

KANE KLENKO

DEAD MEN TELL NO TALES

Gra kooperacyjna od 2 do 5 graczy

Wiek gry: od 13 lat. Czas gry: ok. 75 minut.

*Trupi Mściciel, największy postrach otwartych mórz płonie!
Przed Wami ostatnia szansa, by wkraść się na statek i złupić
legendarne skarby, jakie zgromadził na jego pokładzie
upiorny kapitan Fromm i jego Trupia Załoga!*

Musicie dostać się na pokład Trupiego Mściciela, przeszukać
jak najwięcej pomieszczeń, odnaleźć skrzynie z cennymi skarbami
i czym prędzej wynieść je ze statku zanim ten doszczętnie spłonie.
Strzeżcie się jednak licznych niebezpieczeństw!

Przyjdzie Wam stawić czoła Trupiej Załodze, oddziałowi
umarlaków, broniącemu skarbu za wszelką cenę. Spod pokładu
będą atakować Was niezliczone zastępy majtków, blokując
drogę i utrudniając przeszukiwanie pokładu. Zadania nie ułatwiają
szalejący na statku pożar, który musicie systematycznie gasić,
aby nie dopuścić do wybuchu beczek z prochem. Aby przeżyć
musicie kontrolować własne zmęczenie i racjonalnie zarządzać
dostępnym ekwipunkiem. Przed Wami trudna misja, ale jej
powodzenie przyniesie Wam wymarzone bogactwo i sławę!

ZAWARTOŚĆ



4 płytki startowe
oraz Tor Eksplozji



20 płytek Pomieszczeń



7 pionków Piratów



30 znaczników Majtków



5 plansz gry z Tarczą
Zmęczenia i Torem Walki



24 kości Ognia
(12 czerwonych
i 12 żółtych)

1 kość Walki



20 dwustronnych Żetonów
(6 Skarby/Strażnik, 5 Trupia Załoga/Szabla,
3 Trupia Załoga/Grog, 6 Właz)

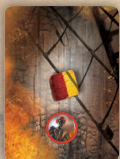


26 Żetonów Akcji



7 Żetonów Piratów

39 Kart



19 kart
Trupiego
Mściciela



7 Kart
Postaci



7 Kart
Ekwipunku



1 Karta
Szalupy



5 kart
pomocy
gracza



1 znacznik Eksplozji



1 Żeton Kapitana
Fromma



1 sakiewka

Cel Gry

Dead Men Tell No Tales to gra kooperacyjna. Wszyscy gracze muszą ze sobą współpracować, aby zwyciężyć!

Celem gry jest przeszukanie *Trupiego Mściciela*, zrabowanie określonej liczby skarbów i opuszczenie statku zanim ten doszczętnie spłonie!

Każdego gracza reprezentuje Karta Postaci, posiadająca specjalne zdolności, które mogą zostać wykorzystane podczas gry. Istnieje wiele kombinacji Kart Postaci i Ekwipunku, co sprawia, że każda rozgrywka stanie się wyjątkowa, a strategia gracza uzależniona będzie właśnie od wylosowanych: Karty Postaci i Ekwipunku.

Pierwszego gracza ustala się przez porządek alfabetyczny – wg imion na Kartach Postaci. Pierwszy gracz rozgrywa swoją turę, a następnie gracz po lewej stronie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tury Graczy

Tura każdego z graczy dzieli się na 3 fazy, które muszą być rozegrane w następującej kolejności:

1. Przeszukanie Statku
2. Akcje Piratów
3. Trupi Mściciel

Po zakończeniu trzeciej fazy, tura aktualnego gracza kończy się i zaczyna tura następnego gracza po lewej stronie.

Przygotowanie Gry

Aby plan złupienia Trupiego Mściciela mógł się powieść dobrze się przygotujcie, postępując zgodnie z poniższymi punktami:

1. Rozłóżcie na stole 4 startowe płytki Pomieszczeń (oznaczone symbolem „P”) oraz poniżej Tor Eksplozji. Płytki ułóżcie bliżej krawędzi stołu tak, by kolejne odsłaniające Pomieszczenia budowały przed Wami planszę płonącego statku. Połóżcie Znacznik Eksplozji po lewej stronie Toru Eksplozji.
2. Dla każdego startowego Pomieszczenia wykonajcie rzut Kością Ognia, zgodnie z kolorem, jaki znajduje się na danym Pomieszczeniu. Następnie umieśćcie tam kość z wyrzuconym wynikiem. Jeśli podczas rzutu wypadnie 6 - powtórzcie rzut do momentu, aż wypadnie inna wartość. Kości Ognia obrazują Poziom Pożaru w danym Pomieszczeniu. Im wyższa wartość na kości – tym większy ogień.
3. Połóżcie 1 znacznik Majtka na tym Pomieszczeniu, które posiada obrazek Włazu.
4. Pozostałe Kości Ognia, znaczniki Majtków, Kartę Szalupy oraz Kość Walki połóżcie na stole w zasięgu graczy.
5. Potasujcie talię Trupiego Mściciela, tworząc stos zakrytych kart (rewersiem do góry).
6. Potasujcie Pomieszczenia, tworząc jeden stos zakrytych płytek (rewersiem do góry). Odliczcie od góry liczbę płytek równą liczbie graczy x2. Przekreśćcie je na stosie tak, aby odznaczały się od reszty. Będzie to podpowiedź dla graczy, aby w pierwszej turze każdy dobrał 2 Pomieszczenia zamiast 1.

