

Statki, łupy, kościotrupy

Ignacy Trzewiczek

Wyrusz na otwarte morza jako kapitan swojego własnego statku. Przemierzaj szlaki morskie w poszukiwaniu statków kupieckich, które przewożą drogocenne ładunki. Wyrusz naprzeciw nieustraszonemu kapitanom statków marynarki wojennej. Napadaj na nich, rabuj i grab kosztowności! Zatrudniaj załogę, ulepszaj swój statek i zawoź skarby Królowi Piratów... aby zdobyć sławę i chwałę!

Statki, łupy, kościotrupy to gra kościano-karciana dla 2-5 graczy. Każda runda to nowa przygoda na niebezpiecznym i niezbadanym morzu, podczas której gracze wysyłają swoje statki (kości) do bitwy. Herszt piratów zbiera wszystkie kości graczy, potrząsa nimi i wrzuca do pudełka – na otwarte morze, na którym rozstrzygnięte zostaną losy bitwy morskiej! Po rozpatrzeniu rezultatów piraci zabierają się do grabieży, starając się złupić tyle dóbr, ile w stanie są pomieścić ich statki! Następnie gracze mogą zacumować w dziupli piratów, aby usprawnić swój statek, zatrudnić nową załogę za parę butelek rumu, czy też oddać złupione dobra w ręce Króla Piratów, aby otrzymać w zamian Punkty Zwycięstwa. Każdy członek załogi i usprawnienie statku mają swoje własne unikatowe zdolności, które pomagają przechytrzyć przeciwników i zostawić ich daleko w tyle.

Cel gry

Celem gry jest zdobyć chwałę i tytuł najbardziej osławionego pirata. Aby to osiągnąć gracze będą rozgrywać bitwy, łupić kupców, usprawniać swoje statki, werbować najlepszych załogantów oraz rabować kosztowności.

Każda rozgrywka składa się z szeregu Przygód. W każdym Scenariuszu gracze otrzymują inne możliwości zdobywania Punktów Zwycięstwa. Na koniec gry zwycięzcą zostanie gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa!!



Nie musisz
czytać tej instrukcji!

Wejdź na naszą stronę www.portalgames.pl
albo zeskanuj kod QR i zobacz video przewodnik.



Przegląd komponentów

38 unikatowych kości, w tym:

20 kości Statków Graczy



Po 4 kości Statków Graczy w każdym z 5 kolorów graczy: czerwonym, białym, zielonym, żółtym i niebieskim. Wszystkie kości Statków Graczy są nieprzezroczyste z czarnymi grawerunkami. Kości te reprezentują statki każdego z graczy i są wykorzystywane w każdej rozgrywce.

5 kości Statków Kapitańskich



Wszystkie kości Statków Kapitańskich są czarne. Każda kość ma grawerunek w jednym z 5 kolorów graczy.

Kości te reprezentują specjalne statki i są wykorzystywane tylko w grze 2-osobowej albo kiedy Scenariusz tego wymaga. Statki Kapitańskie są używane w taki sam sposób jak pozostałe kości, ale mają inne wartości Siły na ściankach.

13 kości Statków Niezależnych



Po 3 kości w każdym z 3 kolorów: żółtym, zielonym i czerwonym. 2 kości pomarańczowe, 1 kość niebieska, 1 kość fioletowa. Wszystkie kości Statków Niezależnych są przezroczyste z białymi grawerunkami.

Kości te reprezentują różne rodzaje statków (kupieckie, marynarki wojennej, rybackie, pirackie) albo przeszkody (sztorm, wir, rafy), z którymi graczom przyjdzie się zmierzyć podczas morskich przygód.

Poszczególne Statki Niezależne są wykorzystywane tylko, kiedy jest to wymagane przez kartę Przygody.

Karty (63x88 mm):

27 kart Żeglarzy



44 karty Przygód



8 kart Punktów Zwycięstwa (VPs)

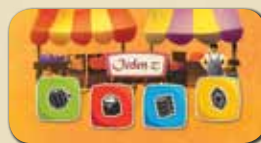


6 plansz Portu:



Targ, Tawerna, Stocznia, Warsztat, Dziupla oraz Gildia.

1 żeton Targu



35 żetonów monet:



20 srebrnych monet oraz 15 złotych monet

20 kart Ulepszeń oraz odpowiadające im 20 żetonów Ulepszeń



1 linijka (żeton Herszta)



1 żeton Ściganego



5 dwustronnych płytek Kapitanów



9 kart Przygód Początkowych



Przegląd komponentów

15 elementów Galeonu, w tym: 5 Dziobów, 5 Masztów, 5 Ruf



45 Części, w tym:



Żagle: strona gotowa oraz strona wyczerpana



Działa: strona gotowa oraz strona wyczerpana



Ładownia: strona zwykła oraz strona z chomikiem

1 Pudełko Morza (wnętrze pudełka gry)



1 worek Łupów

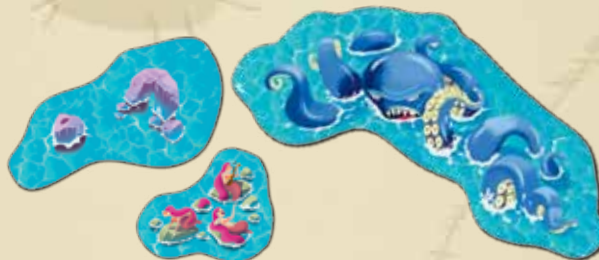


56 żetonów Łupów, w tym:

10 żetonów Przypraw,
18 żetonów Rumu,
18 żetonów Materiałów,
10 żetonów Kosztowności



11 kafelków Oceanu



Plansza porządku Scenariuszy



Ikony w grze

Moneta

Żeglarz

Wyczerpany –
ikona oznacza Części
i Ulepszenia, które muszą
zostać wyczerpane, żeby
móc ich użyć.

Działo – jeden z wyników na
kości Statku Gracza.

Łupy:

Rum Kosztowności
Przyprawy Materiały

2 mini dodatki

Pakiet Łupów nr 1



8 żetonów Specjalnych Łupów oraz 5 kart
Specjalnych Łupów

Pakiet Załogantów nr 1



6 kart Żeglarzy



Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry zdecyduj, w który Scenariusz chcecie grać. Niektóre z nich mogą zmieniać opisane poniżej zasady przygotowania do gry, jak również pewne zasady ogólne.

Pierwsza rozgrywka

W grze znajdują się 2 Scenariusze (opisane na str. 18). Jednakże, przygodę z grą zalecamy zacząć od Scenariusza wprowadzającego. Użyj do przygotowania gry poniższych reguł, pomijając ostatni krok poświęcony przygotowaniu Scenariusza. Zamiast tego weź 7 kart Przygód Początkowych i ułóż w kolejności, formując stos zaczynający się od numeru 1 na górze. Karty te poprowadzą cię przez reguły występujące w grze. Na froncie kart znajdują się reguły danej Przygody, a na odwrocie znajdują się dodatkowe objaśnienia.

1. Połóż Pudło Morza na środku stołu.
2. Ułóż plansze Portu jedną obok drugiej w następującej kolejności: Targ, Tawerna, Stocznia, Warsztat, Dziupla oraz Gildia.
3. Poniżej Targu połóż żeton Targu.
4. Potasuj wszystkie karty Żeglarzy i połóż je w zakrytym stosie poniżej planszy Tawerny.
5. Podziel wszystkie żetony Części według ich typów (Żagle, Działa, Ładownie) i połóż je poniżej planszy Stocznia.
6. Potasuj wszystkie karty Ulepszeń i połóż je w zakrytym stosie pod planszą Warsztatu. Żetony Ulepszeń połóż niedaleko, w zasięgu wszystkich graczy.
7. Połóż wszystkie monety poniżej planszy Dziupli.
8. Wszystkie karty Punktów Zwycięstwa, ułożone w talii, połóż poniżej planszy Gildii. Karty powinny być ułożone w rosnącej kolejności w taki sposób, by na wierzchu talii znalazła się karta o najniższej wartości, a na spodzie karta o najwyższej wartości.
9. Włóż wszystkie żetony Łupów do worka Łupów i połóż go w zasięgu wszystkich graczy.
10. W pobliżu Pudła Morza połóż wszystkie Statki Niezależne, stworzysz tym samym pulę ogólną Statków Niezależnych.
11. Każdy gracz buduje swój Galeon, który składać się będzie z następujących elementów: 1 Dziób, 1 Rufa i 1 Maszt (więcej o Galeonie na str. 7). Jeżeli w grze uczestniczy mniej niż 5 osób, to niewykorzystane Dzioby, Ruffy i Maszty odłóż poza grę. Nie będą one wykorzystywane podczas tej rozgrywki.

Okazało się to dość zabawne, kiedy skonstruowany pierwotnie do walki z piractwem Galeon okazał się ulubionym statkiem piratów wybrzeży Berberii. Obniżony kadłub i zwinny dziób zapewniły mu wielką stabilność oraz zwrotność. Brytyjczycy pożałowali, że w ogóle go skonstruowali.

Życie pirackie to więcej, niż tylko napadanie na kupców oraz walka z Królewską Marynarką Wojenną. To jeszcze spotkania w tawernach, gdzie gromadzą się grupy żeglarzy, by opowiadać historie o napaściach, bogactwach i podbojach, których przebieg zmienia się wraz z kolejnymi szklanicami rumu. Kiedy nie dało się ustalić jednej wersji historii, piraci przystępowali często do różnorodnych testów siły i sprytu. Gry, które wtedy urządzano traktowano z równą wielką powagą jak całe pirackie życie. Niektórzy nawet zbili swoje fortuny właśnie na hazardzie, bez napadania choćby na jeden okręt. Rozgrywki te, ze swoimi wymyślnymi regułami oraz mistrzami mogą być uznawane za pierwszą profesjonalną ligę sportową.

