

Oleksandr Nevskiy
Oleg Sidorenko



INSTRUKCJA



IOGAMES

REBEL

KOMPONENTY

- ✠ PLANSZA
- ✠ PLANSZA POMOCNICZA
- ✠ 28 KART POSTACI
- ✠ 31 KART PRZYGÓD
- ✠ 4 ŻETONY 40/80 SKRZYŃ
- ✠ 30 ZNACZNIKÓW YIN-YANG
- ✠ TEKTUROWA LINIJKĄ
- ✠ PLANSZA PRZYGÓD

- ✠ 60 KART ŁUPÓW
- ✠ 6 ŻETONÓW CZASZEK
- ✠ 12 ŻETONÓW RYTUAŁÓW
- ✠ 4 ŻETONY KORSAŻY
- ✠ 4 ZNACZNIKI PUNKTACJI
- ✠ ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA
- ✠ ZNACZNIK OSTATNIEJ RUNDY
- ✠ 44 KOSTKI

OPIS KOMPONENTÓW

PLANSZA

Plansza znajduje się wewnątrz wieka pudełka.

Uwaga! Włóżcie arkusz z ilustracją oceanu do wnętrza wieka.

PLANSZA POMOCNICZA I ZNACZNIKI PUNKTACJI

Plansza pomocnicza znajduje się na spodzie pudełka. Składa się z toru punktacji, na którym odnotowuje się zdobywane przez graczy punkty zwycięstwa (PZ), i miejsc na żetony rytuałów, żetony czaszek, żetony 40/80 skrzyń i statki straży.

KARTY POSTACI

W trakcie rozgrywki gracze będą korzystać ze specjalnych zdolności postaci w celu przeprowadzania określonych akcji. Dostępne postacie to: **Cieśla okrętowy**, **Gubernator**, **Kapitan**, **Wyspiarka**, **Szaman**, **Kupiec** i **Kartograf**. Wybór odpowiedniej postaci w odpowiednim momencie gry jest kluczem do odniesienia sukcesu podczas podróży po siedmiu morzach.



KARTY PRZYGÓD

Talia kart przygód składa się z 3 rodzajów kart: **konwoju**, **portu** i **klątwy**, a także 1 **karty ostatniej rundy**. Używając akcji Kartografa, gracz będzie mógł dobierać nowe karty na rękę. Gdy gracz chce skorzystać z akcji Kapitana, Wyspiarki lub Szamana, potrzebuje również odpowiedniej karty przygody, która pozwala włączyć się do akcji także innym graczom.



Przygotowanie stosu kart przygód:

- ✠ Kartę ostatniej rundy należy odłożyć na bok.
- ✠ Karty należy potasować rewersami do góry.
- ✠ Należy odliczyć 6 kart, położyć na nich kartę ostatniej rundy, a na wierzchu resztę kart – stos przygód jest gotowy.

KARTY ŁUPÓW

Talia kart łupów składa się z kart dóbr (rum, kawa, owoce) i kart trofeów (talizmany). Piraci zdobywają dobra i trofea, plądrując kupieckie konwoje, a następnie ładują je na statki i sprzedają w portach w zamian za skrzynie pełne skarbów.

Trofea natychmiast zapewniają graczom znaczniki yin-yang, a na koniec gry – punkty zwycięstwa.



PLANSZA PRZYGÓD

Na planszy przygód gracze umieszczają zagrywane karty. Znajduje się już na niej pierwszy odwiedzany przez graczy port: *Zatoka Piratów*.



ŻETONY CZASZEK

Na koniec gry żetony czaszek przynoszą graczom punkty ujemne.



ŻETONY RYTUAŁÓW I ZNACZNIKI YIN-YANG

W trakcie rozgrywki gracze zdobywają znaczniki yin-yang, które następnie wykorzystują do odprawiania rytuałów. Niewykorzystane znaczniki zapewniają nieznaczną liczbę punktów zwycięstwa na koniec gry.



ŻETONY KORSARZY

Żetony korsarzy przedstawiają flagi 4 potęg morskich: Anglii, Hiszpanii, Francji i Holandii. W trakcie rozgrywki pirat może zdecydować się przejść na stronę korsarzy i działać na korzyść jednego z wymienionych państw. Jeśli tak się stanie, gracz otrzymuje od Gubernatora wszystkie swoje statki za darmo i zabiera dowolną z dostępnych flag. Równocześnie jednak otrzymuje od pirackiej braci żeton czaszki.



KOSTKI

Kostki reprezentują statki. 4 czerwone kostki to statki kupieckie tworzące konwój należące do różnych krajów. Pozostałe statki należą do piratów (maksymalnie 10 statków dla każdego gracza). Gracze używają pirackich statków do łupienia statków kupieckich, a także biorą udział w innych morskich przygodach.

