

Christian Marcussen i Kasper Aagaard

# KUPCY I KORSARZE



RWILLIAMS  
2009



## ZAWARTOŚĆ

Elementy gry	2
Ważne pojęcia	3
Omówienie gry	3
Przygotowanie do gry	5
Rozgrywka	7
Atak na Kupca	10
Nagrody za Piratów	11
Karty Chwały	12
Kapitanowie Niezależni	12
Walka	14
Plądrowanie	15
Śmierć i emerytura	15
Przykład walki	16

## INFORMACJE

### PROJEKT GRY

Christian Marcussen  
Kasper Aagaard

### ILUSTRACJE

Ben Nelson  
Chris Quilliams

### UKŁAD GRAFICZNY

NelsonDesign.net

### WYDANE PRZEZ

Z-Man Games, Inc.  
64 Prince Road  
Mahopac, NY 10541, USA

### WERSJA POLSKA

REBEL Centrum gier s.c.  
ul. Matejki 6  
80-232 Gdańsk, Polska

### TŁUMACZENIE

Krzysztof Kurek

### TESTY GRY

Toke Nielsen, Freddy Silva, Tina Arbjörn, Christian Guldager  
Simonsen, Michael Kucirek,  
Thore Nellemann i Stephan Rasmussen

### PODZIĘKOWANIA

Justin Morse, Mik Svellöv, Mika Rautiainen, Shawn  
Low, Robert Schimkowitsch, Arne Thoni oraz  
społeczność BGG za fantastyczne wsparcie, odpowiedzi  
i cierpliwość. ([www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com))

### SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Geert van der Burgt

### KU PAMIĘCI

Michael Munk Kucirek

## ELEMENTY GRY

- 100 monet  
20 (1 Dukat), 20 (2 Dukaty), 30 (5 Dukatów),  
30 (10 Dukatów)
- 26 plastikowych statków  
5 słupów, 4 fleuty, 9 fregat, 8 galeonów
- 24 Żetony Popytu  
Żetony Popytu są rozmieszczane na planszy w każdym porcie i oznaczają aktualne zapotrzebowanie na dany ładunek.
- 17 Żetonów Kupców  
5 hiszpańskich, 4 holenderskich, 4 francuskich i 4 angielskich. Żetony te rozmieszczane są na planszy i oznaczają statki kupieckie, które można zaatakować i złupić.
- 16 Żetonów Modyfikacji  
Żetony Modyfikacji są rozmieszczane na planszy w każdym porcie. Można je zakupić, by ulepszyć właściwości swojego statku.
- 12 Żetonów Broni Specjalnych  
Można je nabyć w każdym porcie. Każdy gracz może posiadać po jednej sztuce każdej z trzech dostępnych Broni Specjalnych. Wykorzystywane są do osiągnięcia przewagi taktycznej w walce.
- 20 Znaczników Nagród  
5 bander każdego kraju. Wykorzystywane są do oznaczania kapitanów graczy poszukiwanych za przestępstwa oraz do niektórych Kart Wydarzeń.
- 254 karty  
34 Karty Wydarzeń, 70 Kart Chwały, 16 Kart Kapitanów, 64 Karty Ładunku, 20 Kart Statków, 25 Kart Plotek i 25 Kart Misji
- 29 drewnianych sześcianów  
6 czerwonych, 6 niebieskich, 6 złotych,  
6 zielonych i 5 brązowych
- 4 Znaczniki Okrętów Flagowych  
Umieszcza się je pod figurkami Okrętów Flagowych, aby oznaczyć kraj, do którego przynależą.
- 1 Plansza Główna
- 4 Plansze Graczy
- 10 specjalnych kości
- 4 skrzynki na skarb
- 2 karty Pomocy Gracza
- 1 instrukcja



Z-MAN  
games

REBEL.PL  
Centrum gier

Po więcej informacji, komentarze,  
pytania i odpowiedzi - odwiedź te strony:  
[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com) [www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)

© 2010 Z-Man Games, Inc.  
Tłumaczenie © 2011 REBEL Centrum Gier





## WAŻNE POJĘCIA

**Plansza Gracza:** plansza, na której gracz umieszcza swoje karty, modyfikacje statku oraz zgromadzone Dukaty.

**Akweny:** duże obszary na Planszy Głównej, na których przemieszcza się figurki statków. Na planszy wytyczonych jest 17 akwenów.

**Nagrody:** znaczniki określające wysokość nagród wyznaczanych na kapitana gracza za popełnianie pirackich czynów. Zazwyczaj nagroda wyznaczana jest gdy gracz zaatakuje nie-pirackie statki pływające pod banderą jakiegoś kraju. Za pierwszym razem należy umieścić Znacznik Nagrody na polu „1” Toru Nagród na Planszy Gracza. Gdy dany kraj ponownie wyznaczy nagrodę na tego samego kapitana, należy przesunąć Znacznik Nagrody o jeden poziom wyżej na Torze Nagród.

**KN:** Kapitan Niezależny – pojęcie używane w odniesieniu do statków, które nie należą do graczy: Okrętów Flagowych oraz Statków Pirackich. KN przedstawieni są na planszy za pomocą plastikowych figurek statków, podobnie jak statki graczy.

**Pirat:** czarny statek piracki lub gracz, który posiada przynajmniej jeden Znacznik Nagrody.

**Nie-pirat:** gracz bez znacznika Nagrody, Okręty Flagowe lub statki kupieckie przedstawione przez Żetony Kupców.

**Karty Wydarzeń:** karty dobierane na początku nowej tury, które wpływają na wszystkich graczy oraz sytuację na planszy. Karty Wydarzeń wprowadzają do gry statki Kapitanów Niezależnych (KN) i opisują ich ruch na planszy.

## OMÓWIENIE GRY

### ZWYCIĘSTWO W GRZE

Celem gry jest zdobycie 10 Punktów Chwały. Za każdym razem, gdy gracz zdobywa punkt, przesuwa sześcian w swoim kolorze na Torze Chwały znajdujący się na dole Planszy Głównej.

Gracz otrzymuje Punkty Chwały za każdym razem gdy dokonuje chwalebego bądź nikczemnego czynu:

- pokona innego gracza lub Kapitana Niezależnego (KN)
- (tzn. przeżyje i odniesie zwycięstwo w **Bitwie Morskiej** lub w **Starciu Załogi**)
- sprzeda 3 lub więcej Karty Ładunku w porcie, w którym jest na niego zapotrzebowanie
- zdobędzie 12 lub więcej Dukatów podczas **Ataku na Kupca**
- ukończy Misję
- potwierdzi Plotkę
- zakupi Galeon lub Fregatę (tylko raz na kapitana)

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie 10 Punktów Chwały (włączając w to punkty z ukrytych Dukatów – patrz „Ukryty Skarb”), oświadcza to wszystkim i gra kończy się (pozostali gracze mogą dokończyć swoją kolejkę w tej turze).

W przypadku, gdy więcej graczy zdobędzie 10 lub więcej punktów w tej samej turze, wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów na Torze Chwały (tzn. nie bierze się pod uwagę punktów za ukryte Dukaty). Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą ukrytych Dukatów. Jeżeli to nadal nie rozstrzyga remisu, zwyciężają obaj gracze.

### UKRYTY SKARB

Gracze mogą ukryć zdobyte Dukaty w swoim porcie macierzystym. Każde 10 ukrytych Dukatów przekłada się na jeden Punkt Chwały (maksymalnie do 5 punktów w 10-cio punktowej rozgrywce). Punkty zdobyte dzięki ukrytym Dukatom nie są otrzymywane natychmiast, ale dopiero na koniec gry. Dzięki temu inni gracze, choć widzą jak często przeciwnik ukrywa swoje Dukaty, nie wiedzą jaką sumę posiada w skrzyni. Choć Tor Chwały może wskazywać gracza prowadzącego, faktyczna sytuacja może być zaskakująco inna!

### CZY POSIADANE DUKATY SĄ JAWNE?

Ilość Dukatów, które gracz zdobywa i wydaje jest jawną informacją, ale dokładna ilość majątku posiadanego na statku pozostaje tajemnicą. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy inna zasada gry wymaga ujawnienia tej informacji. Gracz ma prawo ułożyć żetony Dukatów na stosie lub nawet przykryć je Kartami Ładunku, ale musi trzymać je na Planszy Gracza.



Fregata

Galeon



Żetony Popytu



Żetony Kupców



Żetony Nagród



Dukaty



Żetony Broni Specjalnych



Żetony Modyfikacji



Znaczniki Okrętów Flagowych



## OGRANICZENIE CZASOWE

### I DŁUGOŚĆ GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy spełniony zostanie jeden z warunków:

- na początku tury nie ma już więcej Kart Wydarzeń do dobrania
- kapitan jednego z graczy umiera i nie ma już więcej Kart Kapitanów do dobrania

W obu przypadkach wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych Punktów Chwały. Sposób rozstrzygnięcia remisów opisano w części „Zwycięstwo w Grze” na stronie 3.