12. Zgodnie z poniższą tabelką dodaj do swojego Galeonu odpowiednie Części.

Statki Graczy oraz Części dla różnej liczby graczy:

Liczba graczy	Statki Graczy (kości) na gracza	Części na gracza
2	4 + Statek Kapitański	1 wybrana
3	4	1 Żagiel + 1 wybrana
4	3	1 Żagiel + 1 Ładownia + 1 wybrana
5	3	1 Żagiel + 1 Ładownia + 1 wybrana

13. Każdy gracz wybiera kolor, którym będzie grał i bierze płytkę Kapitana w wybranym kolorze.
14. Zgodnie z powyższą tabelą każdy gracz bierze Statki Gracza (kości) w swoim kolorze.
15. Losowo wybieracie Herszta (pierwszego gracza), który otrzymuje linijkę (żeton Herszta).

Uwaga! Zalecamy, aby Hersztem został gracz, który najlepiej zna zasady gry. Gracz ten poprowadzi pozostałych poprzez poszczególne fazy gry.

Dla pirata Morza Śródziemnego otrzymanie tytułu Herszta uważane jest za wielki zaszczyt. Jako Herszt dzierżysz kontrolę nad flotą i w nagrodę pierwszy zdobywasz zrabowane łupy. Powszechnie wiadomo też, że żadnemu Hersztowi nie można ufać!

16. Weź karty Przygód dla wybranego Scenariusza (więcej szczegółów na str. 18), a następnie potasuj oddzielnie każdy z typów kart i połóż je w osobnych zakrytych stosach obok planszy z porządkiem Scenariuszy.

Uwaga! Szalone Przygody są uniwersalne dla wszystkich Scenariuszy.

Teraz jesteście gotowi wyruszyć na morze!



Przygotowanie do gry



Przed rozpoczęciem gry

Karty Przygód

W prawym górnym rogu karty Przygód znajduje się symbol oznaczający, do którego Scenariusza ona należy. Typ Przygody (poziom trudności) można rozpoznać po kolorze karty w jej górnej części, jak również po liczbie skrzyżowanych szabl pod symbolem Scenariusza: 1 Lekka, 2 Ciężka, 3 Finałowa. Szalone Przygody oznaczone są symbolem kufła.



Karty Przygód przedstawiają liczbę i typ Statków Niezależnych wykorzystywanych w danej Przygodzie. Charakterystyka floty określa znaczenie symboli dla Statków Niezależnych. Dół karty zawiera informacje o liczbie żetonów Łupów otrzymywanych przez graczy za udział w Przygodzie oraz ewentualne inne zasady dotyczące Łupu.

Niektóre karty Przygód prezentują obraz Pudła Morza z różnymi żetonami i kośćmi w środku. Należy ustawić je w podany sposób przed rozpoczęciem Przygody.

Plansze Kapitanów



Każda plansza Kapitana ma swój kolor oraz pola do umieszczenia Statków zatopionych podczas Przygody.

Kolor planszy Kapitana jest twoim kolorem gracza. Plansze Kapitanów są dwustronne, żeby gracz mógł wybrać, czy jego Kapitan będzie kobietą czy mężczyzną.

Na planszy znajdują się 3 miejsca na kości Statków i na każdej z nich może znajdować się dowolna liczba Statków.

Karty Żeglarzy

Każdy Żeglarz ma imię, typ oraz zdolność.



W grze znajdują się 3 typy Żeglarzy:

- Żeglarze aktywni podczas Przygody (niebieska górna część karty, ikona )
- Żeglarze aktywni podczas Wizyty w Porcie (czerwona górna część karty, ikona )
- Żeglarze aktywni na końcu gry (żółta górna część karty, ikona )

Ze zdolności poszczególnych Żeglarzy można korzystać tylko w fazie, w której Żeglarz jest aktywny.

Karty Ulepszeń

Każda karta Ulepszenia posiada nazwę, ilustrację odpowiadającą jej żetonu Ulepszenia oraz zdolność. Zakupione Ulepszenia dodaje się do Galeonu.



Zdolność mówi o tym, co dane Ulepszenie daje. Niektóre żetony muszą zostać wyczerpane w czasie wykonywania akcji (Ruch, Strzał). Takie Ulepszenia oznaczone są ikoną . Tak długo, jak Ulepszenie jest gotowe (znajduje się awerssem do góry), jego zdolności można używać podczas ruchu lub strzału. Po użyciu odwraca się je awerssem w dół na stronę wyczerpaną.

Przed rozpoczęciem gry

Galeon

Twój Galeon składa się z 3 elementów: 1 Dzioba, 1 Rufy oraz 1 Masztu. Złóż swój Galeon tak, jak pokazano na rysunku na str. 5. W trakcie gry będziesz dodawał do niego nowe Części oraz Ulepszenia.

W każdym Galeonie znajdują się 4 miejsca, w których dokłada się nowe Części oraz Ulepszenia:

- na Maszcie (Żagiel, Bocianie gniazdo, Papuga, Super żagiel, Czarna flaga),
- pomiędzy Dziobem i Rufą, wydłużając kadłub (Ładownia, Harpun, Gruba Berta, Wzmocniony kadłub, Niebiańska kuchnia, Super działo, Bomby, Sekretna ładownia, Zdobiona kabina, Super ładownia, Balista, Haki do abordażu, Ster),
- na Dziobie (Działo, Świder, Taran),
- na Rufie (Działo, Turbina, Żelazne zęby).



Galeon rozszerzony o 3
Żagle, Balistę, Bomby,
2 Działa, 3 Ładownie
(Chomika) oraz Grubą Bertę.

Nikt z ekipy Portal Games nie miał najmniejszego zamiaru urazić entuzjastów piratów poprzez nazwanie Galeonem tego jednomasztowego stateczku w naszej grze. Prosimy więc abyście nie patali do nas nienawiścią i postarali się po prostu dobrze bawić grając w „Statki, łupy, kościotrupy”. Doskonale zdajemy sobie sprawę z faktu, że nasz statek bardziej przypomina żagłówek, a konkretniej mówiąc slup. Zdecydowaliśmy się jednak nie skorzystać z tej nazwy, bo zdajemy sobie sprawę ile śmiechu ona by wywoła. No i najważniejsze – który szanujący się pirat przyznałby się do posiadania innego statku niż Galeon?



Witaj! Co słychać? Wszystko w porządku? W takim razie usiądź. Musimy pogadać.

Wielkie dzięki za to, że kupiłeś naszą zwirowaną grę. Mieliśmy wiele frajdy tworząc ją dla was. I mamy nadzieję, że będziecie z niej czerpać równie tyle samo radości. Aha! Ważna sprawa: to jest gra kościana! Kościana, słyszysz? Dlatego jest również bardzo losowa! Więc nie zalewaj się łzami, gdy wszystkie twoje statki zostaną zniszczone w jednej bitwie. Nie bądź na nas wściekły! W końcu staraliśmy się pomieścić w tym pudełku, jak najwięcej zabawy. Więc kiedy tylko szczęście nie będzie ci sprzyjać, proponujemy gromko zakrzyknąć „Arrrrgh! Arrrrgh! Szczury lądowe!”, wziąć głęboki wdech i spróbować ponownie. Kto wie, może następnym razem to ty wyślesz wszystkich na wieczną pogawędkę z rybkami! Arrrrgh!



Przebieg rozgrywki

Każda gra składa się z serii Wypraw, które tworzą Scenariusz. Wyprawy składają się z przeplatających się ze sobą Przygód, po których następuje Wizyta w Porcie.

Porządek Scenariusza

Na Scenariusz składają się powtarzające się za sobą 2 etapy:

- etap Wyprawy
- etap Wizyty w Porcie



Podczas Wyprawy rozgrywa się kolejne Przygody, jedna po drugiej, aż Wyprawa zostanie zakończona. Następnie rozgrywana jest Wizyta w Porcie. Po Wizycie w Porcie wyruszacie na kolejną Wyprawę itd., aż do rozegrania finalnej Przygody i ostatniej Wizyty w Porcie.

Oba Scenariusze w grze składają się z 5 Wypraw. Po każdej Wyprawie następuje Wizyta w Porcie. Po piątej Wizycie gra się kończy i gracze sumują zdobyte w jej trakcie Punkty Zwycięstwa i w ten sposób ustalają zwycięzcę.

Wyruszając w kierunku Wybrzeża Berberii nie mieliśmy zielonego pojęcia co nas tam może czekać. Spędziliśmy większość naszych dni żeglugi we wschodniej części Morza Śródziemnego i nie byliśmy przygotowani na kolejne godziny spędzone na morzu. Na szczęście po drodze znaleźliśmy wiele portów, w których to mogliśmy wyprostować nasze stare, zmęczone kości i co nieco podreperować nasze łajby.

Podstawowa zasada

Karty oraz Scenariusze mogą zmieniać reguły i mają pierwszeństwo przed zasadami z instrukcji.



Etap Wyprawy

Podczas Wyprawy stawicie czoła wielu Przygodom, które wynagrodzą was monetami oraz Łupem. Każda Wyprawa składa się z jednej lub więcej Przygód, każda z Przygód dzieli się na 10 faz:

1. Dobranie karty Przygody
2. Wrzucenie Statków do pudełka
3. Akcje Statków Niezależnych
4. Akcje Graczy
5. Bitwa
6. Otrzymanie  za zatopione Wrogie Statki
7. Dobranie Łupów
8. Aktywacja Żeglarzy
9. Naprawa Statków
10. Załadunek Łupów

1. Dobranie karty Przygody

Herszt sprawdza porządek Scenariusza i dobiera z talii kartę Przygody odpowiedniego typu.