7. Włóżcie 20 dwustronnych Żetonów do Sakiewki i wymieszajcie je.

8. Wybierzcie wspólnie stopień trudności rozgrywki:

	Pirat	Korsarz	Admirał
2-3 graczy	Zrabujcie 4 skarby	Zrabujcie 5 skarbów	Zrabujcie 6 skarbów
4-5 graczy	Zrabujcie 5 skarbów	Zrabujcie 6 skarbów	Zrabujcie 6 skarbów i pokonajcie całą Trupią Załogę

9. Czas przygotować swoich Piratów. Każdy gracz otrzymuje:

- 1 Planszę Gracza (ustaw poziom Zmęczenia na 0)
- 1 losową Kartę Postaci (połóż z lewej strony Planszy Gracza)
- 1 losową Kartę Ekwipunku (połóż z prawej strony Planszy Gracza)
- Pionek Pirata oraz Żeton Pirata – zgodnie z kolorem Postaci. (Żeton Pirata połóż na Torze Walki na polu 0)
- 5 Znaczników Akcji (lub 6 w przypadku *Lydi Lamore*)



10. Pozostałe Karty Ekwipunku połóżcie odkryte na stole w zasięgu wszystkich graczy.

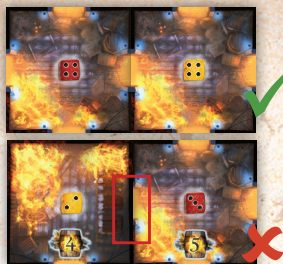
11. Ustawcie swoich Piratów przed wejściem na statek na płytkach Startowych. To stąd wykonacie swój pierwszy ruch.



Uwaga: Niniejsze zasady opisują rozgrywkę podstawową. Na końcu instrukcji znajdziecie zasady, dzięki którym gra stanie się bardziej wymagająca.

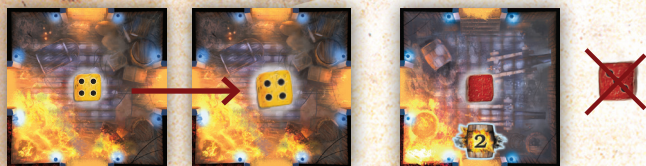
Faza 1: Przeszukanie Statku

Jeśli rozpocząłeś właśnie swoją turę, odwróć górną płytkę Pomieszczenia z zakrytego stosu i dodaj ją do statku. Pamiętaj, że kiedy dokładasz nowe Pomieszczenie **musi** ono przylegać do leżącego już na stole tak, aby drzwi na tej płytce przylegały do drzwi płytki będącej już w grze (**drzwi oznaczone są niebieskimi światełkami**). Nie możesz dołożyć nowego Pomieszczenia, jeśli drzwi przylegałyby do ściany lub odwrotnie.



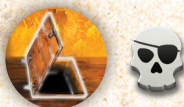
Ważne: W pierwszej turze gry każdy gracz wyklada 2 płytki zamiast 1. Zawsze rozpatruj wszystkie efekty dotyczące wyłożonej pierwszej płytki, zanim dobierzesz i położysz kolejną.

Każde wyłożone Pomieszczenie posiada czerwony lub żółty kwadrat z wartością od 0 do 5 oczek. Umieść na nim Kość Ognia w odpowiednim kolorze i z wartością oczek. Jeśli symbol kostki nie wskazuje liczby oczek – nie umieszczaj tym razem Kości Ognia.



Następnie dobierz Żeton z Sakiewki i połóż go na płytce:

- Żeton: Skarb/Strażnik połóż tak, aby symbol Strażnika był na wierzchu.
- Żeton: Trupia Załoga/Szabla lub Trupia Załoga/Grog połóż tak, aby symbol Trupiej Załogi był na wierzchu.
- Żeton: Właz połóż zawsze razem ze znacznikiem Majtka. **Nigdy nie zakrywaj** nim żetonu Włazu.



Ważne: Startowe płytki Pomieszczeń przedstawiają dolną krawędź statku. Nie można dołożyć kolejnego Pomieszczenia poniżej dolnej krawędzi płytek startowych.



Jeśli nie można umieścić płytki tak, by pasowała z innymi będącymi w grze, oznacza to, że zostaliście uwięzieni w płomieniach i nie ma już drogi ucieczki. Przegraliście tę rozgrywkę!

Jeśli dokładasz **ostatnią płytkę Pomieszczenia** i posiada ona drzwi, które nie łączą się z żadną inną płytką, to znaczy, że znaleźliście **drugie wyjście ze statku!**

Położ obok tych drzwi Kartę Szalupy. Możecie użyć jej do opuszczenia statku. Jeśli ostatnie Pomieszczenie nie posiada dodatkowych drzwi, wówczas istnieje tylko jedno wyjście – przez środkową płytkę startową. Jeśli statek posiada dwa wejścia, możecie uciec oraz wejść na niego ponownie poprzez dowolne z nich. Możecie także wynosić Skarby poprzez dowolne wyjście.



Faza 2: Akcje Piratów

Każdy gracz posiada 5 Żetonów Akcji do wykorzystania w każdej turze. Możesz wydać je na wykonanie dowolnej akcji z poniższej listy w dowolnej kolejności. Wykonane już akcje można powtarzać.

- Chodzenie
- Bieganie
- Gaszenie Pożaru
- Usunięcie Majtka
- Podnoszenie Przedmiotu
- Odpoczynek
- Zwiększanie Siły
- Wymiana Ekwipunku

Ważne: Akcje Piratów są ograniczone podczas Grabieży (*patrz: „Grabież” na stronie 7*).

Zawsze kiedy wykonujesz akcję, musisz wydać na nią Żeton Akcji. Obróć go rewersem do góry, aby zaznaczyć, że został użyty. **Jeśli nie wykorzystałeś wszystkich swoich Żetonów Akcji, przekazujesz je graczowi po lewej stronie, który będzie mógł dzięki temu wykonać więcej akcji w swojej turze.**

Przekazane Żetony zawsze wracają do swojego właściciela po skończonej turze. Nie możesz więc przekazywać dalej kolejnemu graczowi otrzymanych w ten sposób Żetonów Akcji.