Doświadczonym graczom rozgrywka zajmuje zazwyczaj około 45 minut na gracza. Jeżeli macie ochotę na dłuższą grę, sami określcie liczbę Punktów Chwały potrzebną do zwycięstwa. Każdy punkt wydłuża rozgrywkę o ok. 10-20 minut.

### KOŚCI ORAZ TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Do gry dołączonych jest 10 kości, na których oczka 5 i 6 zaśląpiono symbolem czaszki ☠. Podczas rozgrywki gracze będą wykonywać testy umiejętności swoich kapitanów. Należy wyrzucić co najmniej jeden symbol ☠, aby test umiejętności był udany. Na przykład, twój kapitan posiada umiejętność *Wpływy* 3, rzucasz więc 3 kośćmi i jeśli uzyskasz co najmniej jedną czaszkę, test będzie udany. W niektórych przypadkach ważna będzie liczba otrzymanych sukcesów, czyli ilość wyrzuconych czaszek.

Oczka od 1-4 na kostkach mogą mieć różne znaczenie w walce, np. określają miejsce trafienia lub pomagają rozstrzygać remisy (patrz „Walka” strona 14).

## KAPITANOWIE

Każdy gracz przyjmuje rolę jednego z 16 kapitanów znajdujących się w Talii Kapitanów. Kapitan opisany jest czterema umiejętnościami o wartościach od 1 do 4. Oznaczają one ilość kości, jakimi rzuca gracz podczas testu umiejętności.



**Żeglarsztwo** sztuka żeglowania i nawigacji, jest niezwykle istotna podczas **Bitew Morskich**.



**Rozpoznanie** jest używane do wyszukiwania innych statków pływających po akwenach, co w konsekwencji pozwala je zaatakować. *Rozpoznania* używa się również do odnajdywania skarbów, ukrytych wysp i innych morskich tajemnic wspominanych w plotkach (patrz „Zdobywanie Plotki” na stronie 9).



**Dowodzenie** określa skuteczność kapitana w dowodzeniu ludźmi podczas **Starcia Załogi**, jak również jego zdolność do rekrutacji nowych załogantów.



**Wpływy** są miarą reputacji kapitana oraz posiadanych wpływów wśród innych osóbistości na Karaibach. *Wpływów* używa się, aby zdobyć zaufanie pracodawców lub plotkę w lokalnej tawernie.

Na Karcie Kapitana opisana jest również jego zdolność specjalna (lub kilka zdolności) oraz nazwa Portu Macierzystego.

**Zdolność specjalna** jest wyjątkowa dla każdego kapitana. Ci z więcej niż jedną zdolnością specjalną mają zazwyczaj niższe wartości umiejętności, niż pozostali kapitanowie.

**Port Macierzysty** to port, z którego pochodzi twój kapitan (nazwa portu widnieje pod imieniem kapitana). Bandera Portu Macierzystego określa narodowość twojego Kapitana. Jeżeli jakiś kraj wyznaczy na ciebie Nagrodę, tracisz dostęp do wszystkich portów tego kraju. Swoje Port Macierzysty znasz jednak jak własną kieszeń, a co najważniejsze – znasz właściwych ludzi. Możesz zatem zawsze wpłynąć do swojego Portu Macierzystego, nawet jeżeli jesteś piratem.

## STATKI

W grze występuje pięć typów statków: Słupy, Fleuty, Fregaty, Galeony oraz Okręty Liniowe. Każdy statek przedstawiany jest przez osobną figurkę z wyjątkiem Galeonów i Okrętów Liniowych, które używają tej samej figurki. Statki opisane są na Kartach Statku za pomocą pięciu parametrów posiadających wartości od 1 do 5. Pamiętaj, że żaden z parametrów statku nigdy nie może przekroczyć wartości 5, bez względu na Modyfikacje zakupione podczas gry.

**Wytrzymałość** określa odporność statku na uszkodzenia i zatonięcie.

**Ładownia** to maksymalna liczba Kart Ładunku, jakie można mieć na statku.

**Załoga** określa liczbę załogantów w gotowości bojowej, jaką posiada statek w chwili rozpoczęcia gry. Jeśli statek straci całą **Załogę**, będzie bezbronny podczas abordażu oraz nie będzie mógł abordażu przeprowadzać.

**Działa** to siła ognia statku. Im więcej dział, tym większe uszkodzenia może zadać statek przeciwnikom.

**Zwrotność** określa sterowność statku i szybkość z jaką wykonuje manewry. Przydaje się do powstrzymywania statków kupieckich przed ucieczką podczas **Ataków na Kupca**.

*Ponadto, jeżeli Zwrotność twojego statku ma wartość o 2 większą niż Zwrotność statku przeciwnika, otrzymujesz dodatkową kostkę podczas testów Żeglarsztwa w walce!*

Jeśli zdobędziesz lub kupisz nowy statek, stary należy odrzucić. Nie możesz żeglować więcej niż jedną jednostką.





# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## PLANSZA GRACZA

Każdy gracz otrzymuje Planszę Gracza, na której będzie umieszczał zdobyte Karty, Dukaty, Ładunek oraz ustalał wartości parametrów swojego statku.

Na początku gry, każdy gracz wykonuje następujące czynności:

- 1) Wybierz kolor, którym chcesz grać i weź 6 drewnianych kostek oraz modele statków w tym kolorze. Weź również jedną ze skrzyń, w której będziesz trzymał ukryte Dukaty.
- 2) Wylosuj kapitana, z talii Kart Kapitanów – nie pokazuj innym graczom kogo wylosowałeś.
- 3) W tajemnicy wybierz statek dla swojego kapitana (ukrywając w dłoni odpowiednią figurkę statku) – masz wybór pomiędzy Słupem i Fleutą. Wybierz Słupa, jeśli zależy ci na lekkim, zwrotnym żaglowcu, idealnym do piractwa. Jeżeli wolisz ładowny, ale podatny na ataki statek kupiecki – wybierz Fleutę.

Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają kartę swojego Kapitana oraz wybrany statek.

- 1) Weź Kartę Statku zgodną z wybranym typem żaglowca i umieść ją wraz z Kartą Kapitana na swojej Planszy Gracza.
- 2) Umieść na Planszy Głównej figurkę statku w Porcie Macierzystym opisanym na karcie twojego kapitana.
- 3) Dobierz jedną Kartę Chwały.
- 4) Umieść kostki na polach „Lokacje trafienia” zgodnie z wartościami podanymi na Karcie Statku. Za wartości **Kadłub** i **Maszty** odpowiada **Wytrzymałość**. Pozostałe lokacje odpowiadają nazwom z Karty Statku. Jeżeli więc wybrałeś statek z **Wytrzymałością 2**, umieszczasz drewnianą kostkę na drugim polu tej lokacji. Przykładowo dla Słupa wszystkie lokacje będą miały kostki na drugim miejscu, poza **Działami** (z kostką na pierwszym miejscu).
- 5) 5) Weź 10 Dukatów - to majątek, z jakim rozpoczynasz grę.

## GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY

Należy ustalić gracza rozpoczynającego zbierając od wszystkich graczy Karty Kapitanów i wylosowując jednego. Gracz, którego kapitan został wylosowany zostaje graczem rozpoczynającym, pozostali gracze wykonującymi swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Kolejność ta będzie obowiązywać przez całą grę.

### KUPIEC CZY PIRAT?

- w podjęciu decyzji może pomóc ci zdolność specjalna kapitana  
*Rozpoznanie* jest niewątpliwie najważniejszą umiejętnością dla pirata, choć *Żeglarsztwo* również pełni istotną rolę





## PLANSZA GŁÓWNA

Plansza podzielona jest na 17 akwenów. Na 16 z nich znajdują się porty, każdy symbolizowany przez jedną z czterech bander krajów występujących w grze (Holandia, Anglia, Francja, Hiszpania). Większość akwenów posiada zasadę specjalną, która jest opisana na planszy. Informacje te znajdują się również na Kartach Pomocy.

*Dutch*



*English*



*French*



*Spanish*



Na krawędziach wszystkich akwenów znajdują się litery odpowiadające oznaczeniom kierunkowym kompasu. W grze używa się ich przy ustalaniu ruchów statków Kapitanów Niezależnych.

W lewej górnej części planszy znajduje się pole „Wojna!”, na który umieszcza się bandery krajów aktualnie toczących między sobą wojnę.

W środkowej, górnej części planszy jest miejsce na karty wylosowanych Kapitanów Niezależnych.

W prawej górnej części planszy jest obszar, na którym można śledzić uszkodzenia wrogich statków („Wrogi Statek!”) oraz miejsce na żetony pokonanych Kupców („Kupcy”).

Na dole mapy znajduje się Tor Chwały („Chwała!”) z polami o wartościach od 0 do 10, na którym gracze drewnianymi sześcianami oznaczają zdobyte Punkty Chwały.