Odczytuje tekst karty na głos, zbiera wskazane Statki Niezależne oraz układa w Pudle Morza ewentualne wymagane kafelki Oceanu.

Na pierwszą Przygodę należy dobrać wierzchnią kartę ze stosu wskazanego jako pierwszy dla Wyprawy nr 1, zgodnie z porządkiem Scenariusza. Po każdej Przygodzie należy dobrać kolejną kartę ze wskazanej talii.

Na przykład: W Scenariuszu Admirał Norrington, pierwsze Przygody w pierwszej Wyprawie zostaną pobrane z talii Lekkiej.

W przypadku drugiej Wyprawy, pierwszą Przygodę dobiera się z talii Lekkiej, drugą Przygodę z talii Szalonej, a trzecią z talii Lekkiej. Proces ten powtarza się dla każdej z 5 Wypraw.



Uwaga! W przypadku Przygód Lekkich, Ciężkich oraz Przygody Finałowej należy postępować zgodnie z 10 krokami opisanymi poniżej. Szalone Przygody mają swoje własne reguły przedstawione na ich kartach (więcej na ich temat na str. 9).

Naszym mapom nigdy nie można było ufać. Co było naniesione ledwie rok temu, mogło zmienić swoje położenie o wiele mil.

Począwszy od Herszta, każdy gracz decyduje, iloma Statkami (kośćmi) weźmie udział w Przygodzie. Można wysłać dowolną ich liczbę, można nawet nie wysłać żadnych statków (nie dodawać kości do Przygody). Po wyborze, wybrane Statki przekazuje się Hersztowi.

 Jeśli wybrałeś Statek, który przewozi Łupy, odrzuć Łupy do worka.

Uwaga! W pierwszej Przygodzie Statki nie posiadają Łupów.

Przebieg rozgrywki

Na Herszcie ciążyła ogromna odpowiedzialność, kiedy wysyłał swoje statki jako pierwszy. Zabieg ten miał uspokoić innych kapitanów, że gdy tylko podążą za Hersztem to nigdy już nie zostaną sami na morzu. Herszt, ku zaskoczeniu wszystkich, zawsze zachowywał zimną krew, dzięki czemu pozostali kapitanowie czuli, że to właściwy człowiek na właściwym miejscu. Dla bandy szurów ładowych, dobrze zorganizowani piraci mogą stać się ogromną przeszkodą blokującą szlaki handlowe.

Zasady do gry 5-osobowej dla doświadczonych graczy

Ostatni w kolejności gracz (siedzący po prawej stronie od Herszta) może na początku fazy Akcji Graczy (nr 4) dorzucić do Pudła Morza jeden ze swoich Statków, których nie wysłał do udziału w Przygodzie podczas Odprawy.

Szalone Przygody

Szalone Przygody nie są rozgrywane na Morzu, ale są mini grami, które rządzą się swoimi własnymi regułami.

Szalone Przygody rozpatruje się zgodnie z instrukcją na karcie, pobiera monety, a następnie dociąga i ładuje Łupy.

Dodatkowo obowiązują następujące zasady:

- Wszyscy gracze muszą brać w nich udział.
- Statki traktowane są jako zwykłe kości sześciścienne do gry.
- Gracze używają wszystkich swoich kości.
- Nie odrzuca się Łupów przypisanych do Statków.
- Nie wykorzystuje się Statków Niezależnych.
- Gracze nie wykonują Akcji, nie wykorzystują także Części, Usprawnień, czy Żeglarzy.
- W przypadku remisu, wszyscy wygrywający albo przegrywający gracze są jednakowo nagradzani albo karani.
- Po Przygodzie każdy dociąga tyle Łupów, ile wskazuje karta i musi je załadować (więcej o Łupach i załadunku Łupów na str. 15).

Wartość wyniku  zależy od liczby Dział na Galeonie (zarówno przygotowanych oraz wyczerpanych). Szczegóły w tabeli:

liczba 	 wartość
0	2
1	3
2	4
3	5
4+	6

2. Wrzucenie Statków do pudełka

Podczas gry w kości w tawernie Barbados, zwyczajem było, że gdy tylko jedna z kości dotknie podłogi tawerny, to pirat który ją upuścił stawia wszystkim następną kolejkę przepysznego rumu znanego na całym Morzu Śródziemnym! Zapewniliśmy wam wygodne pudełko do gry, byście nie musieli turlać kośćmi na blacie stołu, narażając się tym samym na ten wątpliwy przyjemny zwyczaj.

Po tym, jak wszyscy gracze przekazali swoje Statki, Herszt bierze je do ręki (razem ze Statkami Niezależnymi), potrząsa nimi i wrzuca do środka Pudła Morza.



Reguły Wrzucania Statków

- Podczas Wrzucania Statków nie turla się kostkami. Należy je wszystkie w tym samym czasie zrzucić na środkową część Morza. Rzuca się albo turla kostkami w odpowiedni sposób tylko wtedy, kiedy karta Przygody wyraźnie to nakazuje.

Na przykład, w Szalonej Przygodzie „Bomby” gracze rzucają swoimi kośćmi do Pudła w taki sposób, by uderzały w inne kości znajdujące się już w pudełku.

Kiedy tylko rzut kostkami nie był zbyt sprzyjający dla pirata, starał się on wszystkimi dostępnymi sposobami sprawić, by łut szczęścia sprzyjał bardziej jemu niż innym (jeśli wiecie co mam na myśli). Bardzo popularnym sposobem było uderzenie z całej siły w stół i wmawianie wszystkim, że rzut był niesprawiedliwy.

- Jeśli któraś kostka zatrzyma się na swojej krawędzi (opierając się o inną kość albo o bok pudełka), to Herszt powinien uderzyć pięścią w stół, aby wszystkie kostki leżały płasko na swoich ściankach. Nie należy samemu przesuwac kości, ani zmieniać ich wartości.

Przebieg rozgrywki

- Jeśli jakaś kostka wypadnie poza Pudło Morza, Herszt powinien zebrać wszystkie kości i ponownie wrzucić je do pudełka.



- Wiele kart Przygód zawiera obrazek Pudła Morza ze Statkami Niezależnymi w środku. Przed fazą Wrzucania Statków, Herszt najpierw powinien wrzucić tylko te wskazane Statki i przesunąć na wskazane miejsca, bez zmiany ich wartości. Następnie wykonuje on standardowe Wrzucenie Statków.

Na przykład: w Przygodzie Atak na Port! Herszt powinien najpierw wziąć 3 czerwone Statki Niezależne, wrzucić do Pudła Morza, a następnie przesunąć je na wskazane miejsca, bez zmiany ich wartości.

3. Akcje Statków Niezależnych

Poszukaj w Pudle Morza Statków Niezależnych i sprawdź ich wyniki na górnych ściankach. W tej fazie rozpatrz tylko wyniki w postaci symboli. Te wyniki reprezentują różne akcje, których efekt zależy od samej kości oraz znaczenia wyniku opisanego w umiejętnościach floty na karcie Przygody. Akcje te należy rozpatrzyć w pierwszej kolejności.

Uwaga! Jeśli na żadnym Statku Niezależnym nie wypadnie wynik w postaci symbolu, należy pominąć tę fazę Przygody.

Karta Przygody przedstawia znaczenie wszystkich symboli, jakie mogą pojawić się na Statkach Niezależnych. Szczegółowy opis tych zasad znajduje się na kolejnej stronie instrukcji.

W przypadku większości Przygód, wynik w postaci symbolu wywołuje pewną akcję, ale także ma określoną wartość Siły podczas Bitwy. Siła Statków Niezależnych wskazana jest obok symbolu na karcie Przygody (jeśli go nie ma to wartość siły wynosi 1).



wynik
w postaci
symbolu

Sila
w Bitwie

akcja Statku
Niezależnego

Porządek Akcji

Ewentualne akcje Statków Niezależnych należy rozpatrywać w następującej kolejności:

1. Ucieczka
2. Wybuch
3. Ruch/Odsunięcie
4. Salwa

W przypadku akcji tego samego typu (zwłaszcza salwy) akcje zawsze rozpatruje się, począwszy od Statku Niezależnego i Statku Gracza, które są najbliższe sobie. Po każdej akcji poszukaj kolejnej pary Statków, które są najbliższe sobie. Powtarzaj ten proces do momentu, aż wszystkie akcje Statków Niezależnych zostaną rozpatrzone. Każdą akcję Statku Niezależnego rozpatruje się tylko raz.

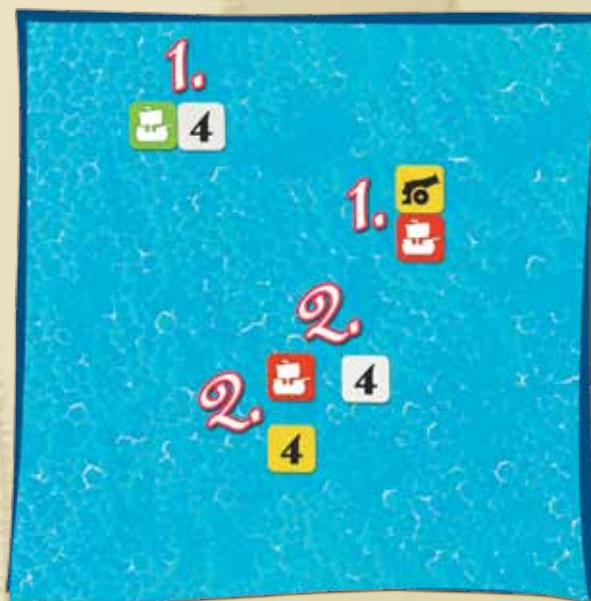
- Jeśli nie wskazano inaczej, to akcje są zawsze rozpatrywane tylko pomiędzy Statkami Niezależnymi a Statkami Graczy.