Pamiętaj: Na początku swojej Tury musisz mieć wszystkie swoje Żetony Akcji. Dodatkowo możesz mieć żetony, które przekazał Ci gracz z prawej strony.

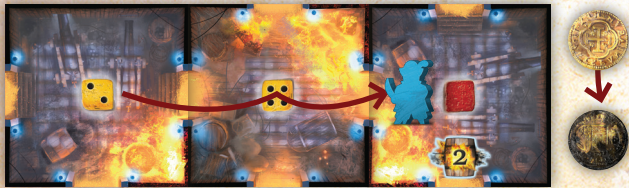
Przykład: Jade ma 5 Żetonów Akcji do wydania w swojej turze. Wykorzystuje 3 z nich, a pozostałe 2 przekazuje Flynnowi. Flynn posiada 7 Żetonów Akcji do wykorzystania w swojej turze.

Objaśnienie Akcji

Chodzenie: Możesz przemieścić swojego Pirata przez drzwi na sąsiednią płytkę Pomieszczenia, wydając 1 Żeton Akcji. Twój poziom Zmęczenia może w tym momencie ulec zmianie (*patrz: „Zmęczenie” na stronie 5*).



Bieganie: Możesz przemieścić swojego Pirata przez 2 płytki Pomieszczeń, wydając na to 1 Żeton Akcji. Otrzymujesz za to dodatkowe 2 punkty Zmęczenia (*patrz: „Zmęczenie” na stronie 5*). Sprawdź także poziom Zmęczenia dla obu Pomieszczeń, przez które przebiegasz, a nie tylko w tym, w którym kończysz ruch.



Wskazówka: Zmęczenie otrzymywane podczas Biegania jest takie samo, jak Chodzenie przez 2 Pomieszczenia, powiększone o 2 dodatkowe punkty zmęczenia. Biegając zaoszczędzisz jednak 1 Punkt Akcji zamiast wydać 2 na Chodzenie!

Gaszenie Pożaru: Możesz obniżyć Poziom Pożaru w Pomieszczeniu, w którym znajduje się Twój Pirat. Za każdy wydany Żeton Akcji obniż wynik na kostce o 1. Jeśli Poziom Pożaru osiągnął wartość 0, usuń Kość Ognia z tej płytki.

Usuwanie Majtka: Za każdy wydany Żeton Akcji możesz usunąć jednego Majtka z Pomieszczenia, w którym znajduje się Twój Pirat lub z sąsiedniego Pomieszczenia, jeśli istnieje między nimi połączenie przez drzwi.

Uwaga: Majtkowie nie są usuwani z gry. Wracają jedynie do zasobów.

Podniesienie Przedmiotu: Możesz podnieść Żeton Skarbu, Szabli lub Grogu w Pomieszczeniu, w którym znajduje się Twój Pirat, wydając 1 Żeton Akcji. Umieść podniesiony Przedmiot na Planszy Gracza. Możesz mieć tylko jeden Skarb, ale dowolną liczbę Szabel i Grogu. W dowolnym momencie swojej tury możesz upuścić Żeton Przedmiotu w Pomieszczeniu, w którym jesteś bez kosztu Akcji.



Wskazówka: Nie możesz bezpośrednio dać Żetonu Przedmiotu innemu graczowi. Upuść go w Pomieszczeniu, aby inny mógł go podnieść w swojej turze.

Odpoczynek: Możesz obniżyć poziom Zmęczenia o 2, wydając 1 Żeton Akcji.

Zwiększanie Siły: Możesz przesunąć swój Żeton Pirata na Torze Walki o 1 pole w prawo za każdy 1 Żeton Akcji, aż do maksymalnego poziomu +4 (*patrz: „Tor Walki” na stronie 7*).

Wymiana Ekwipunku: Możesz zamienić swoją Kartę Ekwipunku na nową, spośród tych, które leżą na stole albo zamienić się z innym graczem, wydając 1 Żeton Akcji. Wymienianą kartę połóż na stole w zasobach odkrytą, a nową z prawej strony Planszy Gracza.

Wymiana z innym graczem polega na tym, że odkładasz swój Ekwipunek, bierzesz nowy od gracza, a on dobiera swój ze stołu. Jest to dla niego akcja darmowa.

Uwaga: Karty Ekwipunku, posiadające symbol Żetonu Akcji, wymagają wydania Żetonu Akcji, aby z nich skorzystać.

Wskazówka: Możesz wykonać Akcję z Karty Ekwipunku, a następnie wydać Żeton Akcji, aby otrzymać nową Kartę Ekwipunku i wykorzystać ją w tej samej turze!

Faza 3: Trupi Mściciel

Po wykonaniu wszystkich Akcji Pirata odsłoń górną kartę z talii Trupiego Mściciela. Karta ta przedstawia kombinację Efektów Ognia i Efektów Majtków lub Ruchu Trupiej Załogi. Po rozpatrzeniu wszystkich efektów z karty – odrzuć ją na stos kart odrzuconych.



Wskazówka: Rozpatrując efekty (Ognia, Majtków lub Trupiej Załogi) zaczynajcie od pomieszczenia w lewym dolnym rogu, przesuwając się w prawo. Następnie rozpatrzenie efekty przez wszystkie kolejne rzędy pomieszczeń w ten sam sposób, aż dojdziecie do górnego prawego pomieszczenia. Zapewni to prawidłowe rozpatrzenie każdej pojawiającej się „reakcji łańcuchowej”.

Jeśli dobrana karta z talii Trupiego Mściciela pokazuje wartość 5 i jest to trzecia odsłonięta karta z taką wartością (5), rozpatrz efekty aktualnej karty, a następnie wtasuj wszystkie odrzucone karty z powrotem do talii Trupiego Mściciela, aby stworzyć nową talię. (*patrz: „Wybuch Pomieszczenia” na stronie 5*)



Wskazówka: Łatwiej będzie zobaczyć, że dobrana została trzecia karta z wartością 5, jeśli te karty będą odrzucane na osobny stos. Pamiętajcie tylko, aby wtasować je z powrotem, kiedy tasujecie talię Trupiego Mściciela!