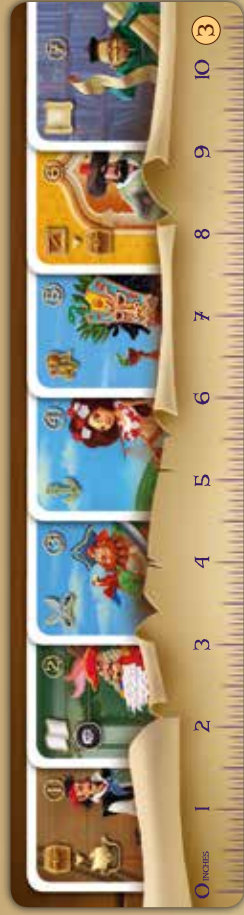


TEKTUROWA LINIJKĄ

Linijka pokazuje kolejność, w jakiej postaci przeprowadzają swoje akcje. Postać wybrana przez gracza określa równocześnie moment, w którym gracz wykona swoją akcję. Linijka jest także wykorzystywana podczas pirackich przygód jako narzędzie pomiaru, gdy trzeba rozstrzygnąć spór o odległość.



PRZYGOTOWANIE GRY



Planszę ① należy położyć pośrodku stołu.



Przygotowany wcześniej stos kart przygód ⑤ należy umieścić pośrodku planszy przygód rewersem do góry.



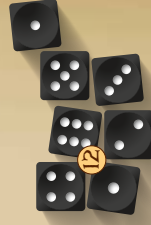
Następnie w sposób losowy wyznacza się pierwszego gracza, który otrzymuje znacznik pierwszego gracza ⑮.

Znaczniki yin-yang (6) należy położyć obok planszy.

Karty łupów (7) należy potasować i położyć rewersami do góry w stosie obok planszy.

Planszę pomocniczą (2), linijkę (3) i planszę przygód (4) należy położyć w pobliżu planszy głównej.

Obok planszy należy położyć także pozostałe kostki graczy i 4 czerwone kostki.



Żetony 40/80 skrzyń (8), korsarzy (9), czaszek (10) i rytuałów (11) należy posortować i umieścić na przeznaczonych dla nich miejscach na planszy pomocniczej.

Każdy gracz otrzymuje 7 kostek (12), znacznik punktacji (13) i 7 kart postaci (14) w wybranym przez siebie kolorze. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje 3 losowe karty przygód i 7 skrzyń (gracze umieszczają swoje znaczniki punktacji na polu „7” toru punktacji).

Jeśli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane kostki i karty postaci należy odłożyć do pudełka – nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się przez szereg rund. Każda runda składa się z 2 faz:

- ☠ WYBÓR POSTACI,
- ☠ PRZEPROWADZANIE AKCJI.

FAZA WYBORU POSTACI

Wszyscy gracze równocześnie i w ukryciu wybierają z ręki **kartę postaci**, której akcję zamierzają przeprowadzić w tej rundzie, i kładą ją przed sobą rewersem do góry.

Uwaga! O ile w poprzedniej rundzie gracz nie wybrał Kapitana, Wyspiarki albo Szamana (zob. Koniec rundy), wszystkie zagrane przez niego w poprzednich rundach karty postaci leżą na stole i nie może ich wybrać w bieżącej rundzie. Niedostępne dla gracza karty są zawsze widoczne dla jego przeciwników.

Gdy wszyscy gracze wybiorą już kartę postaci, przechodzą do **fazy przeprowadzania akcji**.

FAZA PRZEPROWADZANIA AKCJI

Gracz nie ujawnia swojej karty postaci aż do momentu, gdy zostanie wywołana.

Pierwszy gracz wywołuje postacie w następującej kolejności: **Cieśla okrętowy, Gubernator, Kapitan, Wyspiarka, Szaman, Kupiec, Kartograf.**

Gdy wybrana przez gracza postać zostaje wywołana, ujawnia on swoją kartę. Następnie, począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wszyscy gracze, którzy wybrali tę postać, wykonują jej akcję.

Gdy wszyscy gracze, którzy wybrali daną postać, zakończą wykonywanie akcji, pierwszy gracz wywołuje kolejną postać. Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy wszystkie 7 postaci zostaną wywołanych.



Jeśli tylko 1 gracz wybierze daną postać, w nagrodę otrzymuje przywilej.

Jeśli dodatkowo ten gracz jest pierwszym graczem, postać zapewnia mu podwójny przywilej!

Gracz nie może skorzystać z przywileju, jeśli nie wykona akcji tej postaci.

Wyjątek. W rozgrywce 2-osobowej pierwszy gracz może otrzymać tylko 1 przywilej, jeśli wybierze inną postać niż jego przeciwnik.