- Jeśli nie możecie zdecydować, które Statki są najbliższe sobie, użyjcie linijki do zmierzenia odległości.

Uwaga! Pomiar odległości oraz rozstrzyganie sporów jest zadaniem Herszta.

- Jeśli występuje więcej niż jedna para Statków, pomiędzy którymi jest taka sama odległość, ich akcje rozpatruje się jednocześnie.



Przebieg rozgrywki

-  Jeśli w tej samej odległości od Statku Niezależnego znajduje się kilka Statków Graczy, Statek Niezależny będzie miał wpływ w ten sam sposób i w tym samym czasie na wszystkie Statki Graczy.

Niektóre akcje Statków Niezależnych mogą oddziaływać na więcej Statków Graczy.

Na przykład: w Przygodzie Gniew Neptuna niebieski Statek Niezależny reprezentuje sztorm oraz akcję Wybuchu, która zatapia określoną liczbę najbliższych Statków Graczy równą wynikowi na górnej ścianie kości. W przykładzie poniżej wynik na kości to 3, więc 3 najbliższe Statki Graczy zostają zatopione.



4. Akcje Graczy

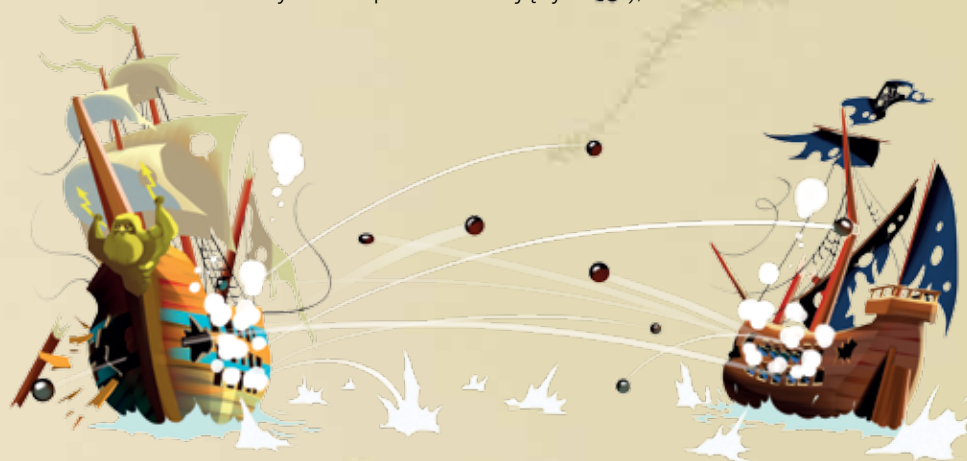
Po rozpatrzeniu wszystkich akcji Statków Niezależnych, macie możliwość podjąć swoje akcje.

Począwszy od Herszta, każdy gracz wykonuje jedną akcję albo pasuje. Po spasowaniu, gracz nie może już wykonywać żadnych akcji podczas danej Przygody. Gracze wykonują swoje akcje do momentu, aż wszyscy gracze spasują.

-  Nie ma określonej kolejności wykonywania akcji. Gracz może także wykonać tę samą akcję kilka razy w fazie Akcji Graczy, jeśli tylko posiada gotowe wymagane Części i będzie wykonywał po jednej akcji na raz.

Do wykonania są możliwe 2 akcje:

1. **Ruch** (tylko jeśli masz gotowy Żagiel),
2. **Strzał** (tylko jeśli masz na swoim Galeonie 2 gotowe Działa albo 1 gotowe Działo i Statek z wynikiem przedstawiającym )



Akcje Statków Niezależnych

wybuch

Zatop wskazaną liczbę najbliższych Statków (zarówno Niezależnych, jak i Statków Graczy), bez względu na ich Siłę oraz odległość. Zatop wszystkie wymagane Statki przed rozpatrywaniem jakiegokolwiek innego efektu. Następnie usuń Statek, który eksplodował, z Pudła Morza. Rezultat na kości (lub konkretna wartość podana na karcie Przygody) określa liczbę statków, które zostały zatopione.

ucieczka

Usuń ten Statek z Pudła Morza.

salwa

Zatop najbliższy Statek Gracza, ignorując jego Siłę oraz odległość.

ruch
w kierunku...

Przesuń ten Statek w kierunku wskazanego Statku na odległość 1 długiego zasięgu, zgodnie z zasadami akcji Ruch. Abordaż wskazanego Statku kończy ruch.

odsunięcie
od...

Odsuń ten Statek od wskazanego Statku na odległość 1 długiego zasięgu, zgodnie z zasadami akcji Ruch. Dotknięcie krawędzi pudełka kończy Ruch.

kapitulacja

Gracz, który zatopi ten Statek otrzymuje 1 Łup zamiast 1 monety.

przerzut

Wrzuć ten Statek jeszcze raz do Pudła Morza. Jeśli na
kości wypadnie symbol, rozpatrz go ponownie.

Uwaga!

sprzymierzeniec

To jest sprzymierzony Statek. Gracze nie mogą atakować go w żaden sposób, powinni traktować go jak każdy inny Statek Gracza. Jeśli Sprzymierzeniec ma możliwość ataku (np. akcją Salwy), to atakuje tylko Statki Niezależne

Przebieg rozgrywki

Ruch



Możesz przesunąć swój Statek w dowolnym kierunku na odległość maksymalnie 1 długiego zasięgu, o ile masz gotowy Żagiel. Odwróć Żagiel na stronę wyczerpaną. Możesz przesunąć dowolny własny Statek (również taki, który już się poruszył), o ile masz gotowy Żagiel.

Uważaj, żeby nie poruszyć innych Statków podczas Ruchu.

O ile nie zaznaczono inaczej, Statki oraz kafelki Oceanu nie blokują poruszania, ale nie można zakończyć Ruchu na wierzchu innego Statku.

Podczas Ruchu nie wolno obracać Statku wokół jego osi, ani zmieniać wartości na kości.

Wrogie Statki

Zależnie od scenariusza Wrogim Statkiem mogą być Statki Niezależne lub statki innych graczy. W Scenariuszu Admirał Norrington Wrogimi Statkami są tylko Statki Niezależne, w Scenariuszu Wojny Piratów Wrogimi Statkami są Statki Niezależne oraz Statki innych graczy.

Strzał

Możesz zatopić jeden Wrogi Statek o ile masz gotowe Działo (Działa). Możesz strzelić do dowolnego Wrogiego Statku, w dowolnym kierunku, dopóki znajduje się on w odległości 1 krótkiego zasięgu.

Jeżeli strzelasz ze Statku, na którym widnieje symbol musisz wyczerpać 1 Działo znajdujące się w twoim Galeonie. Żeby strzelać ze Statku, na którym widnieje dowolny inny symbol lub wartość, musisz wyczerpać 2 Działa znajdujące się w twoim Galeonie. Jeśli nie masz wymaganej liczby Dział, to nie możesz oddać Strzału. Możesz strzelać z dowolnego Statku (również takiego, który już strzelał), o ile masz wystarczającą liczbę gotowych Dział w Galeonie.

Piraci z Morza Karaibskiego mieli naprawdę wiele sposobów na odmierzanie odległości między swoimi działami, a statkami kupieckimi. Jednym z ulubionych było odmierzanie odległości za pomocą zwykłej karty do gry. Przykładali krótszy bok karty do swojego ramienia, tworząc w ten sposób celownik. Sposób ten nazywany był „asem w rękawie.”



O ile nie wskazano inaczej, Statki oraz żetony Oceanu nie blokują linii strzału.

Zabierz z Pudła Morza zatopiony Statek i połącz na odpowiednim polu na swojej płytce Kapitana. W późniejszym etapie gry zatopione Statki przyniosą ci monety (więcej na str. 15).

Możesz strzelać tylko do Wrogich Statków.

Pomiar Odległości

W grze występują dwie długości zasięgu: krótki i długi.

Do pomiaru odległości może być wykorzystana dowolna karta z białą ramką (nie należy wykorzystywać w tym celu kart Przygód Początkowych). Jej krótsza krawędź jest równa krótkiemu zasięgowi, a dłuższa krawędź wyznacza długi zasięg. Oba zasięgi zaznaczono także na linijce – krótki zasięg na czarno, a długi na białą.

Aby zmierzyć odległość, przyłóż krawędź karty (albo linijki) do zewnętrznej ściany kości, którą chcesz wykonać akcję. Przeciwny kraniec zasięgu wyznacza maksymalny dystans. Gracze w dowolnej chwili mogą sprawdzać odległości pomiędzy statkami. Należy przy tym uważać, by nie poruszyć przez przypadek kości Statków.

- Statki nie mogą poruszać się dalej, niż maksymalny zmierzony dystans.
- Statek może strzelić do innego Statku, o ile tamten styka się z krawędzią wyznaczającą maksymalny zasięg lub zawiera się w maksymalnym zasięgu.



Przebieg rozgrywki

Ulepszenia



W swojej turze, bez względu na to czy wykonujesz jakąś akcję, czy nie (ale pod warunkiem, że jeszcze nie spasowałeś), możesz użyć zdolności dowolnej liczby swoich gotowych Ulepszeń, o ile pozwalają na to reguły Ulepszenia.

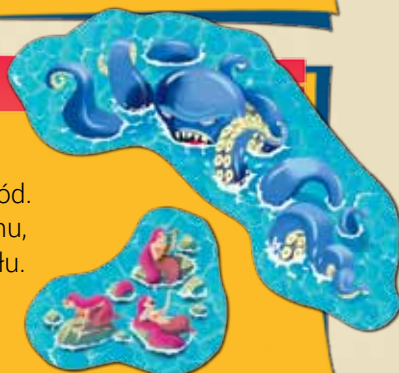
Niektóre w ramach wykonywania akcji wymagają wyczerpania. Aby wyczerpać Ulepszenie odwróć je awersem w dół. Wyczerpane Ulepszenia nie stają się ponownie dostępne, dopóki nie zakończy się Wizyta w Porcie. Takie Ulepszenia mogą być użyte tylko raz na Wyprawę.