Efekty Ognia

Karty Trupiego Mściciela posiadają symbol czerwonej lub żółtej kości, albo połączenie obu kolorów. Wartości wszystkich kości umieszczonych na statku, które pokrywają się kolorem i wartością z kartą Trupiego Mściciela, zostają zwiększone o 1.

Jeśli karta zawiera jedynie symbol kości w danym kolorze bez wartości, dodaj kość w tym kolorze z wartością 1 do wszystkich Pomieszczeń, które posiadają symbol w tym kolorze, ale nie mają jeszcze umieszczonej Kości Ognia.



Wybuch Beczki z Prochem

Niektóre Pomieszczenia posiadają przy drzwiach symbol Beczki z określoną wartością. Pomieszczenia te są zagrożone wybuchem Prochu!

Jeśli Poziom Pożaru w pomieszczeniu osiągnie wartość wskazaną na Beczce, nastąpi eksplozja! Ogień przedostaje się przez drzwi do sąsiedniego Pomieszczenia i podnosi w nim Poziom Pożaru o 1.



Jeżeli wybuch Beczka stojąca przy drzwiach, które nie łączą się z innym Pomieszczeniem, ogień przedostanie się przez inne drzwi. Sprawdź Pomieszczenie, rozpoczynając od drzwi, przy których stała beczka i zgodnie z ruchem wskazówek zegara ustal kolejne drzwi do Pomieszczenia. Będzie to kierunek, w którym eksplodowała Beczka. Każda Beczka może eksplodować tylko raz. Jeśli to nastąpi, przesun Kość Ognia (nie zmieniając jej wartości) na symbol Beczki, aby przypominała, że ta już wybuchła.

Wybuch Pomieszczenia

Pomieszczenie eksploduje, jeśli Poziom Pożaru osiągnie wartość 6. Wybuch Pomieszczenia jest podobny do wybuchu Beczki z Prochem, jednak jest o wiele silniejszy a efekty eksplozji przenoszą się przez wszystkie drzwi. Poziom Pożaru wszystkich sąsiadujących Pomieszczeń **zwiększa się o 1**.

Efekt eksplozji może przemieszczać się do kolejnych Pomieszczeń wyłącznie przez drzwi, nie przechodząc przez ściany. Jeśli efekt wybuchu przechodzi przez drzwi, które nie są połączone z żadną płytką Pomieszczenia – nic się nie dzieje.

Po wybuchu należy odwrócić płytkę Pomieszczenia, które eksplodowało. Od teraz jest **całkowicie niedostępne**. Żaden Pirat nie może już tam wejść ani przebiegać przez te Pomieszczenie.

Wszystkie Żetony i Majtkowie, znajdujący się w zniszczonym Pomieszczeniu, są **usuwane z gry**.

Każdy Pirat, znajdujący się w Pomieszczeniu, które wybuchło (nie dotyczy wybuchu Beczki z Prochem) albo znajdujący się w Pomieszczeniu, które w jego efekcie zostało odcięte od reszty statku – zostaje zabity (*patrz: „Śmierć Pirata” na stronie 6 i sprawdź co dalej*).

Tor Eksplozji

Za każdym razem, gdy wybuch Pomieszczenia lub Beczka z Prochem, **przesuńcie Znacznik Eksplozji o 1 w prawo** na Torze Eksplozji. Jeśli znacznik dojdzie do symbolu czaszki, cały statek wybuchnie i przegrywacie!



Efekty Majtków

Istnieją 2 efekty Majtków, które mogą pojawić się w talii Trupiej Mściciela:

Dodanie Majtków: Dołóż 1 Majtka do każdego Pomieszczenia z symbolem Włazu.



Rozproszenie Majtków: Majtkowie znajdujący się w Pomieszczeniu z symbolem Włazu, rozbiegają się przez drzwi do sąsiednich Pomieszczeń. Mogą przejść tylko do tych, w których znajduje się mniej Majtków niż w Pomieszczeniu, z którego się rozproszyli.



Nie mogą przemieścić się do Pomieszczeń z symbolem Włazu.

Jeśli Majtkowie się rozpraszają dodaj 1 Majtka z zasobów do każdego z tych Pomieszczeń, które spełniają powyższe kryteria.



Uwaga: Efekty Majtków zawsze dodają nowych Majtków. Majtkowie nigdy nie poruszają się po statku (w przeciwieństwie do Trupiej Załogi).

Jeśli musisz dodać Majtków do Pomieszczeń, ale nie ma już dostępnych znaczników, oznacza to, że zostaliście przytoczeni przez wroga. Gra się kończy – przegrywacie!

Oddziaływanie Majtków na Piratów

Efekty, jakie Majtkowie wywierają na Piratów, zależą od ich liczebności w danym Pomieszczeniu:

- **1 Majtek:** brak efektu.
- **2 Majtków:** Piraci nie mogą podnosić Szabli, Grogu i Skarbu w tym Pomieszczeniu.
- **3+ Majtków:** Piraci nie mogą wejść do Pomieszczenia.

Jeśli Twój Pirat znajduje się w Pomieszczeniu, w którym jest 3 lub więcej Majtków, następną Twoją akcją musi być usunięcie Majtka albo opuszczenie Pomieszczenia.

Ruch Trupiej Załogi

Jeśli karta Trupiego Mściciela nakazuje ruch Trupiej Załogi, wszystkie żetony Trupiej Załogi na statku przemieszczają się do sąsiednich Pomieszczeń. **Trupia Załoga porusza się zawsze w kierunku najbliższego Pirata.** Jeśli kilku Piratów znajduje się w równej odległości od Trupiej Załogi, gracze decydują, w którą stronę przemieści się wróg.