CIEŚLA OKRĘTOWY



Akcja – zakup statków

Gracz może zakupić do 10 swoich statków z rezerwy, płacąc **1 skrzynię za statek** (gracz przesuwa swój znacznik punktacji do tyłu o odpowiednią liczbę skrzyń na torze punktacji).

Uwaga! Wydawanie skrzyń może spowodować, że niektóre statki straży powrócą do floty gracza (zob. Kupiec).

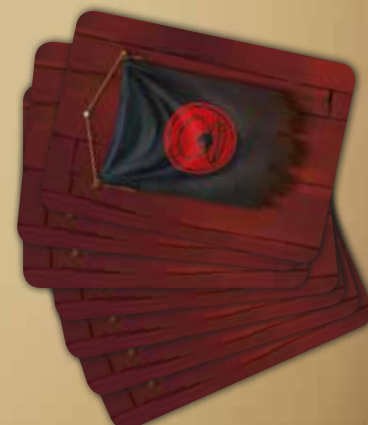
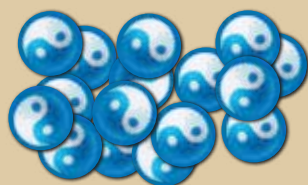
Przykład. Olga posiada 22 skrzynie, których pilnują jej 2 statki zacumowane przy wyspie na planszy pomocniczej. Olga płaci 3 skrzynie, za które kupuje 3 statki. Liczba skrzyń Olgi zmniejszyła się do 19, wskutek czego jeden ze statków straży wraca do aktywnej floty i może brać udział w napadach na konwoju i innych przygodach.

Pomyłka – czaszka. Jeśli gracz wybierze postać Cieśli okrętowego, ale nie posiada żadnych statków w rezerwie, które mógłby zakupić, to nie może wykonać tej akcji i otrzymuje żeton czaszki.

Rytuał. Jeśli gracz wybrał postać Cieśli okrętowego i posiada znaczki yin-yang, może oprócz przeprowadzenia akcji odprawić rytuały (zob. Rytuały). Może je odprawić nawet w sytuacji, gdy nie wykonał akcji postaci.

Przywilej. Jeśli gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje **1 dodatkowy statek z rezerwy za darmo**.

Przywilej pierwszego gracza. Jeśli pierwszy gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje **2 dodatkowe statki z rezerwy za darmo** (a nie tylko 1).





GUBERNATOR



Akcja – przemiana w korsarza



Gracz bierze **żeton czaszki**, dowolny **żeton korsarza** i wszystkie swoje statki z rezerwy **za darmo**.

Gracz może zostać korsarzem w służbie kilku krajów. Gracz nie może jednak wybrać kraju, który został już przez kogokolwiek wybrany. Na przykład gracz nie może wybrać służby dla Anglii, jeśli któryś z graczy wybrał ten kraj wcześniej.

Uwaga! W grze występują 4 karty konwoju każdego kraju. Aby uniknąć otrzymywania żetonów czaszek, postarajcie się zapamiętać, ile konwojów danego kraju zostało już obrabowanych, zanim zdecydujecie się na zostanie korsarzem w służbie jednego z nich.

Pomyłka – czaszka. Jeśli gracz wybierze postać Gubernatora, a żaden z żetonów korsarzy nie jest już dostępny, nie może wykonać tej akcji i otrzymuje żeton czaszki.

Jako korsarz w służbie danego kraju gracz musi pamiętać, że za napad na konwój należącą do tego kraju (zob. *Kapitan*) otrzyma żeton czaszki.

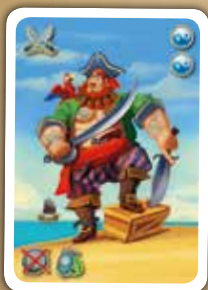
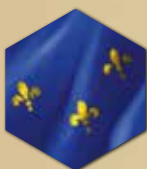


Rytuał. Jeśli gracz wybrał postać Gubernatora i posiada znaczniki yin-yang, może oprócz przeprowadzenia akcji odprawić rytuały (zob. *Rytuały*). Może je odprawić nawet w sytuacji, gdy nie wykonał akcji postaci.



Przywilej. Jeśli gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), odrzuca 1 żeton czaszki.

Przywilej pierwszego gracza. Jeśli pierwszy gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), odrzuca 2 żetony czaszek (a nie tylko 1).



KAPITAN



Akcja – napad na konwój

Aby przeprowadzić tę akcję, gracz musi zagrać **kartę konwoju** awersem do góry i położyć ją po prawej stronie stosu kart przegód.



