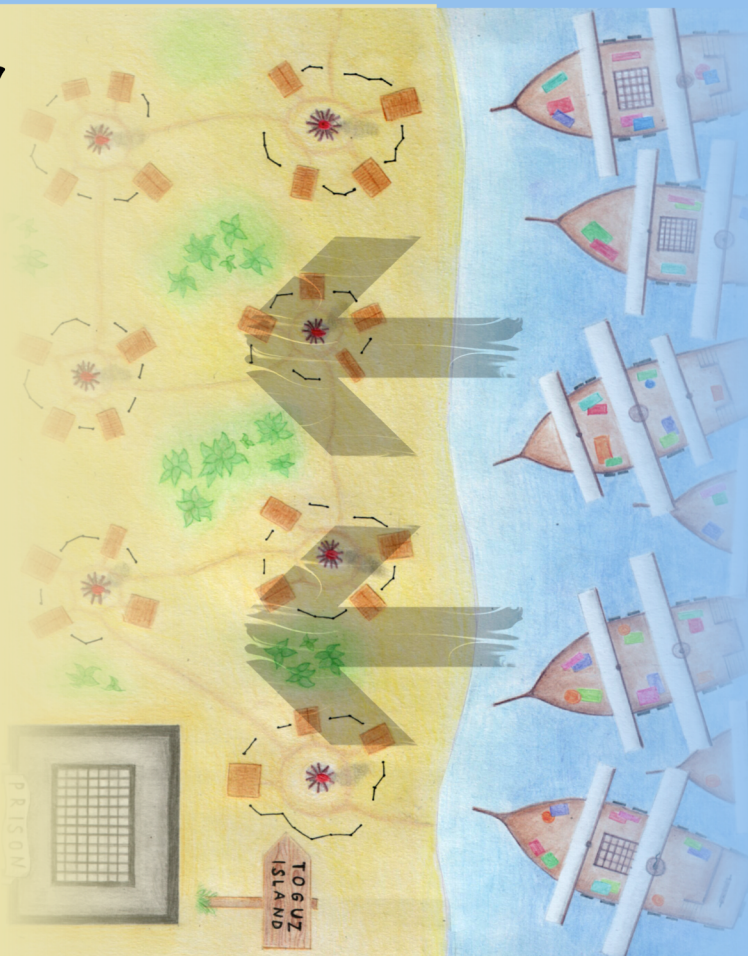
WIĘZIENIE



## MIESZKAŃCY WYSPY

TOGUZ ISLAND- NIEWIELKA WYSPA, NAD  
KTÓRĄ WIEJE CIEPŁY WIATR, A FALE  
OCEANU UDERZAJĄ O JEJ BRZEGI. NA  
MYŚL O NIEJ NASUWAJĄ SIĘ OBRAZY  
MIĘKKIEGO, ŻÓŁTEGO PISAKU, KTÓRY MIENI  
SIĘ W PROMIENIACH GÓRUJĄCEGO TAM  
SŁOŃCA. NA WYSPIE PANUJE SPOKOJNA  
ATMOSFERA, A ŻYCIE BIEGNIE BEZTROSKO.  
JEDNAK TEN CZARUJĄCY BYT PRZERYWA  
NIESPODZIEWANA WIZYTA FLOTY  
PIRACKIEJ, KTÓRA PRÓBUJE ZDOBYĆ  
DROGOCENNE SKARBY OD LAT SKRYWANE  
PRZEZ MIESZKAŃCÓW WYSPY.

CHROŃ WYSPĘ PRZED PIRATAMI. NIE  
DOPUŚĆ DO KRADZIEŻY SKARBÓW, WALCZ  
Z PIRATAMI, A JEŚLI UDA CI SIĘ ICH  
POJMAĆ TO ZAMKNIJ ZŁOCZYŃCÓW ZA  
KRATAMI WIĘZIENIA. KAŻDY Z NICH  
MUSI PONIEŚĆ KARĘ ZA ZŁE UCZYNKI!!



## FLOTA PIRATÓW



WIEJE SILNY WIATR. FALE KOŁYSZĄ  
STATKIEM, UDERZAJĄC O JEJ BURTĘ.  
NADCIĄGAJĄ CIEMNE CHMURY, KTÓRE  
ZWIASTUJĄ SZTORM. PO DŁUGICH  
GODZINACH ZMAGANIA SIĘ Z SIŁAMI  
NATURY, POWOLI BURZA CICHNIE.  
NIEBO ROZPOGADZA SIĘ, A OCZOM  
PIRATÓW UKAZUJE SIĘ ŁĄD... CZY TO  
HISTORYCZNA WYSPA TOGUZ?  
ALEŻ TAK! TO TWOJA SZANSA NA  
WZBOGACENIE SIĘ I ZDOBYCIE TYTUŁU  
NAJGROŹNIEJSZEJ FLOTY NA OCEANIE.

TWOIM ZADANIEM JEST ZDOBYCIE JAK  
NAJWIĘKSZEJ ILOŚCI SKARBÓW.  
NAPADAJ NA SZAŁASY I ODBIERZ  
WSZYSTKIE DROGOCENNE KOSZTOWNOŚCI  
. RABUJ I PRZENOŚ ZŁOTO NA TWÓJ  
OKRĘT FLAGOWY!!