Zmęczenie

Podczas poruszania się po statku musicie cały czas kontrolować Poziom Zmęczenia. Służy do tego tarcza na Planszy Gracza.

Gdy Twój Pirat przechodzi z Pomieszczenia do innego z wyższym Poziomem Pożaru, jego Zmęczenie zwiększa się, o różnicę pomiędzy Poziomami Pożaru w obu Pomieszczeniach.

Uwaga: Przechodząc z szalupy na statek, potraktuj to jak przejście z Pomieszczenia z Poziomem Pożaru różnym 0. Zwiększ Zmęczenie o wartość na Kości Ognia w Pomieszczeniu, do którego wchodzisz.



Przykład: Białobrody porusza się z Pomieszczenia z Pożarem równym 2 do Pomieszczenia z Pożarem 4. Poziom Zmęczenia Białobrodzkiego zwiększa się o 2 (ponieważ $4 - 2 = 2$)

Jeśli Twój Pirat znajduje się w Pomieszczeniu, w którym Pożar się zwiększył (przez efekt Ognia, wybuch Beczki z Prochem itp.) jego Zmęczenie **zwiększa się o 1**.

Uwaga: Zmęczenie Twojego Pirata zwiększa się szybciej, jeśli jest on w trakcie Grabieży (*patrz: „Grabież” na stronie 7*).

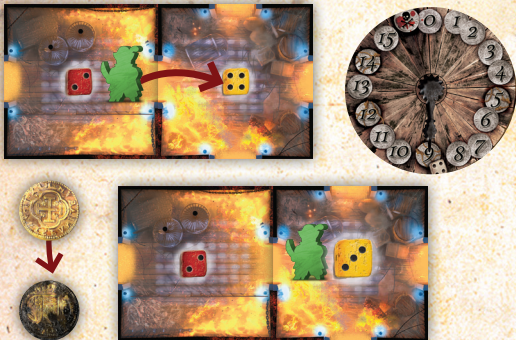
Efekty Zmęczenia

Jeśli Twój Pirat będzie zbyt zmęczony, nie będzie mógł wchodzić do Pomieszczeń, w których Poziom Pożaru jest za wysoki. Na Tarczy Zmęczenia występują symbole kości przy niektórych wartościach. Jeśli Zmęczenie osiągnie lub przekroczy taką wartość, Twój Pirat nie będzie mógł wchodzić do Pomieszczeń, w których Pożar jest równy lub wyższy od wartości wskazanej na kości.

Przykład: Czarny Gustaw wchodzi do Pomieszczenia, przez co zwiększa Zmęczenie o 1. Obecnie Poziom jego Zmęczenia wskazuje na wartość 9. Dopóki Zmęczenie Czarnego Gustarwa nie zmniejszy się, nie może on wchodzić do Pomieszczeń z Poziomem Pożaru równym 4 i większym.

Jeśli Twój Pirat znalazł się w Pomieszczeniu, w którym Pożar jest większy niż jego Zmęczenie, następną akcją, którą **musi** wykonać będzie Gaszenie Pożaru, Odpoczynek do wartości, która pozwoli mu na przebywanie w tym Pomieszczeniu lub opuszczenie Pomieszczenia.

***Wskazówka:** Możesz wejść do Pomieszczenia nawet jeśli wiesz, że podniesie to za bardzo Twój Poziom Zmęczenia. Będziesz jednak musiał od razu po wejściu Gasić Pożar albo Odpoczywać. Taka akcja jest dozwolona dopóki Twój Poziom Zmęczenia pozwala Ci na wejście do Pomieszczenia.*



***Przykład:** Jade znajduje się w Pomieszczeniu z Poziomem Pożaru równym 2. Jej zmęczenie wynosi 7. Jade wydaje 1 Żeton Akcji na wejście do Pomieszczenia z Pożarem 4, więc zwiększa swoje Zmęczenie z 7 do 9. Oznacza to, że nie może przebywać w Pomieszczeniach z Pożarem równym 4 i wyższym! Jade wydaje Żeton Akcji na Gaszenie Pożaru, zmniejszając wartość na Kości Ognia do 3. W obecnej sytuacji może już przebywać w tym Pomieszczeniu. Mogłaby również opuścić Pomieszczenie lub wykonać Akcję Odpoczynku zamiast Gaszenia Pożaru.*

Głęboki Oddech

Twój Pirat może opuścić statek, żeby złapać oddech. Jeśli opuszczasz statek, **Tvoja tura natychmiast się kończy**. Przekazujesz niewykorzystane Żetony Akcji następnemu graczowi. Dzięki tej akcji Twój **Poziom Zmęczenia zmniejsza się o połowę (zaokrąglając w górę)**.

***Uwaga:** Wciąż rozpatrujesz kartę z talii Trupiego Mściciela.*

Grog

Twój Pirat może zmniejszyć Zmęczenie przez wypicie Grogu. Jeśli zbierzesz Żeton Grogu, możesz użyć go natychmiast albo zachować na później. Kiedy Pirat wypije Grog, zmniejsz Zmęczenie o wartość na Żetonie Grogu, a następnie go odrzuć. Użycie Grogu nie kosztuje Żetonu Akcji.



Śmierć Pirata

Jeśli Twój Poziom Zmęczenia osiągnie symbol czaszki na Tarczy Zmęczenia lub jeśli znalazłeś się w Pomieszczeniu, które wybuchło - Twój Pirat umiera. Jeśli do tego dojdzie postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

- Usunąć z gry figurkę Pirata.
- Usunąć z gry swoją Kartę Postaci i dobrać nową z nieużywanych Kart Postaci.
- Usunąć z gry swoją Kartę Ekwipunku. Potasuj odkryte karty Ekwipunku, znajdujące się na stole i dobrać losowo jedną z nich. Pozostałe wyłóż z powrotem na stół.
- Odrzuć wszystkie Żetony Szabeli i Grogu, które posiadałeś.