- Ulepszenia, które nie wymagają wyczerpania mogą być używane raz na Przygodę.

Kafelki Oceanu

Charakterystyki kafelków Oceanów są przedstawione na konkretnych kartach Przygód. Niektóre Przygody wykorzystują kafelki Oceanu, które mogą blokować akcje Ruchu oraz Strzału.

Jeśli Statek styka się z kafelkiem Oceanu, to należy traktować go tak samo, jak gdyby się na nim znajdował.



5. Bitwa

Podczas Bitwy porównuje się Siłę Wrogich Statków i Statków Graczy, a następnie słabsze Statki są zatapiane. Siłę Statku wyznacza cyfra na wierzchu kości albo Siła Statku podana jest na karcie Przygody obok symbolu widniejącym na kości.

Porządek Bitwy

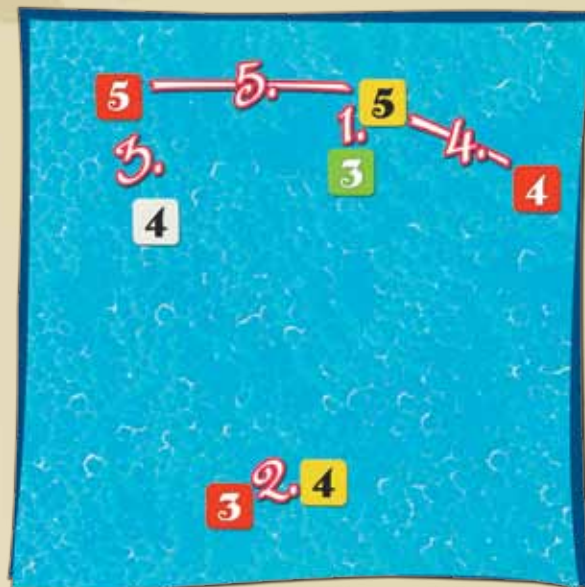
Bitwy są zawsze rozpatrywane począwszy od Wrogiego Statku oraz Statku Gracza, które są najbliższe sobie. Porównajcie Siłę tych dwóch Statków. Statek z niższą wartością Siły jest zatapiany. Statki o tej samej Sile zatapiają się nawzajem. Po każdej Bitwie poszukajcie następnej pary najbliższych sobie Statków. Powtarzajcie ten proces, aż na Morzu nie zostanie żaden Wrogi Statek albo żaden Statek Gracza.

- Bitwy rozpatrywane są tylko pomiędzy Wrogimi Statkami i Statkami Graczy.
- Zawsze gdy zatopisz Wrogi Statek albo jeden z twoich Statków zostanie zatopiony, umieść takie Statki na swojej płytce Kapitana.

Uwaga! Jeśli Statki zatopiły się nawzajem, umieść te Statki na swojej płytce Kapitana.



- Jeśli nie umiecie uzgodnić, które Statki są najbliższe sobie, użyjcie linijki, aby zmierzyć odległość.
- Jeśli to nie pomoże, to uznaje się, że wszystkie Statki, które znajdują się w spornej odległości, są w tej samej odległości.



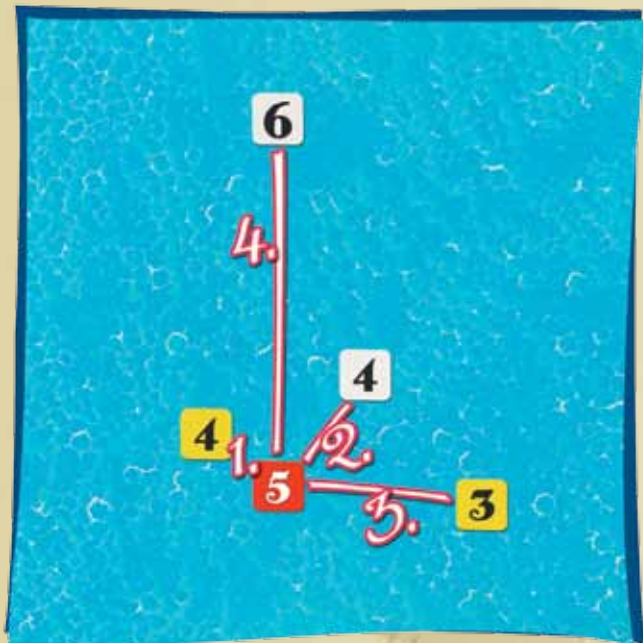
- Jeśli w Pudle Morza znajduje się więcej, niż jedna para Statków znajdujących się w tej samej odległości, to Bitwy pomiędzy nimi rozpatruje się jednocześnie.
- Jeśli w tej samej odległości od Wrogiego Statku znajduje się więcej, niż jeden Statek Gracza, to jednocześnie rozpatruje się Bitwę pomiędzy Wrogim Statkiem i każdym Statkiem Gracza.



Uwaga! Za zatopienie Wrogiego Statku otrzymuje się srebrne monety, jako nagrodę (więcej o nagrodzie na str. 15). Jeśli więcej niż jeden gracz zatopi ten sam Statek, jeden z graczy zabiera jego kość, jako przypomnienie o nagrodzie, zaś pozostali powinni wziąć Statki Niezależne z puli ogólnej.

Przebieg rozgrywki

Jako że zawsze należy szukać par najbliższych sobie Statków, ten sam Statek może toczyć Bitwy kilka razy z rzędu.



Uwaga! Zabierz z Morza oba statki, jeżeli zatopiły się nawzajem.

Po rozpatrzeniu wszystkich Bitew zabierzcie z Morza swoje Statki, które przetrwały.

Abordaż

Kiedy twój Statek styka się ścianką z Wrogim Statkiem i zatopisz ten Statek, to nazywa się to Abordażem (nawet jeśli oba Statki zatapiają się nawzajem). W fazie Łupów otrzymasz 1 dodatkowy Łup za każdy Statek, na którym dokonałeś abordażu. Umieść takie Statki na odpowiednim polu płytki Kapitana jako przypomnienie.

to jest abordaż!

5
3



Jeśli więcej niż 1 gracz dokona abordażu na ten sam Wrogi Statek, wszyscy gracze są nagradzani w ten sam sposób. Jeden z graczy zabiera zatopiony Statek Niezależny jako przypomnienie, a pozostali gracze, którzy dokonali abordażu na ten sam Statek Niezależny powinni wziąć inne Statki Niezależne z puli ogólnej.

Uwaga! Statki, na których dokonano abordażu, są także warte 1 srebrną monetę.

Symbole na kościach podczas Bitwy

Statki Graczy

Kiedy twój Statek wskazuje , jako wynik, to Siłę Statku podczas Bitwy określa liczba Dział zamontowana na twoim Galeonie (zarówno gotowych, jak i wyczerpanych). Wartości podane są w tabeli poniżej.

Na przykład: jeśli posiadasz 2 Działa, to Statek z  ma wartość Siły 4.

Liczba 	 Siła
0	2
1	3
2	4
3	5
4+	6

Statki Niezależne

W niektórych Przygodach symbol na Statku Niezależnym oznacza jego Siłę zamiast akcji, co zostało przedstawione na karcie Przygody.



na kości oznacza Siłę 5



na kości oznacza akcję Salwy, a następnie Siłę 4 podczas Bitwy

Uwaga! Jeśli obok symbolu akcji nie ma cyfry, to Siła Statku podczas Bitwy wynosi 1.

Wszyscy dobrze wiedzą, lecz nie zostało to nigdy udokumentowane, że między piratami istniały tajne zakłady dotyczące ich męstwa na morzu! Kiedy tylko statek szedł na dno, pirat otrzymywał w nagrodę małą, bezwartościową i najzwyczajniejszą jedną srebrną monetę. Z racji ich zamiłowania do hazardu, byli bardzo pazerni na wspomnianą nagrodę.

Przebieg rozgrywki



6. Otrzymanie za zatopione Wrogie Statki

Po zakończeniu Bitwy otrzymujecie monety za zatopione Statki. Każdy gracz zwraca do puli zatopione przez siebie Statki i pobiera 1 srebrną monetę za każdy zwrócony Statek.

Uwaga nr 1! Statki, na które dokonano abordażu są również warte 1 srebrną monetę, ale nie należy ich oddawać, dopóki nie otrzyma się za nie bonusowego Łupu!

Uwaga nr 2! W dowolnym momencie gry gracz może wymienić 5 srebrnych monet na 1 złotą monetę.

Posiadane monety powinny być widoczne dla wszystkich graczy.



7. Dobranie Łupów

Każdy gracz biorący udział w Przygodzie (czyli ten, który dołożył do Wrzucenia Statków co najmniej jedną swoją kostkę Statku) otrzymuje Łupy.

Począwszy od Herszta, każdy gracz dociąga z worka Łupów tyle żetonów Łupów, ile wskazuje karta Przygody.

Dodatkowo gracz oddaje też Statki, na których dokonał abordażu i za każdy z nich dociąga 1 dodatkowy żeton Łupów.

Nie możemy oczywiście zapomnieć o łupach! Najodważniejsi piraci byli w stanie zebrać niespotykane bogactwa! Większość z nich nie była w stanie tak długo żyć, by wydać wszystko co zarobiła na wyprawach. Piraci zawsze otrzymują to, co przyniesie im los.



Uwaga! Niektóre karty Przygód mogą zawierać dodatkowe reguły dotyczące dociągania Łupów.