## PRZYGOTOWANIE PLANSZY

- 1) Potasuj wszystkie talie kart (poza Kartami Statków) i umieść je zakryte obok Planszy Głównej. Szczególnie dokładnie przetasuj Talię Wydarzeń oraz Talię Ładunków – jest to bardzo ważne!
- 2) Pomieszaj żetony Popytu i losowo rozłóż je odkryte w każdym akwencie na jednym z dwóch kwadratowych pól przy banderze portu. Pozostałe 8 żetonów Popytu należy odłożyć zakryte w pobliżu planszy (można je również umieścić w jakimś naczyniu) – przydadzą się w późniejszych grze. Uwaga: akwen „Morze Karaibskie” nie posiada portu, w związku z czym nie kładzie się tam żetonu Popytu.
- 3) Rozłóż losowo żetony Modyfikacji **zakryte** na drugim z kwadratowych pól, obok żetonów Popytu. Żeton Modyfikacji nie jest umieszczany w akwencie „Morze Karaibskie”.
- 4) Rozmieść losowo po jednym Żetonie Kupca (z zakrytą banderą), na każdym akwencie, włączając w to „Morze Karaibskie”.
- 5) Wylosuj 2 Karty Misji, przeczytaj je na głos i umieść w odpowiednich akwenach na Planszy zgodnie z opisem na kartach.
- 6) Połóż drewnianą kostkę każdego gracza na polu „0” na Torze Chwały. Brązowe kostki połóż w pobliżu pola „Wrogi Statek!”, przydadzą się przy rozstrzygnięciu walk pomiędzy statkiem gracza a Kapitanem Niezależnym.

1







## ROZGRYWKA

### KOLEJNOŚĆ TURY

- 1) Losowanie Karty Wydarzenia
- 2) Akcje graczy (w kolejności)

Gdy wszyscy gracze wykonali akcje, rozpoczyna się nowa tura i losowana jest nowa Karty Wydarzenia.

### LOSOWANIE KARTY WYDARZENIA

Gracz Rozpoczynający dobiera Kartę Wydarzenia. Jeżeli karta posiada na górze symbole związane z ruchem Statków Niezależnych, należy je rozstrzygnąć w pierwszej kolejności (patrz: „Ruch Kapitanów Niezależnych” na *stronie 13*). Następnie należy na głos przeczytać opis Karty Wydarzenia, aby wszyscy wiedzieli jaki wpływ ma efekt karty na grę. Niektóre efekty rozstrzyga się natychmiast, inne mogą zachodzić na początku kolejki każdego gracza, albo też na koniec całej tury. Gdy tylko Karta Wydarzenia zostanie rozstrzygnięta, odkłada się ją na stos kart odrzuconych, chyba że opis na karcie wskazuje inaczej.

W grze znajdują się 34 Karty Wydarzeń. Rozgrzywka kończy się, jeżeli nie ma już więcej dostępnych kart Wydarzeń (patrz „Ograniczenia czasowe i długość gry” na *stronie 4*).

### AKCJE GRACZY

Gracze wykonują swoje akcje zaczynając od Gracza Rozpoczynającego a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz ma możliwość wykonania do trzech Akcji w turze, każda z nich może być jedną z poniższych:

- Ruch
- Rozpoznanie
- Port

Możliwe jest wykonanie dowolnej kombinacji tych akcji, np. można przetrzymać dwie akcje na **Ruch** i trzecią akcję na **Rozpoznanie**, by odnaleźć na morzu inny statek. Nie ma natomiast obowiązku wykonywania wszystkich trzech akcji.

### RUCH

Akcji **Ruch** używa się do przemieszczenia statku pomiędzy sąsiednimi akwenami oraz w celu wypłynięcia lub wypłynięcia z portu. Każdy taki ruch liczony jest jako osobna akcja. Ruch statku oznaczany jest przez przemieszczanie figurki statku na planszy. Jeżeli chcesz wpłynąć do portu, przesun figurkę swojego statku na pole portu. Wszystkie statki przemieszczają się z tą samą prędkością, niezależnie od typu.

---

**Przykład:** Kapitan Frances Wright jest w **Hawanie** i chce dostać się do **Nassau**. W swojej turze wypływa najpierw z portu **Hawana** do akwenu **Hawana** (1 akcja). Następnie przemieszcza się do sąsiedniego akwenu **Nassau** (1 akcja). Na koniec wpływa do portu **Nassau** (1 akcja). W ten sposób przetrzymać wszystkie 3 akcje na Ruch. Wszelkie akcje, które gracz planuje podjąć w porcie **Nassau** będą musiały poczekać do następnej tury.

---

### ROZPOZNIANIE

Akcję **Rozpoznanie** wykonuje się, aby odnaleźć i zaatakować statek obecny w tym samym akwenie. Należy zadeklarować, który statek ma być celem **Rozpoznania**:

- statek gracza (obecny w tym samym akwenie, ale nie w porcie)
- statek Kapitana Niezależnego (obecny w tym samym akwenie)
- statek Kupca (oznaczony Żetonem Kupca)

Następnie gracz musi rzucić tyloma kośćmi, ile wynosi umiejętność **Rozpoznanie** jego kapitana. Jeżeli wypadnie choć jeden sukces [skull], udało się znaleźć poszukiwany statek i natychmiast rozpoczyna się walka. Bitwy z innymi graczami i Statkami Niezależnymi są dokładnie opisane w rozdziale „Walka” na stronie 14. Rozstrzygnięcie **Ataku na Kupca** jest szybkie, zaś sama walka ma charakter umowy (patrz „Atak na Kupca” na stronie 10). Nie wolno dwukrotnie w tej samej turze podejmować akcji **Rozpoznania** dla tego samego celu. Gracz może natomiast próbować **Rozpoznania** na innym celu w tym samym akwenie lub przemieścić się do innego akwenu i tam podjąć akcją **Rozpoznanie**, jeżeli posiada jeszcze wolne akcje.

---

**Przykład:** Gracz rozpoczyna turę w tym samym akwenie, co inny gracz i statek kupiecki (oznaczony żetonem Kupca). Gracz podejmuje akcję **Rozpoznanie** i deklaruje, że chce odnaleźć statek należący do drugiego gracza. Wykonuje rzut na **Rozpoznanie**, jednak nie otrzymuje żadnego sukcesu. Gracz może raz jeszcze podjąć akcją **Rozpoznanie**, lecz nie wolno mu ponownie wybrać za cel tego samego gracza. Może natomiast spróbować odnaleźć na morzu statek kupiecki.

---



## PORT

Podczas wizyty w porcie gracz ma możliwość wykonania akcji **Port** (tylko raz w turze), która pozwala na przeprowadzenie **dowolnej liczby** następujących czynności:

- Sprzedaż Ładunku (musi to być pierwsza czynność w porcie)
- Zakup Ładunku
- Wizyta w Stoczni
- Rekrutacja
- Zdobyć Plotki
- Podjęcie Misji
- Ukrycie Dukatów (tylko w Porcie Macierzystym)

Jeśli chcesz „Sprzedać Ładunek”, musi być to pierwsza czynność, jaką wykonujesz w porcie (pozostałe możesz przeprowadzić w dowolnej kolejności). Każda z czynności portowych może być podjęta tylko raz w turze i należy zakończyć ją przed podjęciem następnej.

### SPRZEDAŻ ŁADUNKU

Pokaż Karty Ładunku, które chcesz sprzedać w porcie. Każdą z nich możesz sprzedać za 3 Dukaty za sztukę. Jeżeli w porcie jest popyt na określony ładunek (w porcie znajduje się Żeton Popytu z symbolem tego ładunku) otrzymasz 6 Dukatów za każdą sprzedaną sztukę poszukiwanego ładunku. Sprzedane Karty Ładunku odkładane są na stos kart odrzuconych.

Jeżeli sprzedasz ładunek, na który był popyt, musisz odrzucić Żeton Popytu i zastąpić go nowym, wylosowanym z puli. Po wymianie Żetonu Popytu nie możesz dokonać już żadnej innej sprzedaży w tej turze. Odrzucone Żetony Popytu wracają do puli z zapasowymi żetonami.

### ZAKUP ŁADUNKU

Dobierz 6 Kart Ładunku bez pokazywania ich innym graczom. Odrzuć karty z ładunkiem, na który w porcie jest popyt i zastąp je nowymi kartami. Dobrane karty tworzą rynek towarów dostępnych dla ciebie w tej turze (w grze występuje 8 rodzajów ładunku).

Podstawowa cena za 1 sztukę ładunku to 3 Dukaty. Jeżeli dobierzesz 2 karty z tym samym ładunkiem, ich cena spada do 2 Dukatów za sztukę. Jeżeli dobierzesz 3 takie karty, zapłacisz za nie po 1 Dukacie za sztukę.

Wybierz karty, jakie chcesz zakupić, zapłać za nie i połóż zakryte na swojej Planszy Gracza. Jeżeli kupujesz ładunek po obniżonej cenie, pokaż wybranemu graczowi karty, za które możesz zapłacić mniej, aby mógł to potwierdzić.

Karty Ładunku, których nie kupiłeś odłóż odkryte na stos kart dorzuconych. W podobny sposób postępuj z Kartami Ładunku, gdy pozbywasz się go z ładowni.