- Wyzeruj Tor Walki.
- Jeśli Twój Pirat zginął z przemęczenia niosąc Skarb, upuść Żeton Skarbu w Pomieszczeniu. Jeśli zginął w wyniku eksplozji Pomieszczenia Skarb zostaje usunięty z gry.
- Umieść nową figurkę Pirata przy wejściu na statek (przy Torze Eksplozji).
- To jest koniec Twojej tury, jednak nadal musisz rozpatrzyć kartę z talii Trupiego Mściciela.

Od teraz grasz nowym Piratem. Karta Ekwipunku niesiona przez poprzedniego Pirata przepada do końca gry!

W rzadkim przypadku, gdy nie ma już dostępnych Piratów, gracze przegrywają!

Trupia Załoga, Strażnicy i Walka

Podpaliliście ich statek i dokonaliście abordażu, aby zagrabić skarby. Nie oznacza to wcale, że załoga Trupiego Mściciela podda się bez walki! Po statku poruszają się Wasi wrogowie: **członkowie Trupiej Załogi i Strażnicy**, pilnujący Pomieszczeń ze skarbami. Każdy z nich ma tylko jeden cel: zabić Was wszystkich.

Trupia Załoga

Trupia Załoga przedstawiona jest za pomocą Żetonów, które dobierane są z sakiewki podczas Przeszukiwania Statku (pierwsza faza wykonywana w turze graczy).

Trupia Załoga będzie przemieszczać się po statku, jeśli karta z talii Trupiego Mściciela na to wskazuje (*patrz: "Ruch Trupiej Załogi" na stronie 5*).



Walka z Trupią Załogą

Jeśli Pirat znajdzie się w Pomieszczeniu z członkiem Trupiej Załogi, musi podjąć z nim walkę zanim zrobi cokolwiek innego. Walka nie wymaga użycia Żetonu Akcji. Jeśli Pirat niesie Skarb, musi go upuścić w tym Pomieszczeniu zanim zacznie walczyć (to również nie wymaga użycia Żetonu Akcji).

Jeśli członek Trupiej Załogi przemieszcza się do Pomieszczenia, w którym znajduje się Twój Pirat, **musisz natychmiast podjąć z nim walkę** (nawet jeśli aktualnie nie jest to Twoja tura). Jeśli w tym Pomieszczeniu znajduje się więcej Piratów, gracze wspólnie decydują, kto się z nim zmierzy.

Przed walką ustal swoją Siłę: rzuć Kością Walki i dodaj modyfikatory, wynikające z Karty Ekwipunku oraz z Toru Walki.

Następnie porównaj Twoją całkowitą Siłę z Siłą przeciwnika, która oznaczona jest na Żetonie Trupiej Załogi:

- Jeśli Twoja Siła jest **większa lub równa** od Siły wroga – **wygrałeś!** Obróć Żeton Trupiej Załogi, aby dowiedzieć się, co przeciwnik miał przy sobie i połóż go z powrotem w Pomieszczeniu.
- Jeśli Twoja Siła jest **niższa** od Siły przeciwnika, **przegrałeś!** Twój poziom Zmęczenia zwiększa się o różnicę pomiędzy Twoją Siłą a Siłą przeciwnika. Następnie musisz ponownie rzucić Kością i odczytać jej wartość ze Schematu Walki na Karcie Pomocy Gracza:

- **1 lub 2:** Przeciwnik ucieka przez drzwi do sąsiedniego Pomieszczenia. Ty decydujesz, do którego.
- **3 lub 4:** Uciekasz przez drzwi do sąsiedniego Pomieszczenia. Ty decydujesz, do którego (rozpatrz Zmęczenie wg normalnych zasad). Jeśli nie ma możliwości przejścia do żadnego Pomieszczenia ze względu na Poziom Zmęczenia, powtórz rzut Kością do chwili, aż ruch będzie dozwolony.
- **5:** Musisz stoczyć walkę ponownie.
- **6:** Wybierz dowolną powyższą wartość i wykonaj powiazaną z nią akcję.

Ważne: Użycie modyfikatora Toru Walki jest dobrowolne. Nie musisz z niego korzystać podczas walki. Zobacz Tor Walki poniżej.

Strażnicy

Każdy Skarb na statku pilnowany jest przez Strażnika, reprezentowanego przez Żeton dobierany z sakiewki podczas pierwszej fazy: Przeszukanie Statku. W odróżnieniu od Trupiej Załogi, Strażnicy **nie poruszają się**. Będą pilnować Skarbu do momentu, aż zostaną pokonani.

Walka ze Strażnikami

Walka ze Strażnikami przebiega w identyczny sposób, jak Walka z Trupią Załogą (patrz wyżej). Jeśli nie pokonasz Strażnika, (Twoja Siła była niższa) po zwiększeniu Zmęczenia musisz zdecydować czy walczyć ze Strażnikiem jeszcze raz, czy uciec do wybranego przez siebie sąsiedniego Pomieszczenia.

Nie rzucasz Kością, aby sprawdzić wynik na Schemacie Walki na karcie Pomocy Gracza.

Ważne: Jeśli decydujesz się na ponowną walkę ze Strażnikiem, **możesz zignorować Poziom Pożaru** w Pomieszczeniu. Adrenalina kipi w Twoich żyłach, więc nie patrząc na otaczające płomienie zamierzasz pokonać wroga. Jeśli ucieczka jest niemożliwa z powodu zbyt wysokiego Poziomu Zmęczenia, musisz walczyć jeszcze raz!