Karta konwoju określa liczbę statków kupieckich, które go tworzą, i kraj, pod którego banderą pływa. Począwszy od gracza, który zdecydował się obrabować ten konwój, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wysła dowolną liczbę swoich pustych statków w celu dokonania rabunku. Maksymalna liczba statków, jaką każdy gracz może wysłać, zależy od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce.

Przykład. W rozgrywce 3-osobowej każdy gracz może wysłać co najwyżej 4 statki do złupienia konwoju złożonego z 2 statków.



Gracz, który uczestniczy w napadzie, kładzie swoje statki na planszy (ich położenie nie ma w tym momencie znaczenia). Gracze mogą wysłać tylko **puste** statki, które nie są załadowane dobrami, i nie są statkami straży (zob. *Kupiec*).

Pomyłka – czaszka. Jeśli gracz wybrał postać Kapitana, ale nie chce albo nie może zagrać karty konwoju, otrzymuje żeton czaszki.

Jeśli gracz nie chce albo nie może wysłać na rabunek swoich pustych statków, otrzymuje żeton czaszki.

4 GRACZY – liczba statków tworzących konwój * 1
3 GRACZY – liczba statków tworzących konwój * 2
2 GRACZY – liczba statków tworzących konwój * 3



Jeśli gracz jest korsarzem w służbie kraju, do którego należy konwój, otrzymuje żeton czaszki bez względu na to, czy wyśle swoje statki do obrabowania go, czy nie.

Gracz, który zagrał kartę konwoju, bierze do ręki wszystkie statki kupieckie tworzące konwój oraz wszystkie statki wysłane przez graczy do jej obrabowania i rzuca je na planszę. Jeśli jakieś statki opuszczą planszę, należy rzucić nimi ponownie.

W celu określenia wyniku napadu, należy porównać **siłę ognia** pary statków – kupieckiego i **najbliższego mu** statku pirackiego. Siła ognia jest określona przez wynik na wierzchniej ściance kostki. Jeśli siła ognia statku jest większa od siły ognia drugiego statku, to statek o niższej sile ognia tonie – należy usunąć go z planszy i przenieść do rezerwy. Jeśli siła ognia obu statków jest taka sama, oba statki toną.

Gracz otrzymuje **znacznik yin-yang** za każdy swój zatopiony statek.

Kolejność rozstrzygnięcia morskich pojedynków wyznacza odległość między kostkami. Najpierw porównuje się wyniki z pary znajdujących się najbliżej siebie kostek (para to statek kupiecki i statek piracki). W razie wątpliwości należy użyć linijki.

Procedurę należy powtarzać do momentu, aż zatoną wszystkie statki pirackie albo wszystkie statki kupieckie. System walki najbliższych sobie statków może doprowadzić do tego, że ten sam statek będzie walczył kilkakrotnie.

Objaśnienie. Statki pirackie zatapiają tylko statki kupieckie, nigdy nie zatapiają innych statków pirackich. Podobnie statki kupieckie – zatapiają jedynie statki pirackie.

Uwaga! Kolejność rozstrzygnięcia bitew zależy od odległości między najbliższymi sobie kostkami statków pirackich i kupieckich.

Za każdym razem, gdy zatonie statek piracki, jego właściciel otrzymuje **znacznik yin-yang**.





Przykład. Po rzuceniu kostkami osiągnięto przedstawione wyniki. Najbliższa sobie para składająca się z czerwonej kostki i kostki innego koloru to czerwona „2” i zielona „1”. Statek kupiecki zatapia statek piracki – zielona

kostka zostaje usunięta z planszy. Następna najbliższa sobie para to czerwona „2” i biała „2” – oba statki toną i obie kostki są usuwane z planszy. Kolejna para – czerwona „6” i niebieska „3”. Niebieska kostka opuszcza plan-

szę. Czerwona „4” i niebieska „6” – czerwona kostka wędruje do rezerwy. Czerwona „6” i biała „3” – biała kostka zostaje zdjęta z planszy. Czerwona „6” i niebieska „6” – obie kostki opuszczają planszę.

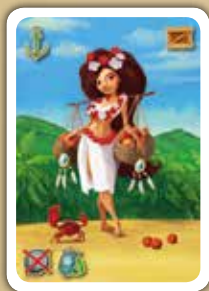




Jeśli wszystkie statki konwoju zatoną, ocalałe pirackie statki dzielą pomiędzy siebie **łupy**. Począwszy od gracza, który zagrał kartę konwoju, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz bierze ze stosu tyle kart łupów, **ile wynosi liczba jego ocalałych z napadu statków**.

Przykład. Jola wysłała 4 statki, aby uczestniczyły w napadzie. Po skończonej bitwie, w której zatonął tylko 1 jej statek, Jola otrzymuje 1 znacznik yin-yang i 3 karty łupów.