Na przykład: karta Siła ognia pozwala po dociągnięciu 3 żetonów Łupów odrzucić 1, aby dodać Działo do swojego Galeonu.

Uwaga! Pamiętaj o wszelkich dodatkowych zasadach związanych z dociąganiem Łupów.

Na przykład: w Przygodzie Dostawa Tkanin Statek z symbolem  kapituluje podczas Bitwy (czyli gracz, który go zatopi, otrzymuje 1 dodatkowy Łup zamiast monety). Jeśli dokonasz abordażu na taki Statek, to otrzymasz podstawowy Łup wynikający z udziału w Przygodzie (4 żetony), 1 dodatkowy za dokonanie abordażu oraz jeszcze 1 za to, że Statek skapitulował.

Uwaga! Nawet jeśli straciłeś wszystkie swoje Statki w trakcie Przygody, to normalnie zdobywasz Łupy.



8. Aktywacja Żeglarzy

Począwszy od Herszta, każdy z graczy może aktywować Żeglarzy (niebieska góra karty). Możesz aktywować dowolną ich liczbę, jednakże każdego z nich możesz aktywować tylko raz podczas tej Przygody. Ta faza trwa tak długo, aż wszyscy gracze będą mieli okazję użyć swoich Żeglarzy.

 Aby użyć zdolności Żeglarza, postępuj zgodnie z zapisem na karcie. Każdy Żeglarz może być użyty tylko raz na Przygodę.



Uwaga! W tej fazie Przygody można używać tylko Żeglarzy aktywnych na Morzu .

9. Naprawa Statków

Często bywało, że statki wracały do portu z połamanymi masztami, podartymi żaglami i poobijanymi piratami. Ci biedni piraci byli zmuszeni oddać swoje łupy, by naprawić swoje stare poczeiwe łajby. Bo przecież pirat bez statku nie może być piratem. Jak mają zdobywać bogactwa i sławę bez swojej wiernej łajby? Legenda głosi, że znalazło się paru piratów, którzy zrozumieli, że w ten sposób nigdy się nie wzbogacą.

Wszystkie Statki Graczy, które zostały zatopione podczas Przygody, muszą zostać naprawione. Musisz odrzucić 1 żeton Łupu za każdy swój zatopiony Statek. Następnie zdejmij Statek ze swojej płytki Kapitana. Jest już gotowy na nową Przygodę!

Jeśli nie stać cię na naprawę wszystkich Statków, odrzuć cały swój Łup i napraw wszystkie swoje Statki. Król Piratów ci pomógł... tym razem.



Przebieg rozgrywki

10. Załadunek Łupów

Po naprawie Statków musisz załadować zdobyte Łupy. Każdy twój Statek (kość) może przewozić 1 żeton Łupu – umieść żeton pod kością danego Statku. Dodatkowo, każda Ładownia znajdująca się w twoim Galeonie może przewozić 1 żeton Łupu – umieść jego żeton na Ładowni. Możesz także wykorzystywać każdą inną możliwość załadunku, jaką zapewniają ci Żeglarze, Ulepszenia itp.



Żetony Łupów, których nie masz gdzie załadować, odłóż z powrotem do worka.

Po załadowaniu Łupów przez graczy, Przygoda dobiega końca w tej Wyprawie. Jeśli była to ostatnia Przygoda aktualnej Wyprawy, należy przejść do Wizyty w Porcie. W przeciwnym wypadku, wraca się do pierwszej fazy i rozpoczyna nową Przygodę. W nowej Przygodzie możesz użyć Statków (kości), które przechowują Łupy, ich Łupy należy odrzucić z powrotem do worka.

Chomik w Ładowni

Po dodaniu trzeciej Ładowni do Galeonu, odwróć jedną z nich na stronę z chomikiem i zwróć pozostałe dwie do Stoczni.

Do Ładowni z chomikiem możesz załadować 3 żetony Łupów.



Porządkowanie Łupów

Zawsze gdy dociągasz nowe Łupy (np. podczas Przygody) albo masz jakieś odrzucić (np. kiedy wysyłasz Statki na Morze albo kiedy wykonujesz akcje w Porcie), możesz wtedy przemieścić posiadane już Łupy i zdecydować, które chcesz zachować.

Wizyta w Porcie

W Porcie gracze używają posiadanych Łupów, aby zatrudnić Żeglarzy, kupić Części oraz Ulepszenia, wymienić Łupy na monety oraz kupić Punkty Zwycięstwa.

W grze występuje kilku Żeglarzy, których zdolność działa tylko w określonych lokacjach w Porcie. Możesz użyć ich za każdym razem, kiedy odwiedzasz daną lokację. Każdy Żeglarz może być użyty tylko raz podczas jednej Wizyty w Porcie.



Wreszcie, gdy tylko piraci powrócą do portu z ładowniami pełnymi bogactw, będą w stanie zaopatrzyć swój statek w najbardziej śmiercionośne bronie czy zatrudnić nową załogę. Co prawda oznaczało to jedno; ponowne wyprawy po bogactwo – bo przecież nie mogą pozostać biednymi piratami z niesamowitymi statkami. Jak mawia stare pirackie powiedzenie: ten kto raz wypłynął na morze jako pirat, ten piratem pozostanie na wieczność!

W Porcie znajduje się 6 lokacji, które gracze odwiedzają w następującej kolejności: **Targ**, **Tawerna**, **Stocznia**, **Warsztat**, **Dziupla** oraz **Gildia**. Każda lokacja ma swoją własną akcję oraz wskazany koszt.

Liczba elementów dostępnych w Porcie jest limitowana. Karty, Części albo Ulepszenia mogą być pozyskane tylko, jeśli wciąż są dostępne.

Łupy zgromadzone przez graczy, które nie zostaną wydane, mogą zostać odrzucone albo zachowane na kolejną Przygodę.



a) Targ

Począwszy od Herszta, każdy gracz może odrzucić 2 dowolne żetony Łupów, aby dobrać 1 wybrany żeton: Rum, Przyprawy, Materiały, Kosztowności. Wybrany żeton należy wyjąć z woreczka Łupów. Można wymienić dowolną liczbę par żetonów.

Porada dla doświadczonych graczy

Aby przyspieszyć grę, możecie odwrócić jeden z dwóch odrzucanych żetonów rewersem do góry i zatrzymać go jako jokera zastępującego dowolny żeton Łupów: Rum, Przyprawy, Materiały, Kosztowności.



b) Tawerna

Począwszy od Herszta, każdy gracz może w Tawernie zatrudnić dokładnie 1 Żeglarza. W tym celu należy odrzucić 2 żetony Rumu, a następnie dobrać 3 karty z talii Żeglarzy. Jedną z nich należy zachować, a pozostałe dwie należy odłożyć na spód stosu kart Żeglarzy.

Przebieg rozgrywki

Nie jest do końca jasne czy piraci dostawali swoją wypłatę w postaci rumu i czy stawali się członkami załogi pirackiej przez picie rumu. Tak czy siak rum w porcie jest najcenniejszym skarbem dla kapitana.

Uwaga! Niektórzy Żeglarze dostarczają bonus za zatrudnienie, który gracz otrzymuje jednorazowo w momencie zatrudniania danego Żeglarza.

Na przykład: Louigi natychmiast dostarcza graczowi kolejnego Żeglarza za darmo.

 Po tym, jak wszyscy gracze odwiedzają Tawernę, tasuje się ponownie talię Żeglarzy



c) Stocznia

Począwszy od Herszta, każdy gracz może w Stoczni zakupić dokładnie 1 Część. W tym celu należy odrzucić 1 żeton Materiału, a następnie dobrać 1 z dostępnych Części: Żagiel, Działo albo Ładownię i dołożyć do swojego Galeonu.



d) Warsztat

Począwszy od Herszta, każdy gracz może w Warsztacie zakupić dokładnie 1 Ulepszenie. W tym celu należy odrzucić 1 żeton Przypraw i 1 żeton Materiału, a następnie dobrać 3 karty z talii Ulepszeń. Jedną się zachowuje, a pozostałe dwie należy położyć na spodzie stosu kart Ulepszeń. Odpowiadający karcie żeton Ulepszenia powinien być dołożony do Galeonu, awerssem do góry.

 Po tym, jak wszyscy gracze odwiedzają Warsztat, tasuje się ponownie talię Ulepszeń.



e) Dziupla

Począwszy od Herszta, każdy gracz może w Dziupli zaoferować swoje Łupy Królowi Piratów i otrzymać w zamian monety. W tym celu należy odrzucić dowolną liczbę posiadanych Łupów i dobrać odpowiednią liczbę monet:

Weź 1 monetę za każdy odrzucony żeton Kosztowności i/lub weź 1 monetę za każde 2 odrzucone dowolne żetony Łupów.

Na morzu można usłyszeć wiele opowieści na temat prawdziwej historii Króla Piratów, ale w większości są to pomówienia mówiące o tym, że wszystkie trofea zdobyte przez Króla należą do zatopionych statków spoczywających na dnie morza. Wydaje się, że po prostu większość jego majątku pochodzi z handlu z drugiej ręki.



f) Gildia

Począwszy od Herszta, każdy gracz może w Gildii zakupić dokładnie 1 kartę Punktów Zwycięstwa (VPs). W tym celu należy odrzucić wskazaną na karcie liczbę monet. Można kupić tylko wierzchnią kartę.

Zakupione Karty Punktów Zwycięstwa są widoczne dla wszystkich graczy.

Jednoczesna Wizyta w Porcie

Nie zaleca się tego podczas pierwszych rozgrywek, ale jeśli jesteście doświadczonymi graczami, możecie wszyscy wykonywać akcje w lokacjach Portu w tym samym czasie (z wyjątkiem Gildii, w której obowiązuje zasada pierwszeństwa).