*Uwaga:*

- jeżeli robisz zakupy w tym samym porcie, co w poprzedniej turze, dobierasz tylko 3 Karty Ładunku.
- Gdy przebywasz w porcie możesz posiadać do 6 Kart Ładunku niezależnie od Ładowni twojego Statku, specjalnych zdolności i innych czynników. Gdy tylko opuścisz port musisz odrzucić wszystkie karty, których ilość przekracza aktualną pojemność Ładowni.

**Przykład:** Gracz dobrał 6 Kart Ładunków widocznych na ilustracji. Może zakupić Przyprawy płacąc za nie 3 Dukaty, Kakao płacąc 2 Dukaty za sztukę oraz Rum płacąc po jednym Dukacie za każdą beczułkę. Na handlu można nieźle zarobić kupując towary, na które jest wysoka podaż i sprzedawać je w portach, gdzie jest na nie popyt.



*Uwaga: wartości w lewym dolnym rogu karty nie mają związku z faktyczną wartością ładunku. Używa się ich podczas Ataków na Kupca, aby określić ilość złupionych Dukatów.*

### WIZYTA W STOCZNI

W Stoczni można dokonać napraw statku, zakupić Modyfikacje oraz Bronie Specjalne. Można tu również nabyć nowy statek i sprzedać stary.

	Kupno	Sprzedaż
Ślup	10	5
Fleuta	10	5
Fregata	35	10
Galeon	35	10
Naprawa (za punkt uszkodzenia)	2	-
Modyfikacja	3	*1
Broń Specjalna (za żeton)	3	1

*\*Nie można odsprzedać osobno, ale podnoszą wartość sprzedawanego statku o 1 Dukat.*

### Kupno/Sprzedaż Statków

Jeśli chcesz kupić nowy statek, musisz najpierw sprzedać starą jednostkę. Cenę starego statku modyfikujesz o:

- +1 Dukat za każdą Modyfikację
- -1 Dukat za każdy punkt uszkodzenia (nie bierzesz pod uwagę uszkodzeń „Załogi”)

Jeżeli sprzedajesz statek z żetonami Modyfikacji, wracają one do gry (patrz „Modyfikacje”). Gdy kupujesz nowy statek, przechodzi na niego pozostała Załoga ze starego statku oraz żetony Broni Specjalnych.

Pamiętaj, że nigdy nie możesz być Kapitanem bez statku – zawsze musisz zakupić nowy statek sprzedając stary. Jeżeli nie jest to możliwe, nie wolno ci sprzedać statku.

*Uwaga: nie można sprzedawać ani kupować statków typu Okręt Liniowy. Można go zdobyć wyłącznie przez abordaż, a przy zakupie nowego statku trzeba go po prostu porzucić.*

### Zakup Broni Specjalnych

Broń Specjalną można kupić w każdym porcie płacąc po 3 Dukaty za żeton. Gracz może posiadać tylko po jednym żetonie z każdej z trzech dostępnych Broni Specjalnej.

*Informacje na temat zastosowania Broni Specjalnych w walce znajdują się na stronie 15, zaś opis ich użycia w czasie Ataków na Kupca opisano na stronie 10.*

### Naprawa

Uszkodzenia na statku można naprawić płacąc po 2 Dukaty za każdy punkt uszkodzenia. Jest to cena dla wszystkich lokacji poza **Załogą** – tę należy rekrutować (patrz „Rekrutacja” na stronie 9).

### Zakup żetonu Modyfikacji

Jedyna możliwa Modyfikacja, jaką można zakupić w danym porcie jest oznaczona leżącym tam żetonem Modyfikacji. Zakryty żeton Modyfikacji jest odsłaniany, gdy któryś z graczy wykona akcję Port.



Kiedy zakupisz Modyfikację, weź jej żeton i umieść go na Planszy Gracza w odpowiednim miejscu. Od tej chwili port, z którego wzięłeś żeton nie będzie sprzedawał żadnych Modyfikacji. Nie możesz kupić więcej niż jednej Modyfikacji tego samego typu. Nie możesz też przenosić Modyfikacji pomiędzy statkami – pozwala na to tylko port Św. Jana (zgodnie ze specjalną zasadą dotyczącą tego akwenu opisaną na Planszy Głównej).

*Uwaga: większość Modyfikacji związanych z walką nie ma wpływu przy rozliczaniu Ataku na Kupca. Używa się ich najczęściej podczas walk pomiędzy graczami lub przeciwko Kapitanom Niezależnym.*

	<b>Dodatkowe Hamaki</b> – dodaj +1 do wartości Załoga swojego statku (dodatkowa załoga musi zostać rekrutowana). Wartość Załogi nie może przekroczyć 5.
	<b>Żagle i Olinowanie</b> – dodaj +1 do wartości Zwrotność swojego statku.
	<b>Wzmocniony Kadłub</b> – odwróć ten żeton na drugą stronę, aby anulować 1 uszkodzenie, które miałyby dostać jedna z lokacji twojego statku (po ustaleniu miejsca trafienia). Możesz naprawić tą Modyfikację płacąc 3 Dukaty w dowolnym porcie (odwróć żeton na stronę z symbolem).
	<b>Pojemna Ładownia</b> – dodaj +1 do wartości Ładownia swojego statku. Przesuń kostkę na lokacji Ładownia o jeden stopień w prawo. Wartość Ładowni nie może nigdy przekroczyć 5.
	<b>Ścigacze</b> – odwróć ten żeton na drugą stronę, aby zadać 1 uszkodzenie gdy jeden z uczestników <b>Bitwy Morskiej</b> (ty lub twój przeciwnik) zadeklarował akcję <b>Ucieczka</b> . Po zakończeniu walki odwróć ten żeton na stronę z symbolem.
	<b>Dodatkowa Bateria Dział</b> – dodaj +1 do wartości <b>Działa</b> swojego statku. Przesuń kostkę na lokacji <b>Działa</b> o jeden stopień w prawo. Wartość <b>Dział</b> nie może nigdy przekroczyć 5.
	<b>Folgerze</b> – tuż przed rozpoczęciem <b>Starcia Załogi</b> (na morzu) rzuć 2 kośćmi. Jeżeli uzyskasz choć jeden sukces zadaj 1 uszkodzenie wrogiej <b>Załodze</b> . Nie ma znaczenia która ze stron rozpoczęła <b>Abordaż</b> .
	<b>Long Guns:</b> Prior to the first round of Naval combat you roll a die for each of your "Cannons". Inflict a hit for each success. Chain- and Grape- shots cannot be used.

Gdy statek z Modyfikacjami zostanie zatopiony, sprzedany lub odrzucony, właściciel tego statku musi natychmiast odrzucić posiadane żetony Modyfikacji. Następnie rozmieszcza je losowo, zakryte, w dowolnych portach.

## REKRUTACJA

Wykonując udany test umiejętności **„Dowodzenie”** możesz uzupełnić brakującą **Załogę**. Jeżeli rzut się nie powiedzie możesz rekrutować **Załogę** płacąc po 2 Dukaty z każdy punkt. Wielkość **Załogi** nie może nigdy przekroczyć wartości „**Załoga**” twojego statku.

## ZDOBYWANIE PLOTKI

Aby zdobyć plotkę zapłać 2 Dukaty i wykonaj test umiejętności **„Wpływy”**. Jeżeli wyrzucisz sukces, dobierz jedną Kartę Plotki, zapoznaj się z nią i połóż zakrytą na swojej Planszy Gracza. Możesz posiadać tylko jedną Kartę Plotki, więc jeśli w trakcie gry zdobędziesz nową, musisz zdecydować, którą z dwóch kart zatrzymać. Odrzucone Karty Plotek są wtasowywane z powrotem do talii. Plotki zazwyczaj nakazują ci dopłynąć do wskazanego portu lub akwenu i wykonać test umiejętności **„Wpływy”** (podczas podejmowania akcji **Port**) lub **„Rozpoznanie”** (przy podejmowaniu akcji **Rozpoznanie**). Rodzaj testu oznaczony jest odpowiednim symbolem umiejętności na Karcie Plotki. Gdy zamierzasz sprawdzić, czy plotka jest prawdziwa, pokaż ją pozostałym graczom i wykonaj wymagany test umiejętności. Jeżeli rzut się nie powiedzie plotka okazała się fałszywa a jej karta zostaje odrzucona. Jeżeli wyrzucisz choć jeden sukces otrzymujesz nagrodę opisaną na Karcie Plotki i odrzuć jej kartę, chyba że treść karty mówi inaczej (patrz plotka „**Fałszywe Papiery**” na ilustracji).

**Punkt Chwały!** Jeżeli potwierdzisz plotkę i rozstrzygniesz z powodzeniem jej efekty, otrzymujesz w nagrodę Punkt Chwały i związaną z nim Kartę Chwały (patrz „**Karty Chwały**” na stronie 12).