Gracz umieszcza karty dóbr (rumu, kawy i owoców), które chce zachować, przed sobą na stole awersami do góry z jednym ze swoich statków na każdej karcie na znak, że dobra zostały załadowane na ten statek. Należy pamiętać, że tylko puste statki mogą uczestniczyć w napadach, więc gracz może odrzucić część swoich łupów. Może to zrobić tylko w tym momencie gry.



WYSPIARKA



Akcja – wizyta w nowym porcie

Aby przeprowadzić tę akcję, gracz musi zagrać odkrytą **kartę portu** i położyć ją po lewej stronie stosu kart przygód. Karta portu dostarcza informacji, na jakie dobra jest aktualnie duży popyt w danym mieście (zob. *Kupiec*).

Pomyłka – czaszka. Jeśli gracz wybrał postać Wyspiarki, ale nie chce albo nie może zagrać karty portu, otrzymuje żeton czaszki.



Przywilej. Jeśli gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje 1 **kartę łupu**.

Ważne! Po załadowaniu dóbr na statek gracz nie może już ich odrzucić!

Przykład. Alek otrzymuje łup, który w aktualnym porcie jest ceniony najniżej, więc decyduje się nie ładować go na statek. Chce poczekać na bardziej wartościowe dobra.

Gracz umieszcza **karty talizmanów** przed sobą na stole awersami do góry; każda z nich zapewnia natychmiast 1 **znacznik yin-yang**. Na koniec gry każda karta talizmanu jest ponadto warta 1 PZ (zob. *Koniec gry*).

Ważne! Gracze powtarzają całą procedurę dla każdego, który wybrał postać Kapitana.

Pomyłka – czaszka. Jeśli gracz wybrał postać Kapitana, ale nie chce albo nie może zagrać karty konwoju, otrzymuje żeton czaszki.



Przywilej. Jeśli gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje 2 **dotychczasowe znaczniki yin-yang**.

Przywilej pierwszego gracza. Jeśli pierwszy gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje 4 **znaczniki yin-yang** (a nie tylko 2).



Przywilej pierwszego gracza. Jeśli pierwszy gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje 2 **karty łupów** (a nie tylko 1).





SZAMAN



Akcja – rzucenie klątwy

Aby przeprowadzić tę akcję, gracz musi zagrać **kartę klątwy** i położyć ją awerssem do góry po prawej stronie stosu kart przygód. Klątwa dotyka wszystkich graczy, nawet rzucającego tę klątwę (zob. *Karty klątwy*).

Karty *Kraken*, *Góra lodowa*, *Syreny*, *Bunt*, *Idol* i *Wir wodny* dotyczą wszystkich statków we flotach graczy, **zarówno pustych**, jak i **załadowanych**.

Statki straży na wyspie i statki w rezerwie **nie podlegają** klątwie.

Klątwy mogą spowodować odrzucenie łupów, a w przypadku graczy, którzy nie posiadają danego rodzaju łupu, odrzucenie skrzyń.

Pomyłka – czaszka. Jeśli gracz wybrał postać Szamana, ale nie chce albo nie może zagrać karty klątwy, otrzymuje żeton czaszki.

Przywilej. Jeśli gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), to klątwa, którą rzucił, oszczędza **3 z jego statków**. Pod warunkiem jednak, że była to karta *Kraken*, *Góra lodowa*, *Syreny*, *Bunt* albo *Wir wodny*.



KUPIEC



Akcja – sprzedaż dóbr

Gracz sprzedaje dobra ze swoich statków i otrzymuje w zamian **skrzynie**.



Wszystkie porty przyjmują wszystkie dobra za cenę 1 skrzyni. Jednakże, jeśli w porcie jest większy **popyt** na dany rodzaj dóbr i gracz sprzedaje co najmniej 3 karty tych dóbr, to może otrzymać 2 albo 3 skrzynie za każdą sprzedaną kartę. Gracz odrzuca karty dóbr, które chce sprzedać, na stos kart (łupów) odrzuconych i przesuwając swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę skrzyń.



Przywilej pierwszego gracza. Jeśli pierwszy gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), to klątwa, którą rzucił, **oszczędza 6 z jego statków**. Pod warunkiem jednak, że była to karta *Kraken*, *Góra lodowa*, *Syreny*, *Bunt* albo *Wir wodny*.

Przykład. *Alek* jest pierwszym graczem i jako jedyny wybrał postać Szamana. Zagrywa kartę *Syreny*. Flota *Alka* składa się z 8 kostek, ale dzięki przywilejowi pierwszego gracza *Alek* chroni 6 swoich statków i na planszę rzuca tylko 2 z nich. Pozostali gracze rzucają na planszę wszystkie swoje statki. Jeden ze statków *Alka* wskazuje po rzucie wartość „3” i *Alek* traci 1 kartę rumu.