Zakończenie Wyprawy

Po zakończeniu Wizyty w Porcie odwróćcie wszystkie wyczerpane Części oraz Ulepszenia z powrotem na stronę gotową (awerssem do góry).

Wszystkie odrzucone żetony Łupów wrzućcie z powrotem do worka Łupów.

Herszt przekazuje swój żeton graczowi siedzącemu po lewej stronie i nowy Herszt rozpoczyna kolejną Wyprawę. Jeśli nie ma już kolejnych Wypraw do rozegrania, to gra się kończy.

Zakończenie gry

Po ukończeniu Scenariusza wyłóńcie zwycięzcę, czyli zdobywcę największej liczby Punktów Zwycięstwa. W tym celu każdy gracz sumuje swoje punkty wynikające z:

- kart Punktów Zwycięstwa (VPs),
- monet, każda srebrna moneta to 1 PZ, a każda złota moneta to 5 PZ,
- Żeglarzy, którzy dostarczają Punktów Zwycięstwa na końcu gry,
- wszelkich innych źródeł.

Remis

Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobyło tą samą liczbę punktów, wygrywa remisujący gracz z największą sumą Części i Ulepszeń swojego Galeonu. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa ten z graczy, który posiada najwięcej zatrudnionych Żeglarzy. Jeśli to nadal nie rozstrzyga sprawy, zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Ulepszeń. W przypadku dalszego remisu...

Jeśli powyższe zasady rozstrzygania remisów okażą się niewystarczające, możecie zwrócić się po werdykt do Herszta nad Hersztami. Wyślijcie maila na adres portal@portalgames.pl i sam Ignacy Trzewiczek wybierze zwycięzcę. Pamiętajcie, aby załączyć zdjęcia swoich Galeonów oraz Łupów!



Zasady Scenariuszy

Porządek Scenariusza

Kolejność i rodzaj kart Przygód dla obu Scenariuszy w grze jest taki sam i został przedstawiony na planszy porządku Scenariusza:



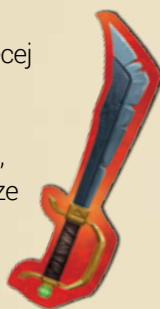
Scenariusz 1: Admiral Norrington

Rozgrywka przebiega według podstawowych zasad z uwzględnieniem dodatkowych reguł:

Jeśli karta wspomina o Wrogim Statku, to oznacza to jedynie Statki Niezależne.

Ścigany gracz

Po zakończeniu każdej Przygody, sprawdźcie, który z graczy posiada najwięcej Punktów Zwycięstwa (uwzględniając również monety: 1 srebrna moneta = 1 PZ, 1 złota moneta = 5 PZ), a następnie dajcie temu graczowi żeton Ściganego. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje pod względem liczby PZ, żeton Ściganego pozostaje u gracza, który aktualnie go posiada. Jeśli jeszcze żeton ten nie został przydzielony żadnemu z graczy, a jest remis pomiędzy graczami, to nikt nie otrzymuje żetonu.



Uwaga! Niektóre karty nakładają na Ściganego dodatkowe zasady albo efekty.

Scenariusz 2: Wojny Piratów

Zmiany w przygotowaniu gry

Poniższe zmiany są wymagane w tym Scenariuszu.

1. Po przygotowaniu kart potrzebnych do Wypraw, weźcie nieużywane karty Przygód z Scenariusza nr.1 i połóżcie w zakrytym stosie w pobliżu Dziupli. Karty te zostaną wykorzystane jako karty Zemsty.

2. Statki Graczy oraz liczba Części w zależności od liczby graczy.

liczba graczy	liczba Statków na gracza
2	4 + Statek Kapitański
3	3 + Statek Kapitański
4	2 + Statek Kapitański
5	2 + Statek Kapitański

Zmiany w regułach

Rozgrywka przebiega według podstawowych zasad z uwzględnieniem następujących zmian i dodatków:

Jeśli karta wspomina o Wrogim Statku, to w tym Scenariuszu oznacza to zarówno Statki Niezależne, jak i Statki Graczy.

Możesz strzelać do Statków innych graczy.

- Do Statku innego Gracza możesz strzelić tylko przy użyciu Statku Kapitańskiego.
- Koszt akcji pozostaje taki sam (należy wyczerpać 2 Działa albo tylko 1 Działo pod warunkiem, że wynik na kości wskazuje 16).
- Po zatopieniu Statku innego gracza, weź ten Statek jako trofeum.
- Zatopione Statki Graczy dostarczają standardowej nagrody.
- Po fazie nr 6 zatopione Statki zwraca się ich właścicielom, a ci muszą je naprawić..
- Jeśli twój Statek został zatopiony przez innego gracza, po naprawie dobierz 1 kartę Zemsty.
- Karta Zemsty pozwala ci raz użyć swojego dowolnego własnego Statku (a nie tylko Statku Kapitańskiego), aby strzelić do Statku innego gracza (obowiązują standardowe reguły Strzału). Po użyciu karty Zemsty należy wtasować z powrotem do talii Zemsty.
- Karty Zemsty mogą być również kupione w Dziupli podczas Wizyty w Porcie. W tym celu należy odrzucić 1 żeton Kosztowności albo 2 inne Łupy. W tym przypadku nie otrzymujesz żadnych monet. Można jednorazowo kupić kilka kart. Nie ma też limitu kart Zemsty, jakie gracz może posiadać na ręce, ani których może użyć w jednej Przygodzie.

Mini dodatki dostępne w pudełku

Pakiet Żeglarzy nr 1

Tych 6 Żeglarzy posiada bardziej skomplikowane zdolności i przygotowani zostali z myślą o doświadczonych graczach.

Aby wprowadzić ich do gry, należy potasować ich razem z resztą kart Żeglarzy.

Pakiet Łupów nr 1

Tych 8 żetonów Łupów nie należy do żadnego z 4 podstawowych typów występujących w grze. Każdy żeton ma odpowiadającą mu kartę, która określa jego działanie. Żetony te nie mogą zostać użyte w żaden inny sposób.

Aby użyć tego dodatku, należy dorzucić żetony Specjalnych Łupów do woreczka Łupów, a karty położyć w pobliżu rozłożonej gry.

Zawsze gdy dobierzesz Specjalny Łup, sprawdź jego znaczenie na odpowiadającej mu karcie.

Specjalny Łup podlega zasadom załadunku Łupów na normalnych zasadach.



Szczegółowe objaśnienie kart

Żeglarze

Emilio Skaza – używając zdolności Emilia, dobierz 1 kartę Ulepszenia i dołóż żeton danego Ulepszenia do swojego Galeonu, stroną gotową do góry. Nie jest to traktowane jak zakup Ulepszenia.

Max Schraube – używając zdolności Maxa, dobierz 1 dowolną Część (Działo, Ładownię albo Żagiel) i dołóż do swojego Galeonu, stroną gotową do góry. Nie jest to traktowane jak zakup Części.

Olaf Piosen – używając zdolności Olafa, dobierz 1 kartę Żeglarza i dołóż do pozostałych swoich Żeglarzy. Nie jest to traktowane jak zatrudnianie. Nowy Żeglarz jest od razu gotowy i może być natychmiast użyty, jeśli jego zdolność na to pozwala.

Ulepszenia

Balista – używając tego Ulepszenia, nie zmieniaj rezultatu na wierzchniej ściance kości. Pamiętaj jednakże o bonusie podczas rozpatrywania Bitew.

Czarna flaga - znaczenie słowa „Wróg” zależy od Scenariusza - może to być Statek Gracza i/lub Statek Niezależny.

Haki do abordażu – jeśli użycie tego Ulepszenia prowadzi do Abordażu, pamiętaj, żeby dociągnąć 2 dodatkowe żetony Łupów podczas fazy Łupów: jeden Łup standardowo za Abordaż oraz drugi za użycie Haka do abordażu.

Bomby – twoje Statki z wynikiem  mają Siłę 6 podczas Bitwy.

Bocianie gniazdo – znaczenie słowa „Wróg” zależy od Scenariusza - może to być Statek Gracza i/lub Statek Niezależny.

Żelazne zęby - Statków, które zatopisz przy użyciu Żelaznych zębów nie powinienes odkładać na swojej płytce Kapitana, zamiast tego powinienes je odrzucić.

Taran - znaczenie słowa „Wróg” zależy od Scenariusza - może to być Statek Gracza i/lub Statek Niezależny.

Ster – używając tego Ulepszenia, możesz zmienić wynik na swoim Statku - nawet na .

Wzmocniony kadłub - twoje Statki nie są zatapiane przy rozpatrywaniu akcji Wybuch. Jeśli twój Statek jest celem Salwy, znajdź kolejny najbliższy Statek, który w zamian będzie celem. Jeśli nowym celem będzie twój inny Statek, nie możesz już kolejny raz zmienić celu.

Turbina – to Ulepszenie pozwala ci wykonać dodatkowy Ruch podczas każdej Przygody, ale tylko na odległość maksymalnie 1 krótkiego zasięgu.

Przygody

Atak na port – jeśli w fazie Łupów dociągniesz Rum, dociągnij jeszcze 1 Łup. Jeśli znowu dociągniesz Rum, to dociągnij jeszcze raz itd. Możesz w ten sposób uzyskać maksymalnie 3 dodatkowe Łupy.

Atak na więzienie - jeśli wszyscy gracze odpadną w tym samym czasie, to żaden gracz nie otrzymuje monet.

Cmentarzysko - podczas Ruchu, ścieżka ruchu nie może przechodzić w żadnym miejscu przez kafelek Oceanu. Ruch odbywa się tylko w linii prostej. Jeśli Statek znajduje się na kafelku Oceanu, nie może się w ogóle poruszyć. Jeśli tylko Statek styka się z kaflem Oceanu, traktuje się go tak, jakby na nim stał.