**Porada:** Ukrywaj lub wydawaj Dukaty, kiedy tylko możesz, aby uniknąć żeglowania ze znaczną gotówką. Jeżeli pójdziesz na dno, stracisz wszystkie Dukaty przewożone na pokładzie lub co gorsza, inny gracz może je przechwycić, kiedy cię pokona. Wówczas za jednym zamachem zyska on nie tylko Punkt Chwały za pokonanie cię w walce ale i kilka kolejnych punktów, kiedy ukryje skradzione tobie Dukaty. Jeżeli czujesz, że grozi ci taki atak, a jesteś daleko od portu macierzystego, warto rozważyć zakup większego statku.

## PODJĘCIE MISJI

Talia misji wypełniona jest różnorodnymi misjami zlecanymi przez mieszkańców Karaibów, takich jak Gubernatorzy, szlachcice, kupcy i piraci. Na górze każdej Karty Misji podane są następujące informacje:

**Zarobek:** Ilość Dukatów lub inne korzyści, jakie można uzyskać

**Wymóg:** wymagania, jakie trzeba spełnić, by mieć możliwość **Podjęcia Misji**.

**Miejsce:** Port, gdzie można podjąć misję.

Jeżeli nie powiedzie ci się próba **Podjęcia Misji** (np. nie uzyskasz sukcesów w teście **„Wpływów”**), misja pozostaje w grze (chyba, że jej opis wskazuje inaczej). W następnej turze wykonując akcję **Port** możesz ponownie spróbować podjąć tę misję (lub też inną misję, jeżeli jest dostępna w tym samym porcie). Gdy już podejmiesz się misji, połóż jej kartę odkrytą na Planszy Gracza. Następnie dobierz kolejną misję z Talii Misji i umieść na obszarze wskazanym przez kartę. Dzięki temu w grze zawsze będą dostępne dwie misje. W danej chwili możesz być tylko na jednej misji, ale możesz odrzucić starą misję, gdy podejmiesz się nowej.

**Punkt Chwały!** Ukończenie misji nagradzane jest Punktem Chwały i związaną z nim Kartą Chwały (patrz „**Karty Chwały**” na stronie 12).

## UKRYTY SKARB

Kiedy wykonujesz akcję **Port** w swoim Porcie Macierzystym, możesz ukryć zgromadzoną fortunę wrzucając żetony Dukatów do skrzyni. Ukryte w ten sposób Dukaty nie będą mogły trafić w ręce pozostałych graczy. Każde 10 Dukatów, które wrzucisz w tajemniczy do skrzynki, warte jest na koniec gry 1 Punkt Chwały (maksymalnie do 5 punktów w 10-cio punktowej grze).

Kiedy ukrywasz skarb, powiedz o tym pozostałym graczom, ale nie musisz zdradzać im ile Dukatów ukrywasz. Dzięki temu suma Dukatów ukrytych w skrzynkach pozostaje tajemnicą. Jedyna sytuacja, w której jesteś zobowiązany do pokazania zawartości skrzynki, to kiedy ogłaszasz zdobycie 10 Punktów Chwały. Przebywając w Porcie Macierzystym, możesz podczas akcji „Port” dowolnie wydawać ukryte Dukaty i przetrzącać je ze skrzynki na pokład statku.



# ATAK NA KUPCA



## ŻETONY KUPCÓW

Żetonów Kupców używa się do oznaczenia statków kupieckich, które można zaatakować i złupić. W momencie ataku na kupca, żeton zdejmowany jest z akwenu i umieszczany na planszy na jednym z pól „Kupcy”.

Jeżeli na początku tury (przed dobraniem Karty Wydarzenia) na polach „Kupcy” znajduje się 8 żetonów, należy je zebrać, wymieszać i losowo rozmieścić zakryte na wolnych akwenach.

## NARODOWOŚĆ KUPCÓW

Po zadeklarowaniu akcji **Rozpoznanie** statku kupieckiego, wykonywany jest test **Rozpoznania**. W przypadku sukcesu należy podnieść Żeton Kupca leżący na akwenu i odkryć jego banderę obracając go na drugą stronę. Narodowość kupca określa bandera widniejąca na żetonie lub będąca banderą portu znajdującego się w tym samym akwenu (np. kupiec może być Hiszpanem, jeżeli był w akwenu Santo Domingo). Narodowość kupca wybiera gracz, który dokonał udanego **Rozpoznania**. Gracz ma teraz wybór: zaatakować kupca lub pozwolić mu odpłynąć. Czasem rozsądnie jest wypuścić statek kupiecki, jeśli nie chcesz zadziierać z władzami jego kraju. Niezależnie od decyzji żeton Kupca należy umieścić w prawym górnym rogu planszy, na jednym z pól „Kupcy”.

Przykład: Federico de Silva przeprowadza **Atak na Kupca**. Dobiera poniższe 3 Karty Ładunku, wykonuje test **Żeglarstwa** i otrzymuje jeden sukces. Może wykorzystać ten sukces, aby dobrać dodatkową kartę,



odrzuć jedną z dobranych już kart, lub zamienić jedną z nich na nową. Nie ma obawy, że kupiec ucieknie, gdyż na kartach jest tylko jeden Symbol Ucieczki (na karcie z Rumem) a Słup Frederico ma **Zwrotność 4**.

*Zachowując ten zestaw kart, Słup otrzyma dwa uszkodzenia; jedno w **Maszty**, drugie w **Dziata**. Ponieważ Słup posiada tylko jedno **Dziata**, oznacza to że lokacja ta zostanie zniszczona i atak zakończy się*

## ATAK NA KUPCA

**Uwaga:** akcję **Atak na Kupca** możesz przeprowadzić tylko wtedy, gdy żadna z lokacji twojego statku nie została zniszczona (ich wartość nie została zredukowana do zera).

**Atak na Kupca** przeprowadza się poprzez dobieranie Kart Ładunku, które określą powodzenie ataku, rodzaj ładunku na pokładzie kupieckiego statku oraz ilość Dukatów, jaką można złupić. Atak przeprowadza się w następujący sposób:

- 1) Dobierz 3 Karty Ładunku i umieść je odkryte przed sobą.
- 2) Wykonaj test **Żeglarstwa** (☉) swojego kapitana
- 1) Każdy uzyskany na kościach sukces możesz wykorzystać, aby:
  - dobrać dodatkową Kartę Ładunku
  - odrzucić dobraną Kartę Ładunku
  - wymienić jedną z Kart Ładunku na nową

*Uwaga: przykładowo można dobrać dodatkową kartę, by następnie odrzucić ją lub wymienić. Zarówno odrzucone jak i wymienione karty są odrzucane na stos odrzuconych Kart Ładunku i nie są brane pod uwagę przy rozliczaniu **Ataku na Kupca**.*

Aby określić czy atak zakończył się powodzeniem należy spojrzeć na symbole w prawym dolnym rogu dobranych Kart Ładunku.

**Symbol Ostrzału:** Każdy dobrany Symbol Ostrzału to jeden punkt uszkodzenia, jaki otrzymał twój statek. Uszkodzenia powinny zostać przydzielone w odpowiednie lokacje zgodnie z opisem przy Symbolu Ostrzału. Jeżeli w wyniku

*niepowodzeniem. W związku z tym, jedyną rozsądną decyzją jest odrzucenie karty **Tyton** lub jej wymiana na nową kartę. Federico decyduje się na to drugie rozwiązanie.*

Nowa karta ma **Wartość Łupu 5**, ale posiada też Symbol Ostrzału, więc gracz musi otrzymuje 1 uszkodzenie w Ładownię, przez co zbierze mniej ładunku do swojej ładowni. Mimo to atak kończy się powodzeniem a zdobyte Dukaty i ładunek są lepsze niż nic! Federico zdobywa 10 Dukatów i decyduje się zatrzymać kartę Rumu, ponieważ w pobliskim porcie jest popyt na ten towar. Niestety gracz nie zdobył 12 Dukatów, które zagwarantowałyby mu Punkt Zwycięstwa.



tych uszkodzeń zostanie całkowicie zniszczony **Kadłub** (wartość spadnie do zera), twój statek tonie a kapitan umiera. Jeżeli zniszczeniu ulegnie inna lokacja, udało ci się przeżyć, ale atak kończy się niepowodzeniem. Każde kolejne uszkodzenie zadane zniszczonej lokacji jest przenoszone bezpośrednio na **Kadłub** statku.

**Symbol Ucieczki:** jeżeli liczba Symboli Ucieczki jest równa lub przewyższa **Zwrotność** twojego statku, Kupiec zdołał uciec (ponadto należy przydzielić uszkodzenia z ewentualnych Symboli Ostrzału).



*Uwaga: połowa kart w talii Kart Ładunku posiada Symbole Ucieczki a druga połowa Symbole Ostrzału.*

Jeżeli Kupiec nie zdołał uciec ani zniszczyć żadnej z lokacji twojego statku, atak jest udany. Na dobranych Kartach Ładunku znajdują się liczby 1-5 (najbardziej powszechne są karty z 3). Suma tych liczb to **Wartość Łupu** i oznacza ilość Dukatów, jaką udało ci się zdobyć podczas ataku. Możesz dodatkowo zatrzymać dowolną ilość tych kart, jako Ładunek, jeżeli posiadasz miejsce w ładowni.