PIRACKA GRA  
NUMERYCZNA  
OPARTA O MECHANIKĘ  
TOGUZ KORGOOL

# Toguz island

## INSTRUKCJA DO GRY

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

CZARNE KOSTKI OZNACZAJĄ PIRATÓW, ŻÓLTE SKARBY. WYLOSUJ KTO BĘDZIE BRONIŁ WYSPY, A KTO BĘDZIE DOWODZIŁ PIRATAMI. ROZSTAW PO SIEDMIU PIRATÓW NA KAŻDEJ ŁODZI I PO SIEDEM SKARBÓW W KAŻDYM SZAŁASIE NA WYSPIE. RUCHY WYKONUJEMY NA ZMIANĘ - PIERWSZY RUCH WYKONUJĄ PIRACI, PONIEWAŻ TO ONI ZAATAKOWALI WYSPĘ.

### RUCH PIRATA

WYBIERZ DOWOLNĄ ŁÓDŻ. WEŹ Z NIEJ WSZYSTKIE KOSTKI OPRÓCZ JEDNEJ. ZABRANE KOSTKI ROZSTAWIAJ KOLEJNO PO JEDNEJ NA NASTĘPNYCH ŁODZIACH A POTEM SZAŁASACH, POTEM PONOWNIE NA ŁODZIACH I TAK DALEJ - PRZECIWNIE DO KIERUNKU WSKAZÓWEK ZEGARA.

### JEŚLI BRONISZ WYSPY

WYBIERZ DOWOLNY SZAŁAS. WEŹ Z NIEGO WSZYSTKIE KOSTKI OPRÓCZ JEDNEJ. ZABRANE KOSTKI ROZSTAWIAJ KOLEJNO PO JEDNEJ W NASTĘPNYCH SZAŁASACH A POTEM NA ŁODZIACH, POTEM PONOWNIE W SZAŁASACH I TAK DALEJ - PRZECIWNIE DO KIERUNKU WSKAZÓWEK ZEGARA.

### UWAGA

PO KILKU RUCHACH BĘDZIESZ W SWOIM RUCHU ZABIERAĆ DO RĘKI KOSTKI RÓŻNEGO KOLORU. MOŻESZ ZDECYDOWAĆ JAKIEGO KOLORU KOSTKI BĘDZIESZ ZOSTAWIAĆ W KOLEJNYCH MIEJSCACH.

### JEDNĄ KOSTKĄ

JEŻELI WYBIERZESZ ŁÓDŻ LUB SZAŁAS W KTÓRYM JEST TYLKO JEDNĄ KOSTKĄ - PRZESUWASZ JĄ DO KOLEJNEJ ŁODZI LUB SZAŁASU.

### ZDOBYWANIE PUNKTÓW PRZEZ PIRATÓW

JEŚLI OSTATNIĄ KOSTKĘ Z RĘKI UMIEŚCIŁEŚ W SZAŁASIE, PRZELICZ ILE JEST W NIM KOSTEK. JEŚLI JEST TO PARZYSTA ILOŚĆ TO PO ZACIĘTEJ WALCE PIRATÓW PRZENIEŚ DO WIĘZIENIA, A SKARBY PRZENIEŚ NA STATEK.

### ZDOBYWANIE PUNKTÓW PRZEZ OBRONCÓW WYSPY

JEŚLI OSTATNIĄ KOSTKĘ Z RĘKI UMIEŚCIŁEŚ NA ŁODZI, PRZELICZ ILE JEST W NIEJ KOSTEK. JEŚLI JEST TO PARZYSTA ILOŚĆ TO PO ZACIĘTEJ WALCE SKARBY Z TEJ ŁODZI PRZENIEŚ NA STATEK, A PIRATÓW ZAMKNIJ W WIĘZIENIU NA WYSPIE.

### KONIEC GRY

GRA ZAKOŃCZY SIĘ ZWYCIĘSTWEM PIRATÓW, JEŚLI NA STATKU BĘDZIE WIĘCEJ NIŻ 35 SZTABEK ZŁOTA LUB W SZAŁASACH NIE BĘDZIE JUŻ ŻADNYCH KOSTEK. GRA ZAKOŃCZY SIĘ ZWYCIĘSTWEM OBRONCÓW WYSPY, JEŚLI W WIĘZIENIU ZNAJDZIE SIĘ 35 PIRATÓW LUB NA ŁODZIACH NIE BĘDZIE JUŻ ŻADNYCH KOSTEK.

### KAPITAN PIRATÓW I WÓDZ PLEMIENIA

PIRACI MOGĄ UŻYĆ DODATKOWEGO PIONKA „KAPITANA PIRATÓW”. MOŻNA GO POSTAWIĆ W DOWOLNYM SZAŁASIE, POD WARUNKIEM, ŻE POŁOŻONO TAM OSTATNIĄ KOSTKĘ Z RĘKI I PO RUCHU SĄ W NIM DOKŁADNIE TRZY KOSTKI. DO KOŃCA GRY WSZYSTKIE SKARBY, KTÓRE POJAWIAJ SIĘ W TYM SZAŁASIE, SĄ AUTOMATYCZNIE PRZENOSZONE NA STATEK. POLE TO NALEŻY TERAZ DO PIRATÓW I MOGĄ Z NIEGO WYKONAĆ RUCH.

OBRONCY WYSPY MOGĄ UŻYĆ DODATKOWEGO PIONKA „WODZA PLEMIENIA”. MOŻNA GO POSTAWIĆ NA DOWOLNEJ ŁODZI, POD WARUNKIEM ŻE POŁOŻONO TAM OSTATNIĄ KOSTKĘ Z RĘKI I PO RUCHU SĄ NA NIEJ DOKŁADNIE TRZY KOSTKI. DO KOŃCA GRY WSZYSCY PIRACI, KTÓRZY POJAWIAJ SIĘ NA TEJ ŁODZI, SĄ AUTOMATYCZNIE PRZENOSZENI DO WIĘZIENIA. POLE TO NALEŻY TERAZ DO OBRONCÓW WYSPY I MOGĄ Z NIEGO WYKONAĆ RUCH.