


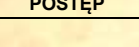





AKCJE	OPIS AKCJI	SZCZEGÓŁY AKCJI	KONIEC RUNDY/POŚREDNIA PUNKTACJA
 RUCH STATKU	Przepłyn o tyle ile PA. Ramka również ma pola na statek.	+3PZ za odkrycie wyspy	<p>Po fazie białych kostek:</p> <p>-wydaj tyle armat ile wynosi siła piratów.</p> <p>-jeżeli spadła ilość armat do zera i dalej ich brakuje: ponosisz szkodę -</p> <p>wydaj tyle PZ ile wynosi cała siła piratów.</p> <p>-jeżeli pozostały nadal armaty - trzymaj je do następnej rundy</p>
 ZAŁADUJ ARMATY	Przesuń się na torze Armat za każde PA.	Powyżej 12 armat - pozostałe PA - 2złota	
 PLANOWANIE	Pobierz płytki krajobrazu bądź własne płytki osad.	Maksymalnie 1 płytka krajobrazu: 1-6PA Swoje płytki osad: 1PA - nieograniczona ilość do pobrania	
 POSTĘP	Przesuń się na torze Postępu za każde PA.	Po osiągnięciu pola z ilością PZ- pobierz żeton postępu z planszy	
 BUDOWANIE	Połącz płytkę krajobrazu/osady i opłać go z PA. -Każda płytka musi przylegać bokiem do własnej faktori albo być w ciągu z nią. - Pobierz PZ w zależności od wielkości wyspy.	Ukończenie wyspy: + 3PZ + skarb z dużej wyspy + każdy gracz zdobywa PZ za swoje faktorie według przelicznika.	
 SPECJALNA AKCJA / ZMIANA KOLEJNOŚCI	Dwie możliwości: 1. Zmiana kolejności - przesuń się na torze specjalnym. 2.Wykonaj specjalną akcję - potraktuj białe kostki jak kolor z pola toru specjalnego na którym stoisz.	Żetony postępu:  stałe  tylko raz  koniec	<p>PA = PUNKTY AKCJI Suma kostek jednego koloru.</p> <p>SKARB = 3 ZŁOTA</p>
 KUP ŻETONY PRODUKCJI	Zakup żetony produkcji w kosztach od 2-4PA.		
 OTRZYMAJ ZŁOTO	-przekroczenie sumy 12złota: 1PZ za każdy więcej. +wszystkie kostki w obszarze akcji podzielone przez 3 zaokrąglony w górę. +skarb jest warty 3 złota +niektóre żetony postępu (raz lub regularnie) +przekroczenie toru armat/postępu/akcji specjalnej-wszystkie pozostałe PA dają 2złota		
 UŻYJ ZŁOTO	-każde złoto na koniec gry - 1PZ - wydanie złota dodaje 1 dodatkowy PA do wykorzystania.	5 rund po 7 faz. Rozpoczynając od niebieskich kostek. Najwięcej jednego koloru = PA Różne kolory = możliwa akcja.	
			<p>KONIEC GRY - PUNKTOWANIE</p> <p>Po 5 rundzie i pośredniej punktacji:</p> <p>1. ZŁOTO Zamień skrzynie i jednorazowe dotacje na złoto, potem zamień całe złoto na PZ.</p> <p>2. DOBRA Pomnóż liczbę surowców przez liczbę żetonów produkcyjnych. PZ jest za każde dobro z osobna.</p> <p>3. POSTĘP Oceń wszystkie żetony postępu z napisem "E". Dodatkowo PZ za osiągniętą wartość na torze postępu.</p> <p>4. AKCJE SPECJALNE PZ zaosiągniętą wartość na torze akcji specjalnych.</p>