Gracz decyduje, ile dóbr chce sprzedać.

Jakiegokolwiek niesprzedane dobra muszą pozostać na statkach do czasu następnej akcji Kupca lub do momentu działającej na nie klątwy.

Statki straży. Za każde posiadane 10 skrzyń gracz musi wysłać 1 statek (dla 10–19 skrzyń – 1 statek, dla 20–29 skrzyń – 2 statki itd.) ze swojej floty na wyspę na planszy pomocniczej do ochrony skrzyń. Te statki przestają być uważane za część floty gracza. Jeśli jednak liczba skrzyń posiadanych przez gracza zmniejszy się do niższego przedziału, to nadmiarowy statek straży natychmiast wraca z wyspy z powrotem do floty gracza.



Przykład. Grzegorz sprzedaje 3 karty kawy i 2 karty owoców w porcie o największym popycie na kawę. Otrzymuje za nie 11 skrzyń ($3 \times 3 + 2 \times 1$).

Pomyłka – czaszka. Jeśli gracz wybrał postać Kupca, ale nie sprzedaje żadnych kart dóbr, otrzymuje żeton czaszki.

Uwaga! Jeśli gracz zbierze 40 (lub więcej) skrzyń, kładzie przed sobą żeton 40/80 skrzyń stroną „40” do góry.



Jeśli gracz zbierze 80 (lub więcej) skrzyń, kładzie żeton stroną „80” do góry. Jeśli liczba skrzyń spadnie poniżej 40 albo 80, gracz odwraca cały proces (pamiętając o równoczesnym odestaniu nadmiarowych statków straży z powrotem do floty).



Rytuał. Jeśli gracz wybrał postać Kupca i posiada znaczniki yin-yang, może oprócz przeprowadzenia akcji odprawić rytuały (zob. *Rytuały*). Może je odprawić nawet w sytuacji, gdy nie wykonał akcji postaci.



Przywilej. Jeśli gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje 1 skrzynię za darmo.

Przywilej pierwszego gracza. Jeśli pierwszy gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje 2 skrzynie za darmo (a nie tylko 1).



KARTOGRAF



Akcja – wzięcie karty.

Gracz dobiera wierzchnią **kartę ze stosu kart przygód**.

Pomyłka – czaszka. Jeśli gracz wybrał postać Kartografa, ale w stosie przygód nie ma żadnych kart, otrzymuje żeton czaszki.



Rytuał. Jeśli gracz wybrał postać Kartografa i posiada znaczniki yin-yang, może oprócz przeprowadzenia akcji odprawić rytuały (zob. *Rytuały*). Może je odprawić nawet w sytuacji, gdy nie wykonał akcji postaci.



Przywilej. Jeśli gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje **1 dodatkową kartę** ze stosu przygód.

Przywilej pierwszego gracza. Jeśli pierwszy gracz jako jedyny wybrał tę postać (i wykonał jej akcję), otrzymuje **2 dodatkowe karty** ze stosu przygód (a nie tylko 1).

KONIEC RUNDY



Po rozstrzygnięciu akcji wszystkich postaci gracze, którzy wybrali **Kapitana**, **Wyspiarke** albo **Szamana**, biorą wszystkie swoje karty postaci z powrotem na rękę, włączając w to właśnie zagrana kartę.



Gracze, którzy zegrali **Cieślę okrętowego**, **Gubernatora**, **Kupca** albo **Kartografa**, pozostawiają tę kartę (i wszystkie karty zagrane wcześniej) przed sobą i nie mogą ich wybrać w przyszłej rundzie/przyszłych rundach.

Te karty wrócą graczom na rękę po zagraniu postaci Kapitana, Wyspiarke albo Szamana.

Bieżąca runda dobiega końca. **Znacznik pierwszego gracza** należy przekazać kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna się nowa runda (od fazy **Wyboru postaci**).



KONIEC GRY



Gdy jeden z graczy dobierze kartę ostatniej rundy, odkłada ją na bok i dobiera kolejną kartę ze stosu. Gracze dogrywają bieżącą rundę do końca i rozgrywają **jeszcze 3 rundy**, po których gra dobiega końca (użycie **znacznika ostatniej rundy** do zaznaczenia pozostałych rund na karcie).



Gracze sprzedają wszystkie swoje dobra po cenie wskazanej na karcie aktualnie odwiedzanego portu (nadal obowiązuje zasada „3 lub więcej kart dóbr, na które jest popyt”). Gracze mogą skorzystać ze znaczników yin-yang do przeprowadzenia rytuału *Pertraktacji* podczas tej ostatniej sprzedaży.

Jeśli graczowi pozostały na ręce **więcej niż 3 karty przygód**, to za każdą kartę powyżej 3 otrzymuje **żeton czaszki**.