**Punkt Chwały!** Jeżeli uda ci się złupić Kupca na 12 lub więcej Dukatów otrzymujesz dodatkową nagrodę w postaci Punktu Chwały a tym samym Karty Chwały (patrz „Karty Chwały na stronie 12”).

## BRŃ SPECJALNA PODCZAS ATAKU NA KUPCA

Po wykonaniu testu **Żeglarstwa**, możesz odrzucić żeton Broni Specjalnej, aby zamienić dowolną z wyrzuconych kości na sukces. Możesz odrzucić dowolną ilość żetonów Broni Specjalnych - ich rodzaj nie ma znaczenia podczas **Ataku na Kupca**.



Biorąc pod uwagę fakt, że żeton Broni Specjalnej kosztuje 3 Dukaty, odrzucanie ich może być kosztowne, lecz może też przechylić szalę zwycięstwa.





# NAGRODY ZA PIRATÓW

## NAGRODY ZA TWOJĄ GŁOWĘ

Żeton Nagród wskazują jak mocno jesteś poszukiwany przez władze za popełnione pirackie zbrodnie. Kraj wyznacza na Ciebie nagrodę natychmiast, gdy:

- 1) rozpoczniesz walkę z nie-pirackim statkiem (włączając w to **Atak na Kupca**).
- 2) pokonasz Okręt Flagowy (zatopisz go ostrzałem lub wygrasz Starcie Załogi)

Nagroda, jaka jest na ciebie wyznaczona jest zawsze powiązana z krajem, który znieważyłś. Gdy zaatakujesz hiszpańskiego kupca otrzymasz żeton Nagrody z hiszpańską banderą, który należy umieścić na Planszy Gracza na polu „1” Toru Nagród. Oznacza, że Hiszpanie wyznaczili na ciebie jedną nagrodę. Analogicznie, jeżeli zaatakujesz gracza narodowości francuskiej (który nie jest piratem) otrzymujesz żeton z francuską banderą i umieszczasz na polu nr 1 na Toru Nagród.

Gdy dany kraj wyznaczy na ciebie kolejną nagrodą, po prostu przesuwasz żeton z odpowiednią banderą o jedno pole w górę Toru Nagród. Kontynuując przykład, jeżeli Hiszpanie wyznaczą na ciebie kolejną nagrodę, przesunij hiszpańską banderę na swojej Planszy Gracza z „1” na „2”. Nagroda francuska nie jest w tym przypadku brana pod uwagę i pozostaje na polu „1”. Nagroda wyznaczona przez dany kraj może osiągnąć maksymalnie pole „5”.



**Przykład 1:** Dwaj kapitanowie graczy (Francuz i Anglik) przebywają na tym samym akwencie. Na żadnego z nich nie została wyznaczona Nagroda, zatem żaden z nich nie jest piratem. Francuski kapitan wiezie sporą ilość Dukatów i okazuje się to zbyt kuszące dla Anglika. Po udanym teście **Rozpoznania** bogaty Francuz zostaje zaatakowany, a Anglik otrzymuje żeton Nagrody z francuską banderą zgodnie z kryterium nr 1) „rozpoczniesz walkę z nie-pirackim statkiem”. Oznacza to, że nim gracz rozpocznie walkę, angielski kapitan został oficjalnie uznany za pirata, natomiast bogaty Francuz może śmiało z nim walczyć bez obawy, że i na niego wyznaczą nagrodę.

**Przykład 2:** Gracz – pirat przeprowadza Rozpoznanie i deklaruje **Atak na Kupca**. Obraca Żeton Kupca i odkrywa, że pływa pod hiszpańską banderą. Gracz ogłasza, że zamierza przeprowadzić Atak na Kupca a Hiszpanie natychmiast wyznaczają za niego nagrodę.

**Przykład 3:** Gracz śmiałym manewrem decyduje się przechwycić holenderski Okręt Flagowy sprowadzając na swoją głowę nagrodę z holenderską banderą, gdyż okręty flagowe nie są statkami pirackimi. Gracz wygrywa bitwę a holenderski okręt zostaje pokonany. Na gracza ponownie zostaje wyznaczona hiszpańska nagroda (Żeton Nagrody przesuwany jest o 1 poziom w górę) zgodnie z kryterium nr 2) „pokonanie Okrętu Flagowego”.

## KONSEKWENCJE NAGRÓD

Nie możesz zawinąć do portu należących do kraju, który wyznaczył za ciebie nagrodę. Jednakże zawsze możesz wpłynąć do swojego portu macierzystego oraz do portu zarządzanego przez piratów – **Port Royale** (pod warunkiem, że uzyskasz sukces na teście **Wpływów** lub ułiszysz drobne myto – zgodnie z opisem akwenu na Planszy Głównej).

**Poszukiwany przez władze:** będziesz atakowany przez Okręty Flagowe (patrz: **Priorytety Pościgu** na stronie 13).

**Piracki Rozejm:** Kapitanowie Niezależni, którzy są piratami nie będą cię już atakować (patrz: **Priorytety Pościgu** na stronie 13).

**Za worek Dukatów:** wielkość nagrody wyznaczonej na ciebie przez dany kraj określa również ilość Dukatów, jaką władze tego kraju wypłacą za twoją głowę: 5 Dukatów za każdy poziom nagrody. Im więcej nagród wyznaczono za głowę twojego kapitana, tym chętniej inni gracze będą skłonni do polowań na niego (patrz „Nagrody” poniżej).

## ZDEJMOWANIE NAGRÓD

W zasadzie nagroda raz wyznaczona za twojego kapitana, pozostaje na nim do schyłku jego żywota. Istnieje jednak kilka Kart Chwały i Wydarzenia, które pozwalają wykupić się Dukatami od swoich pirackich występków i tym samym otrzymać ułaskawienie. W podobny sposób niektóre plotki lub misje pozwalają na otrzymanie pewnego rodzaju ułaskawienia.

Gdy wysokość Nagrody spadnie do zera, należy zdjąć Żeton Nagrody z Planszy Gracza. Oznacza to, że gracz utrzymał całkowite ułaskawienie przez dany kraj i traktowany jest jakby nigdy nie była za niego wyznaczona.

## NAGRODY ZA PIRATÓW

Pokonanie gracza-pirata może być dość zyskowne. Za każdy poziom Nagrody wyznaczonej przez dany kraj za głowę Kapitana, zostanie wypłaconych 5 Dukatów.

Po pokonaniu pirata gracz może natychmiast otrzymać 5 Dukatów za każdy poziom Nagrody, ale tylko od **jednego** kraju. Gracz nie można zgłaszać się po nagrodę do kraju, który wyznaczył na niego nagrodę lub z którym jego kraj prowadzi wojnę.

**Przykład:** Właśnie pokonałeś gracza-pirata, na którego wyznaczono 3 Nagrody bandery hiszpańskiej i jedną bandery angielskiej. Odebranie 15 Dukatów od Hiszpanów byłoby gratką, ale tak się składa, że Hiszpania wyznaczyła nagrodę również za twoją głowę. W związku z tym możesz jedynie odebrać 5 Dukatów ze skarbca Anglii.

## POKONYWANIE PIRATÓW NIEZALEŻNYCH

Wyплаты za pokonanie piratów - Kapitanów Niezależnych - są uzależnione od typu statku (przyjmując, że im większa jednostka, tym większe przestępstwa). Pokonanie pirackiego Słupa warte jest 5 Dukatów a pokonanie pirackiej Fregaty 15 Dukatów. Tylko gracze, którzy nie są piratami mogą otrzymać tą nagrodę.



## KARTY CHWAŁY

### ZDOBYWANIE KART CHWAŁY

Kartę Chwały zdobywasz za każdym razem, gdy otrzymujesz Punkt Chwały. Jak opisano w części „Zwycięstwo w Grze” na stronie 3, punkty Chwały a tym samym Karty Chwały otrzymywane są za:

- pokonanie gracza lub statku Kapitana Niezależnego (zwycięstwo w **Bitwie Morskiej** lub **Starciu Załogi**)
- sprzedaż 3 lub więcej Kart Ładunku w porcie, w którym jest popyt na sprzedawany ładunek
- zdobycie 12 lub więcej Dukatów podczas pojedynczego **Ataku na Kupca**
- ukończenie Misji
- potwierdzenie Plotki
- zakup Galeonu lub Fregaty (raz na kapitana)

Karty Chwały można zagrywać, by wspomóc swojego kapitana lub uprzykrzyć życie przeciwnikom. Maksymalna liczba Kart Chwały, jaką można mieć na ręce wynosi 4. Możliwe jest dobranie piątej karty a następnie odrzucenie jednej z pięciu. Nie wolno jednak w tym momencie zagrywać żadnej z Kart Chwały, bez względu na to co jest na nich napisane. *Innymi słowy: nie możesz dobrać piątej karty i zagrać jej lub którąś z pozostałych kart na ręce. Musisz najpierw wybrać, które 4 karty zatrzymasz.*

### ZAGRYWANIE KART CHWAŁY

Jeżeli treść karty nie mówi inaczej, Karty Chwały można zagrać w dowolnym momencie swojej kolejki, z wyjątkiem walki. Wówczas można zagrywać wyłącznie karty związane z walką (patrz „Walka” na stronie 14).