Ważne zasady walki

Pamiętaj: Jeśli spotykasz Trupią Załogę albo Strażnika, musisz natychmiast rozpatrzyć Walkę. **Nie możesz wydawać Żetonów Akcji, aby zwiększać Siłę, Odpoczywać ani wykonywać żadnych innych Akcji, podczas gdy przebywasz z członkiem Trupiej Załogi lub Strażnikiem w jednym Pomieszczeniu. Musisz Walczyć!**

Jeśli w Pomieszczeniu jest więcej niż 1 członek Trupiej Załogi musisz zdecydować, z którym z nich walczysz w pierwszej kolejności. Jak tylko pokonasz pierwszego z nich, musisz natychmiast podjąć walkę z następnym przeciwnikiem.

Jeśli Twój Pirat jest w Pomieszczeniu z członkami Trupiej Załogi i ze Strażnikiem, w pierwszej kolejności musisz walczyć ze wszystkimi członkami Trupiej Załogi, a po ich pokonaniu możesz podjąć walkę ze Strażnikiem.

Tor walki

Dolna część Planszy Gracza zawiera Tor Walki, składający się z pięciu pól: 0, +1, +2, +3 oraz +4.



Na początku gry Twoja Siła wynosi 0. Możesz zwiększać swój poziom Siły na Torze Walki, wydając Żetony Akcji (*patrz: Zwiększanie Siły na stronie 4*).

Podczas walki z Trupią Załogą lub ze Strażnikiem możesz dodać aktualną wartość ze swojego Toru Walki do wyniku rzutu Kością. Następnie ustaw z powrotem Tor Walki na 0. Zwiększenie Siły jest dobrowolne. Jeśli zdecydujesz się użyć modyfikatora z Toru Walki, musisz wykorzystać go w całości. Nie możesz zachować części modyfikatora na późniejszą walkę.

Przykład: Kallen Kobalt toczy walkę ze Strażnikiem. Kallen posiada Kartę Miecza (+1), a swój Tor Walki ma na poziomie +2. Siła Strażnika to 7. Kallen rzuca Kością Walki i otrzymuje wynik 3. Teraz musi podjąć decyzję: albo użyje modyfikatora wynikającego z Toru Walki (ustawiając go znów na 0), co w rezultacie da mu Siłę na poziomie 6 (3 z rzutu kością, +1 z Miecza, +2 z Toru Walki), albo może zachować modyfikator z Toru Walki na później. Pierwsza opcja spowoduje, że mimo przegranej walki otrzyma jedynie 1 punkt Zmęczenia. W drugiej opcji jego Siła wynosić będzie 4 (3 z rzutu kością, +1 z Miecza), co w rezultacie doprowadzi do otrzymania 3 punktów Zmęczenia.

Żeton Szabli

W grze dostępnych jest 5 Żetonów Szabli, które można zdobyć. Kiedy podnosisz Żeton Szabli, umieszczasz go na najniższym wolnym polu na Torze Walki (nie zajęтым jeszcze przez inny żeton). Od tej chwili, jeśli zerujesz Tor Walki (z powodu użycia modyfikatora), Twój poziom Siły nie spada do 0, a do najniższego wolnego pola na Torze Walki.

Jeśli chcesz położyć nowy Żeton Szabli na pole, na którym znajduje się Twój Żeton Pirata, przesun go o jedno pole w prawo (akcja jest darmowa i nie wymaga wydania Żetonu Akcji).

Przykład: Tytan podnosi Żeton Szabli. Posiada on już jeden taki żeton na Torze Walki na polu 0. Umieszcza więc nowy Żeton Szabli na następnym polu (+1). Ponieważ jego Żeton Pirata znajduje się właśnie na polu +1 na Torze Walki, przesuwca go na pole +2, a w jego miejscu umieszcza nowy Żeton Szabli. Od tego momentu, podczas korzystania z modyfikatora Toru Walki, nie zeruje Toru Walki, a obniża go do pola +2.



Grabież

Za każdym razem, kiedy podnosisz Żeton Skarbu, dokonujesz Grabieży. Umieść Żeton Skarbu na Planszy Gracza.

Podczas Grabieży Twoje akcje są ograniczone. Szybciej zwiększa się także Twój poziom Zmęczenia.

Dokonując Grabieży możesz wykonywać tylko 3 poniższe akcje:

- Chodzenie
- Odpoczynek (również przez użycie Grogu i Rumu)
- Zamiana Karty Ekwipunku

Jeśli dokonujesz Grabieży i przechodzisz do innego Pomieszczenia, **zwiększasz Zmęczenie o aktualną wartość na Kości Ognia w tym Pomieszczeniu**. Nie zwracasz uwagi na Poziom Pożaru Pomieszczenia, z którego się przemieszczasz.

Przykład: Jade podnosząc Skarb dokonuje Grabieży. Znajduje się w Pomieszczeniu z Poziomem Pożaru 4. Przemieszcza się do sąsiedniego Pomieszczenia (akcja Chodzenia), którego Poziom Pożaru wynosi 3. Tym samym otrzymuje 3 punkty Zmęczenia.

Aby Grabież zakończyła się powodzeniem, musisz wynieść Skarb ze statku przez jedno z dostępnych wyjść. Następnie umieść Żeton Skarbu na Karcie Szalupy i obniż swój Poziom Zmęczenia o połowę (zaokrąglając w górę).

Zawsze gdy opuszczasz statek, Twoja tura **natychmiast się kończy**. Przekaż pozostałe Żetony Akcji kolejnemu graczowi i rozpatrz kartę Trupiego Mściciela.

Przykład: Trzecią akcją Jade jest opuszczenie statku. Umieszcza Żeton Skarbu na Karcie Szalupy. Jej Poziom Zmęczenia wynosi 13, więc zmniejsza go o 7 punktów (na pole 6). Jade posiada wciąż 2 Żetony Akcji, więc przekazuje je Flynnowi, który będzie mógł je wykorzystać w swojej turze i dobiera swoją kartę Trupiego Mściciela.