Każda **skrzynia** jest warta **1 PZ** (punkty są już odnotowane na torze punktacji).

Każda **karta talizmanu** jest warta **1 PZ**.

Każde **niewykorzystane 3 znaczniki yin-yang** są warte **1 PZ**.

Każdy **żeton czaszki** jest wart **-2 PZ** (punkty ujemne).

Gracz, który zebrał najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który posiada mniej żetonów korsarzy. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten z remisujących, który posiada mniej żetonów czaszek. Jeśli remis nadal trwa, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo (chyba że jeden z nich przekona pozostałych, aby dobrowolnie zrzekli się tytułu zwycięzcy).

Liczba żetonów rytuału, żetonów czaszek i znaczników yin-yang nie jest limitowana. Jeśli w trakcie rozgrywki zabraknie jakiegoś elementu, użyjcie zamienników.



RYTUAŁY

Postacie **Cieśli okrętowego**, **Gubernatora**, **Kupca** i **Kartografa** pozwalają graczowi odprawiać rytuały. W tym celu gracz musi opłacić koszt rytuału w znacznikach yin-yang. Gracz może przeprowadzić jednocześnie dowolną liczbę rytuałów, o ile go na nie stać.



PERTRAKTACJE (3 znaczniki yin-yang)

Sprzedaj 2 różne karty dóbr po cenach wskazanych na karcie aktualnego portu, tak jakby karty te były częścią zestawu 3 kart. Rytuał natychmiast zapewnia skrzynie, więc nie otrzymujesz żadnego specjalnego żetonu.

Jeśli zechcesz w przyszłości ponownie sprzedać 2 karty dóbr, będziesz musiał odprawić rytuał ponownie i zapłacić 3 znaczniki yin-yang.

Uwaga! Odprawienie tego rytuału nie jest traktowane jako akcja Kupca. Jeśli wybrałeś postać Kupca, musisz sprzedać co najmniej 1 kartę dóbr. W przeciwnym razie otrzymasz żeton czaszki.

Rytuały *Niezatapialnego statku* i *Podwójnej ładowni* na stałe oddziałują na gracza. Dlatego podczas odprawiania tych rytuałów otrzymuje specjalne żetony. W trakcie rozgrywki gracz może posiadać dowolną liczbę różnych albo takich samych żetonów. Po drugim odprawieniu tego samego rytuału gracz nie otrzymuje drugiego żetonu, ale odwraca już posiadany żeton na stronę „×2”. Po trzecim odprawieniu tego samego rytuału gracz wymienia żeton na żeton „×3” itd.

Uwaga! Rytuał *Niezatapialnego statku* nie chroni statków przed działaniem klątwy. Daje ochronę jedynie podczas walki.



PODWÓJNA ŁADOWNIA

(2 znaczniki yin-yang)

Weź żeton rytuału *Podwójnej ładowni* z planszy pomocniczej (możesz mieć ich kilka: po prostu ulepsz żeton do ×2 albo ×3).

Od tej chwili w jednym z Twoich statków możesz przewozić **2 karty dóbr**. Możesz statek ładować do pełna albo tylko częściowo, podobnie z rozładunkiem. Jest wtedy traktowany jak 2 statki. Możesz także w dowolnej chwili wymieniać dobra pomiędzy tym statkiem a innymi swoimi statkami.

Przykład. Jeden ze statków Grzegorza został załadowany 2 kartami dóbr – kawą i owocami, a 3 inne statki przewożą 2 karty kawy i kartę rumu. Po wyborze postaci Kupca Grzegorz sprzedaje wszystkie 3 karty kawy, a następnie przesuwa kartę rumu na statek z owocami. Tym samym 1 statek Grzegorza załadowany jest równocześnie owocami i rumem.



NIEZATAPIALNY STATEK

(3 znaczniki yin-yang)

Weź żeton rytuału *Niezatapialnego statku* z planszy pomocniczej (możesz mieć ich kilka: po prostu ulepsz żeton do ×2 albo ×3).

Za każdy *Niezatapialny statek*, który posiadasz, jeden z Twoich zatopionych podczas bitwy statków **wraca do Twojej floty**. Jednak ten statek nie zapewnia znaczników yin-yang (gdyż nie zatonał) ani nie pozwala na załadowanie łupów.

Przykład. Alek posiada żeton rytuału *Niezatapialnego statku* ×2. Podczas walki 3 z jego statków zostały zatopione. Dwa z nich wracają do floty Alka, ale bez łupów, a trzeci statek wraca do rezerwy i Alek otrzymuje za niego 1 znacznik yin-yang.