Niektóre karty można zagrywać w kolejce innego gracza. W takim wypadku powiedz innym graczom, w jakim momencie tury możesz zagrać kartę (bez wyjawiania szczegółów działania karty). Następnie pozostali gracze mogą deklarować zagranie Karty Chwały. Zgłoszone karty są wykładane na stół i rozliczane po kolei rozpoczynając od gracza, który aktualnie wykonuje swoją turę. Można wstrzymać się od zagrania zgłoszonej karty, ale należy pokazać ją pozostałym graczom.



### SPECJALIŚCI

Niektóre z Kart Chwały (oraz pewna liczba Kart Misji i Kart Plotek) oferują możliwość zatrudnienia specjalisty - mistrzów w swoim fachu, którzy oferują swojemu kapitanowi specjalne umiejętności.

W grze występuje 8 rodzajów specjalistów: Rzemieślnik, Bosman, Artylerzysta, Konował, Oko, Weteran, Steward, Sternik. W talii Kart Chwały znajdują się po dwa rodzaje każdego ze specjalistów.

Na Kartach Chwały, które oferują specjalistę podane są warunki, jakie należy spełnić, by móc go zatrudnić. Kiedy specjalista zostanie zatrudniony, jego kartę umieszcza się na Planszy Gracza. Można zatrudnić dowolną liczbę specjalistów, ale tylko po jednym z każdego rodzaju.



## KAPITANOWIE NIEZALEŻNI

*Kapitanowie Niezależni (KN) to statki, które nie są kierowane przez graczy. Mogą być to Okręty Flagowe lub statki pirackie a ich obecność na planszy jest oznaczona przez odpowiednie figurki. Poniżej znajdziesz zasady opisujące ich zachowanie.*

### WPROWADZANIE KN DO GRY

Kapitanowie Niezależni wprowadzani są do gry w wyniku Kart Wydarzeń, takich jak np. „Holenderski Okręt Flagowy” lub „Piracki Słup”. W talii Kart Wydarzeń znajduje się 12 Admirałów (po 3 z każdej narodowości) i 6 Piratów (3 Słupy, 3 Fregaty). Po wylosowaniu kartę z KN kładzie się odkrytą w wyznaczonym miejscu na Planszy Głównej, aby każdy widział wartości umiejętności kapitana opisane na karcie.

Po wylosowaniu karty z Kapitanem Niezależnym, należy postąpić według opisu na karcie. W większości przypadków należy umieścić figurkę statku we wskazanym akwenu pod koniec bieżącej tury.

Aby rozróżnić narodowość brązowych figurek Okrętów Flagowych, należy położyć duży Znacznik Okrętu Flagowego pod figurką statku, gdy zostaje wprowadzany do gry. Statki Pirackie (Fregaty i Słupy) są czarnego koloru, dzięki czemu łatwo je odróżnić od Okrętów Flagowych.

W danym momencie na planszy może być tylko jeden Okręt Flagowy danej narodowości oraz maksymalnie dwa statki pirackie – jedna Fregata i jeden Słup.

Jeżeli dobrana Karta Wydarzenia dotyczy Okrętu Flagowego tej samej narodowości lub typu Statku Pirackiego, który już znajduje się w grze, należy (pod koniec tury) położyć tą kartę na wierzchu poprzedniej Karty Wydarzenia leżącej na Planszy. Następnie należy przemieścić figurkę statku na akwen opisany na nowej karcie. Oznacza to, że poprzedni statek został wysłany gdzieś z nieznaną misją, a jego miejsce zajęła nowa jednostka. Jeżeli Kapitan nowego statku zostanie pokonany, zastępuje się go Kapitanem z karty poprzedniej a pod koniec tury figurka statku zostaje umieszczona w nowym porcie macierzystym. Jeżeli jest więcej kart z tym samym typem statku, należy losowo wybrać jedną z nich.

**Przykład:** Karta Wydarzenia „Holenderski Okręt Flagowy” wprowadziła do gry statek Admirała Philipsa van Almonde. W akwenu Curacao postawiono brązową figurkę fregaty, a pod nią umieszczono duży znacznik z holenderską banderą. Po kilku turach dobrano nowe wydarzenie „Holenderski Okręt Flagowy”. Pod koniec tury nową kartę umieszcza się na poprzednim, holenderskim admirałe, a figurka holenderskiej Fregaty zostaje przesunięta do nowego akwenu zgodnie z opisem na nowej Karcie Wydarzenia. Jednak kilka tur później, holenderski admirał zostaje pokonany a jego karta odrzucona. Oznacza to, że Admirał Philips van Almonde znów wraca do gry pod koniec tury a jego fregata zostaje umieszczona w porcie macierzystym Curacao.



## PRIORYTETY POŚCIGU

Podczas rozgrywki statki niezależne będą przeprowadzać *Rozpoznanie* poszukując Kapitanów Graczy zgodnie z warunkami zwanymi Priorytetami Pościgu.

Uwaga: Kapitanowie Niezależni są nastawieni *wrogo* wobec każdego Kapitana Gracza, który spełnia jeden lub więcej z poniższych Priorytetów Pościgu.

### OKRĘTY FLAGOWE ŚCIGAJĄ:

- 1) Kapitanów Graczy, na których nagrodę wyznaczył kraj, pod banderą którego pływa Okręt Flagowy
- 2) Kapitanów Graczy, którzy posiadają nagrody wyznaczone przez inny kraj
- 3) Jeżeli trwa „Wojna”: Kapitanów Graczy wrogiego kraju

### STATKI PIRACKIE ŚCIGAJĄ:

- 1) Kapitanów nie-piratów ze złotem na pokładzie
- 2) Kapitanów nie-piratów z ładunkiem na pokładzie
- 3) Kapitanów nie-piratów bez ładunku i złota

## ROZPOZNIANIE

Wrodzy Kapitanowie Niezależni będą poszukiwać statku gracza natychmiast, gdy zostanie spełniony jeden z warunków:

- 1) Statek gracza wpływa na akwen, na którym znajduje się KN (włączając w to ruch z portu na morze)
- 2) Gracz rozpoczyna swoją turę na morzu w tym samym obszarze morskim, co wrogi KN

Jeżeli Kapitanowi Niezależnemu powiedzie się test *Rozpoznanie*, rozpoczyna się *Bitwa Morska* (patrz „Statki Kapitanów Niezależnych w Walce”). Jeżeli Kapitan Niezależny przeżyje, wszelkie uszkodzenia jego statku zostają naprawione przed kolejną bitwą.

Zwróć uwagę, że obok zdolności *Rozpoznanie* kapitanów Okrętów Flagowych widnieje symbol flagi. Oznacza to, że zdolność *Rozpoznanie* ma wartość podaną lub równą najwyższej wartości Nagrody wyznaczonej za Kapitana Gracza (jeżeli jest większa). Np. jeśli Holandia wyznaczyła na Kapitana Gracza nagrodę o wartości 5, to holenderski Admirał posiada *Rozpoznanie* o wartości 5 przeciwko temu graczowi.

Wielu Kapitanów Niezależnych w jednym akwencie:

- Kapitanowie Niezależni mogą przebywać w tym samym akwencie, ale:
  - Kapitanowie Piraci w tym samym akwencie, co Okręty Flagowe nie będą prowadzić rozpoznania przeciwko statkom graczy.
  - Dwa Okręty Liniowe (wprowadzone do gry przez wydarzenie „Wojna”) w tym samym obszarze morskim nie będą prowadzić rozpoznania przeciwko statkom graczy.

Jeżeli wielu wrogich Kapitanów Niezależnych przebywa w tym samym akwencie, co statek gracza, należy losowo ustalić kolejność, w jakiej rozstrzygnięte zostaną bitwy

(przez potasowanie Kart Wydarzeń wprowadzających statki niezależne i wylosowanie kolejności).

## RUCH KAPITANÓW NIEZALEŻNYCH

Połowa Kart Wydarzeń zawiera 3 symbole Kapitanów Niezależnych w górnej części karty. Ikony te aktywują poszczególnych KN i przemieszczają je na mapie w kolejności podanej na karcie. Każdy KN porusza się w jednym z kierunków zgodnie z oznaczeniami kompasu (Pn) Północ, (Pd) Południe, (W) Wschód, (Z) Zachód.

Wszystkie akwenty posiadają na krawędziach obszaru litery oznaczające kierunki. Jeżeli KN nie może przemieścić się w kierunku wskazanym na karcie, należy przesunąć go w następnym możliwym kierunku zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



przesuń francuski Okręt Flagowy

przesuń hiszpański Okręt Flagowy

przesuń holenderski Okręt Flagowy

przesuń angielski Okręt Flagowy

przesuń Piracki Słup

przesuń Piracką Fregatę

## POLOWANIE NA KAPITANÓW GRACZY

Kapitan Niezależny nie popłynie w kierunku wskazanym przez kartę, jeżeli w tym samym lub sąsiednim akwencie znajduje się gracz spełniający jeden lub więcej warunków *Priorytetów Pościgu*. Zamiast tego pozostanie lub przemieści się do akwenu, w którym jest statek gracza.