Półteczka - w rzadkim przypadku, jeśli wszyscy gracze wybiorą ten sam rezultat, wszystkie kości wygrywają i są przerzucane. Po dociągnięciu Łupów, możesz wymienić 1 Rum na 1 monetę. Możesz także użyć zmagazynowanego Rumu z poprzednich Przygód.

Kanonada - nie wyczerpujecie żadnych Dział, żeby strzelać podczas tej Przygody.

Gótyj dział - w rzadkim przypadku, kiedy nie ma najniższej sumy (wszyscy gracze remisują), wszystkie kości są przerzucane.

Konwój – Ścigany musi wybrać Ulepszenie do wyczerpania zanim zdecyduje się wysłać Statki na Morze.

Korsarze! - kiedy zdecydujesz się zamknąć Lokację, tylko ty możesz korzystać z tej lokacji podczas najbliższej Wizyty w Porcie. Gracze mogą użyć tej lokacji dopiero podczas kolejnych Wizyt.

Dostawa tkanin – jeśli w fazie Łupów dociągniesz Materiały, dociągnij jeszcze 1 Łup. Jeśli znowu dociągniesz Materiały, to dociągnij jeszcze raz. Możesz w ten sposób uzyskać maksymalnie 2 dodatkowe Łupy.

Labyrint skał - kafelek Oceanu zapobiega wykonaniu Strzału, jeśli linia strzału, wyznaczona jako prosta pomiędzy dwoma Statkami, przechodziłaby ponad którymkolwiek fragmentem tego kafełka. Jeśli Statek będzie stał na kafeleku Oceanu, to w ogóle nie może strzelać. Jeśli tylko Statek styka się z kafełkiem Oceanu, traktuje się go tak, jakby na nim stał.

Kupecy i spółka – jeśli w fazie Łupów dociągniesz Przyprawy, dociągnij jeszcze 1 Łup. Jeśli znowu dociągniesz Przyprawy, to dociągnij jeszcze raz. Możesz w ten sposób uzyskać maksymalnie 2 dodatkowe Łupy.

Czas płądowania – jeśli Ścigany posiada jakiś swój Statek w odległości 2 krótkich zasięgów od czerwonej kości, rozpatruje się Bitwę pomiędzy tymi dwoma Statkami w taki sam sposób, jak w fazie Bitwy. Ma to miejsce jeszcze przed fazą Akcji Statków Niezależnych.

Wyścig - w rzadkim przypadku, kiedy nie będzie najniższego wyniku (wszyscy gracze remisują), wszystkie kości są przerzucane.

Król przybył - po dociągnięciu Łupów możesz wymienić 1 Kosztowności na 1 monetę. Możesz w tym celu użyć także Kosztowności zmagazynowanych w poprzednich Przygodach.

Nieszczęśnik – jeśli zatopisz czerwony Statek Niezależny, możesz wybrać wszystkie 4 Łupy zamiast normalnie je dociągać. Wyjmij wybrane Łupy z worka.

Mini dodatek – Żeglarze

Łupy na tych Żeglarzach kładzie się w fazie Aktywacji Żeglarzy (etap 8. Przygody). Na danym Żeglarzu możesz umieścić tylko określony Łup. W późniejszych Przygodach w fazie Akcji Graczy (etap 4. Przygody) możesz wydać Łupy odłożone na tych Żeglarzach.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

MECHANIKA „3D Dice Battle”: Oleg Sidorenko, Oleksandr Nevskiy

ILUSTRACJE:: Max Banshchikov, Anastasia Meilous, Roman Kucharski, Anthony Cournoyer, Marek Roliński, Rafał Szyma, Grzegorz Bobrowski

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma

INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek, Chevee Dodd

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.



© 2015 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

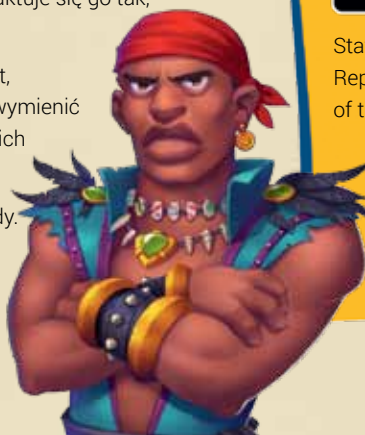
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Statki, Łupy, Kościotrupy & Portal Games (publisher). All rights reserved.

Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

PODZIĘKOWANIA DLA MOICH TESTERÓW: Merry, Marek, MOracz, Romek, Mirek, Jacek, Multi, Michał, Cierń, Olek, Monika, Tycjan oraz dla wszystkich testerów, którzy testowali tę grę!

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA: Michała Walczaka oraz Michała Oracza.



Podsumowanie zasad

Etapy Wyprawy

Przygoda

- 1. Dobranie karty Przygody** - Herszt odkrywa kartę kolejnej Przygody, czyta ją na głos i przygotowuje ewentualne elementy w Pudle Morza.
- 2. Wrzucenie Statków do pudełka** - Herszt zbiera wszystkie kości, potrząsa nimi i zrzuca do Morza.
- 3. Akcje Statków Niezależnych** - w następującej kolejności rozpatrzenie akcje Statków Niezależnych: Ucieczka, Wybuch, Ruch/Odsunięcie, Salwa.
- 4. Akcje Graczy** - zgodnie z kolejnością graczy możecie wykonywać Ruchy i Strzały.
- 5. Bitwa** - rozpatrzenie Bitwy pomiędzy Statkami Niezależnymi oraz Statkami Graczy, poczynając od pary Statków najbliższych sobie.
- 6. Otrzymanie** **za zatopione Wrogie Statki** - każdy otrzymuje po 1 za każdy Statek, który zatopił.
- 7. Dobranie Łupów** - zgodnie z kolejnością graczy, każdy dociąga z worka Łupów, o ile uczestniczył w Przygodzie.
- 8. Aktywacja Żeglarzy** - zgodnie z kolejnością graczy, każdy używa którzy działają na Morzu.
- 9. Naprawa Statków** - utracone Statki muszą zostać naprawione. Każdy odrzuca 1 za każdy swój Statek, który został zatopiony.
- 10. Załadunek Łupów** - muszą być zmagazynowane. Na każdym Statku (kość) oraz Ładowni można magazynować 1 Łup.

Port

- Targ** - wymień - dowolne 2 na 1 wybrany (dowolną ilość razy).
- Tawerna** - zatrudnij - odrzuć 2 , dobierz 3 karty wybierz 1 i zachowaj.
- Stocznia** - kup 1 Część – odrzuć 1 , weź 1 z dostępnych Części.
- Warsztat** - kup 1 Ulepszenie - odrzuć 1 i 1 , dobierz 3 karty Ulepszeń, wybierz 1 i zachowaj.
- Dziupla** - wymień na -- 1 moneta za każde albo 1 moneta za każde 2 .
- Gildia** - kup 1 kartę PZ (VPs) – odrzuć wymaganą liczbę , weź wierzchnią kartę.

Zakończenie Wyprawy

- Odwróćcie wszystkie wyczerpane Części oraz Ulepszenia z powrotem na stronę gotową.
- Wszystkie odrzucone żetony Łupów wrzucie z powrotem do worka Łupów.
- Herszt przekazuje swój żeton graczowi siedzącemu po lewej stronie i nowy Herszt rozpoczyna kolejną Wyprawę. Jeśli to nie ma już kolejnych Wypraw, to gra się kończy.



Jeśli wynik na kości to , rozpatrz Salwę. W trakcie Bitwy kość ma Siłę 1.



Jeśli wynik na kości to , rozpatrz Odsunięcie. W trakcie Bitwy kość ma Siłę 3.

Ikony w grze

Moneta

Żeglarz

Wyczerpane – ikona oznacza Części i Ulepszenia, które muszą zostać Wyczerpane, żeby móc ich użyć.

Dziąło – jeden z wyników na kości Statku Gracza.

Łupy:

Rum

Kosztowności

Przyprawy

Materiały

Akcje Statków Niezależnych

wybuch

Zatop wskazaną liczbę najbliższych Statków (zarówno Niezależnych, jak i Statków Graczy), bez względu na ich Siłę oraz odległość. Zatop wszystkie wymagane Statki przed rozpatrywaniem jakiegokolwiek innego efektu. Następnie usuń Statek, który eksplodował z Pudła Morza. Liczbę Statków do zatopienia określa rezultat na kości albo liczba Statków do zatopienia podana jest na karcie obok nazwy akcji

ucieczka

Usuń ten Statek z Pudła Morza.

salwa

Zatop najbliższy Statek Gracza, ignorując jego Siłę oraz odległość.

ruch w kierunku...

Przesuń ten Statek w kierunku wskazanego Statku na odległość 1 długiego zasięgu, zgodnie z zasadami akcji Ruch. Abordaż wskazanego Statku kończy ruch.

odsunięcie od...

Odsuń ten Statek od wskazanego Statku na odległość 1 długiego zasięgu, zgodnie z zasadami akcji Ruch. Dotknięcie krawędzi pudełka kończy Ruch.

kapitulacja

Gracz, który zatopi ten Statek otrzymuje 1 Łup zamiast 1 monety za zatopienie.

przerzut

Wrzuć ten Statek jeszcze raz do Pudła Morza i rozpatrz ewentualne nowe wyniki, jeśli rezultatem jest symbol.

Uwaga!

sprzymierzeniec

To jest sprzymierzony Statek. Gracze nie mogą atakować go w żaden sposób, powinni traktować go jak każdy inny Statek Gracza. Jeśli Sprzymierzeniec ma możliwość ataku (np. akcją Salwy), to atakuje tylko Statki Niezależne.