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Przed przygotowaniem stosu kart przygód należy usunąć z talii 4 karty konwoju złożone z 4 statków (po 1 z każdego kraju). Nie będą używane w grze. W trakcie rozgrywki tylko pierwszy gracz może otrzymać tylko 1 przywilej, jeśli wybierze inną postać niż jego przeciwnik.

IOGAMES

REBEL

Autorzy: Oleksandr Nevskiy i Oleg Sidorenko
Ilustracje: Denys „CreativeD” Martynets, Leonid „deburger” Androschuk, Pavel „Cynic” Romanov, Dmytro „Trollenko” Kryvonis
Opracowanie graficzne: Andrew Bordun
Tłumaczenie: Monika Żabicka
Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Specjalne podziękowania dla Larysy Melnyk, Andrieja „Garika” Vlasuka i wszystkich testerów.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie i publikowanie zasad gry, elementów oraz ilustracji bez pozwolenia zabronione.

KARTY KLĄTWEY



KRAKEN. Zbierz statki floty wszystkich graczy (załadowane i puste) i rzuć je na planszę. Za każdą kostkę o wartości „1” jej właściciel musi odrzucić **1 kartę owoców** na stos kart (łupów) odrzuconych. Za każdą kartę, której nie może odrzucić, traci 1 skrzynię.

Przykład. Statki Olgi są załadowane 2 kartami owoców i kartą kawy. Po zagranii Krakena Olga uzyskuje wartość „1” na 3 swoich kostkach, więc traci obie karty owoców i 1 skrzynię.



GÓRA LODOWA. Zbierz statki floty wszystkich graczy (załadowane i puste) i rzuć je na planszę. Za każdą kostkę o wartości „2” jej właściciel musi odrzucić **1 kartę kawy** na stos kart (łupów) odrzuconych. Za każdą kartę, której nie może odrzucić, traci 1 skrzynię.



SYRENY. Zbierz statki floty wszystkich graczy (załadowane i puste) i rzuć je na planszę. Za każdą kostkę o wartości „3” jej właściciel musi odrzucić **1 kartę rumu** na stos kart (łupów) odrzuconych. Za każdą kartę, której nie może odrzucić, traci 1 skrzynię.



WIR WODNY. Zbierz 1 czerwoną kostkę oraz statki floty wszystkich graczy (załadowane i puste) i rzuć je na planszę. Wartość czerwonej kostki określa, ile statków znajdujących się najbliżej niej zostanie wciągniętych przez Wir. Jeśli jakkolwiek statek gracza znajdzie się w zasięgu działania Wiru, gracz ten musi odrzucić **1 kartę talizmanu** na stos kart (łupów) odrzuconych. Za każdą kartę, której nie może odrzucić, traci 1 skrzynię.

Przykład. Gracz ten musi odrzucić 1 kartę talizmanu na stos kart (łupów) odrzuconych. Za każdą kartę, której nie może odrzucić, traci 1 skrzynię.



BUNT. Zbierz statki floty wszystkich graczy (załadowane i puste) i rzuć je na planszę. Za każdą kostkę o wartości „4” jej właściciel musi odrzucić na stos kart (łupów) odrzuconych **1 kartę dóbr** cieszącą się najwyższym popytem w aktualnym porcie. Za każdą kartę, której nie może odrzucić, traci 1 skrzynię.

Przykład. 2 statki Grzegorza przewożą rum, który cieszy się największym popytem w aktualnie odwiedzanym porcie. Po zagranii karty Buntu Grzegorz uzyskuje wartość „4” na 3 swoich kostkach, więc traci obie karty rumu i 1 skrzynię.



IDOL. Wybierz jeden z rodzajów dobra (kawę, rum albo owoce). Każdy gracz musi odrzucić 1 kartę tego rodzaju na stos kart (łupów) odrzuconych. Jeśli gracz nie posiada takiej karty, traci 1 skrzynię.



WYPŁATA. Każdy gracz traci 2 skrzynie za każdy swój statek straży na wyspie (przesuńcie odpowiednio znaczniki punktacji). Spadek liczby skrzyń może sprawić, że niektóre statki straży powrócą do flot graczy!

Uwaga! Efekty działania kart Wyplata i Idol obejmują także gracza, który zagrał tę kartę.



TAWERNA. Rzuć na planszę 1 czerwoną kostkę za każdego gracza uczestniczącego w rozgrywce i przydziel każdemu z nich jedną z kostek według własnego uznania. Efekty poszczególnych wartości są następujące:

- – otrzymujesz 1 żeton czaszki,
- – tracisz 1 kartę dóbr (wybiera właściciel dóbr),
- – tracisz 1 skrzynię,
- – otrzymujesz 1 skrzynię,
- – otrzymujesz 1 kartę dóbr (wierzchnią kartę ze stosu łupów),
- – otrzymujesz 3 znaczniki yin-yang.