Śmierć lub Chwała! (Zakończenie gry)

Zwycięstwo

Aby wygrać, musicie zgromadzić odpowiednią liczbę Skarbów, która odpowiada poziomowi trudności, jaki wybraliście na początku gry. **Wszyscy Piraci muszą wyostać się ze statku!** Ewentualnie musicie pokonać wszystkie oddziały Trupiej Załogi w grze 4-5 osobowej (stopień trudności Admirał).

Jeśli opuściłeś statek, a gra trwa nadal - rozpatrujesz swoje tury w normalny sposób.

Uwaga: Jeśli udało się Wam wynieść wszystkie Skarby ze statku, lecz któryś z Piratów umrze zanim go opuści - przegrywacie!

Ważne: Nie musicie rozpatrywać karty Trupiego Mściciela w turze, w której ostatni Pirat opuszcza statek.

Porażka

Przegrana może nastąpić z następujących przyczyn:

Eksplozja: Jeśli znacznik na Torze Eksplozji dojdzie do końca, statek wybucha.

Przytłoczenie przez wroga: Jeśli musicie dodać Majtka do Pomieszczenia, ale nie zostały już żadne znaczniki Majtków.

Pułapka: Jeśli płytką Pomieszczenia nie może zostać dołożona do statku w prawidłowy sposób, zostaliście odcięci od reszty statku.

Stracone skarby: Jeśli zniszczona liczba Skarbów uniemożliwia Wam zebranie potrzebnej liczby do zwycięstwa.

Przedwczesna śmierć: Jeśli wszystkie zrabowane Skarby znajdują się już w szalupie, a jeden z Piratów ginie.

Brak Piratów: Jeśli nie pozostały żadne Karty Postaci, a jeden z Piratów ginie i nie można dobrać kolejnej Karty Postaci.

Warianty gry

Aby gra stała się bardziej wymagająca, możecie wybrać jedną lub wszystkie zasady opcjonalne. Im więcej dodatkowych zasad wprowadzicie, tym poziom trudności będzie się zwiększał.

- **Majtkowie:** Zmniejszcie liczbę dostępnych Majtków w puli Zasobów. Mniejsza liczba spowoduje, że Wasi Piraci będą mogli szybciej zostać Przytłoczeni przez Wroga.
- **Pomieszczenia:** Podczas przygotowania gry obróćcie więcej płytek Pomieszczeń. Spowoduje to, że będziecie więcej razy dokładać po 2 płytki Pomieszczeń w swoich turach, co z kolei zwiększy liczbę Majtków i poziom Pożaru na statku.
- **Eksplozje:** Ustawcie Znacznik Eksplozji na wyższym poziomie na Torze Eksplozji na początku gry.
- **Martwy Pirat:** Jeśli w dowolnym momencie postać gracza ginie, gra się kończy i przegrywacie.

Kapitan Fromm (opcjonalnie)

Kapitan Fromm jest upiornym przywódcą *Trupiego Mściciela*. Jest bezwzględny i zrobi wszystko, aby uchronić swoje skarby przed rabunkiem.



Żeton Kapitana Fromma jest dodatkową opcją gry i powinien zostać użyty przez wprawionych graczy. Żeton jest dwustronny, gdzie jedna strona jest silniejsza od drugiej. Podczas przygotowania gry dodajcie Żeton Kapitana Fromma do sakiewki.

Jeśli w wyniku przeszukiwania statku wyciągniesz z sakiewki Żeton Kapitana Fromma, rzuć nim tak jak rzuca się monetą. Umieść Żeton w Pomieszczeniu tą stroną, która wypadła podczas rzutu. Następnie dociągnij kolejny Żeton z sakiewki i dodaj go do tego Pomieszczenia.

Jeśli karta Trupiego Mściciela mówi, że należy przemieścić Trupią Załogę, Kapitan Fromm również się porusza.

Walka z Kapitanem Frommem toczy się tak, jak zwykła walka z Trupią Załogą z jedną różnicą: jeśli pokonasz Kapitana Fromma, jego Żeton wraca z powrotem do sakiewki.

Gra nie może zakończyć się powodzeniem, jeśli Kapitan Fromm znajduje się na statku. Aby wygrać, gracze muszą zrabować odpowiednią liczbę Skarbów, opuścić statek, a Żeton Kapitana Fromma musi znajdować się w sakiewce.

Autor: Kane Klenko

Producent: James Mathe

Ilustracje: Chris Ostrowski

Opracowanie graficzne: Jason David Kingsley

Projekt majtków i pionków piratów: Clay Gardner

Kierownik artystyczny: Kane Klenko

Instrukcja: Topher McCulloch

Edycja: William Niebling

Tłumaczenie: Remigiusz Trzeciak

Polska wersja gry: All in Games

Podziękowania od Kane: dziękuję wspaniałej żonie Carrie za bycie najlepszym na świecie testerem, a także za przedstawienie pomysłu płonącego statku i próbujących go złupić piratów. Nie mógłbym stworzyć tej gry bez Ciebie. Moim synom Carterowi i Kallenowi za bycie wspaniałymi testerami. Specjalne podziękowania dla Nicka Neumanna za wielogodzinną pracę nad rozgryzaniem problemów w grze. Dzięki niemu gra mogła zostać ukończona. Podziękowania dla wszystkich testerów: Chad Krizan wraz grupą graczy, Chelssey Klenko, Kyle Klenko, Sandy Klenko, Aaron Hendon, Karlene Hendon, Steve Kukasky, Stacci Barganz, Todd Barganz, Deanna Ratz, Mark Bazata, Brett Myers, Keith Matejka, Eric Jome, Kyle Fromm, Julie Fromm, Matt Loomis, Scott Starkey, Neil Roberts, Kallen Klutzke, Brandon Klutzke.



<http://www.MinionGames.com>
Copyright ©2015 All rights reserved.