Przykład: Aktywowany jest holenderski Okręt Flagowy w *Basse-Terre* i według wyciągniętej Karty Wydarzenia ma przemieścić się na północ. Jednakże w sąsiednim akwencie *Bridgetown* znajduje się piracki statek gracza z nagrodą wyznaczoną przez Anglików (wprawdzie statek gracza przebywa w porcie, ale jest to bez znaczenia). Statki pirackie znajdują się na drugim miejscu *Priorytetów Pościgu* Okrętów Flagowych, zatem holenderski Okręt nie popłynie na północ, lecz ruszy na wschód do akwenu *Bridgetown*.

Jeżeli wielu graczy spełnia wymogi listy priorytetów, statek KN przemieści się do gracza, który w większym stopniu spełnia warunek 1). W przypadku remisu sprawdza się warunek 2), potem warunek 3).

**Przykład:** Francuski Okręt Flagowy w *Basse-Terre* zostaje aktywowany i ma przemieścić się na południe. Okazuje się jednak, że dwóch Kapitanów Graczy spełnia Priorytety Pościgu. W związku z tym okręt ignoruje wskazania karty i zamiast na południe kieruje się do jednego z graczy.

*W Basse-Terre znajduje się Kapitan Gracza z 2 nagrodami wyznaczonymi przez Hiszpanów, zaś w Caracas jest Kapitan Gracza z 3 nagrodami wyznaczoną przez Hiszpanów, Holendrów i Anglików (po 1 z każdej nacji). Żaden z tych graczy nie spełnia priorytetu pościgu nr 1 (pirat z nagrodami bandery francuskiej). Należy przez to rozumieć, że gracze remisują w priorytecie nr 1. Jednak obaj gracze spełniają priorytet drugi, a Kapitan Gracza z 3 nagrodami spełnia go w większym stopniu. Zatem francuski Okręt Flagowy ruszy do Caracas za swoim celem.*

Jeżeli więcej niż jeden gracz spełnia wszystkie kryteria należy losowo wybrać gracza, który zostanie zaatakowany (losując karty ich kapitanów).

## STATKI KAPITANÓW

### NIEZALEŻNYCH W WALCE

Statek Kapitana Niezależnego w walce jest kontrolowany przez innego gracza, który robi wszystko, by zapewnić mu zwycięstwo. Jeżeli pojawi się problem z wyznaczeniem gracza do kontroli statku KN, kontrolę powinien przejąć gracz po lewej stronie od gracza biorącego udział w starciu.

Gracz ma dowolność w wyborze akcji kontrolowanego KN z jednym wyjątkiem: **nie może wykonać opcji „Ucieczka”, chyba że statek KN posiada mniej Dział lub Załogi niż statek przeciwnika** (patrz „Walka” na stronie 14).

W prawym, górnym rogu Planszy Głównej znajduje się pole, na którym umieszcza się brązowe kostki statku Kapitana Niezależnego. Kostki należy umieścić na każdej lokacji tak, aby odpowiadała wartościom statku KN, z którym toczona jest walka (np. w przypadku fregaty wszystkie kostki kładzie się na trzecim polu od lewej). Statki KN, które nie zostały zatopione lub pokonane, zostają naprawione po zakończeniu walki. Uszkodzenia nie są przenoszone na kolejną bitwę.



# WALKA

## BITWA MORSKA

### 1) Deklaracja!

Gracze deklarują swoje akcje bojowe (najpierw deklaruje atakujący; w pierwszej rundzie można wykonać tylko akcję **Ostrzał**)

### 2) Manewry!

Gracze wykonują test *Żeglarstwa*, aby wymanewrować się nawzajem i mieć możliwość wyboru akcji (kapitan, którego statek ma **Zwrotność** większą o 2 lub więcej od statku przeciwnika otrzymuje dodatkową kostkę do testu *Żeglarstwa*)

### 3) Akcja!

Zwycięzca testu *Żeglarstwa* wykonuje wybraną akcję:

- **Ostrzał:** zwycięzca zadaje przeciwnikowi uszkodzenia ze wszystkich dział. Przegrany (lub obaj gracze w przypadku remisu) zadaje jedno uszkodzenie za każdy uzyskany sukces.
- **Abordaż:** kończy **Bitwę Morską** i rozpoczyna **Starcie Załogi**.
- **Ucieczka:** jeżeli przeciwnik nie uzyskał żadnego sukcesu, udaje ci się uciec!

*Proces należy powtarzać do zakończenia Bitwy Morskiej.*

## DEKLARACJA!

Gdy walka rozpocznie się, trwa dopóki jeden z kapitanów nie przegra lub nie ucieknie. Gracze deklarują akcje, które chcą podjąć (rozpoczynając od atakującego, czyli kapitana statku, który rozpoczął walkę). W pierwszej rundzie jedyną możliwą do wykonania akcją jest **Ostrzał**, ale w kolejnych rundach walki gracze mają możliwość wyboru:

- **Ostrzał:** próba uszkodzenia wrogiego statku przez ostrzał z dział
- **Abordaż:** próba wtargnięcia na wrogi statek
- **Ucieczka:** próba ucieczki z walki

## MANEWRY!

Po zadeklarowaniu akcji gracze przeprowadzają test umiejętności *Żeglarstwo* swoich kapitanów. Gracz, który uzyska więcej sukcesów wymanewrował statek przeciwnika i może wykonać zadeklarowaną akcję. Jeżeli żaden z graczy nie wyrzucił sukcesu, nikt nie może zadeklarować akcji i następuje kolejna runda walki.

Remisy rozstrzyga się sumując oczka na kościach, na których nie wypadł sukces. W przypadku remisu następuje kolejna runda (po rozliczeniu ewentualnego ostrzału z dział).

Kapitan, którego statek ma **Zwrotność** większą o 2 lub więcej od statku przeciwnika otrzymuje dodatkową kostkę do testu *Żeglarstwa*.

## AKCJA!

(Pojęcia: zwycięzca, remis, przegrany odnoszą się do testu *Żeglarstwa*)

- Ostrzał** Zwycięzca: zadaj uszkodzenia ze wszystkich **Dział**  
Przegrany (lub remis): zadaj jedno uszkodzenie za każdy otrzymany sukces (ale nie więcej, niż liczba **Dział** na statku)
- Abordaż** Zwycięzca: udaje ci się wtargnąć na wrogi statek; kończy się **Bitwa Morska** i rozpoczyna **Starcie Załogi**\*
- Ucieczka** Zwycięzca: jeśli przegrany nie wyrzucił żadnego sukcesu, udaje ci się uciec z walki i zakończyć **Bitwę Morską**



*\*Ewentualny Ostrzał z dział jest rozliczany przed Abordażem. Starcie Załóg ma miejsce tylko wtedy, gdy żaden ze statków nie został zatopiony (bowiem wtedy Kapitan umiera) oraz gdy gracz dokonujący Abordażu wciąż posiada Załogę (w przeciwnym razie Bitwa Morska trwa nadal).*

**Przykład:** W pierwszej rundzie wygrałeś **Manewry** i strzelasz do przeciwnika ze wszystkich trzech **Dział** swojej Fregaty. Pomimo tego, że przeciwnik przegrał **Manewry** otrzymał dwa sukcesy na kościach. Jego Słup ma niestety tylko jedno **Dział** i może zadać tylko jedno uszkodzenie zamiast dwóch. W kolejnej rundzie wykonujesz ponowny **Ostrzał** a twój przeciwnik próbuje dokonać abordażu. Otrzymujesz jeden sukces a on dwa wygrywając **Manewry**. Zanim dojdzie do abordażu masz prawo zadać jedno uszkodzenie, które niszczy **Maszty** przeciwnika. Jest już jednak za późno – załoga przeciwnika wdarła się na twój pokład!

## PORADY:

- **Ostrzał** jest akcją, która ma największe szanse na to, że przyniesie oczekiwany rezultat, ponieważ uszkodzenia mogą zostać zadane nawet, jeżeli przegrasz w **Manewrach**.
- **Abordaż** jest akcją neutralną w kwestii szans na powodzenie
- **Ucieczka** jest akcją najtrudniejszą do wykonania, gdyż wymaga, by przeciwnik nie wyrzucił żadnego sukcesu.

## LOKACJE I USZKODZENIA

Aby określić miejsce trafienia, rzuć kośćmi za każde dział, które trafiło w cel. Wszystkie lokacje, poza **Kadłubem** posiadają przypisaną liczbę oczek, które mogą wypaść a kościach – oznacza to, że lokacja została trafiona. Jeżeli wypadnie , gracz atakowany decyduje o miejscu trafienia (chyba, że gracz atakujący użyje Broni Specjalnej – patrz sąsiednia strona). W pierwszej kolejności przydziela się uszkodzenia z oczek na kościach a dopiero później z .

Za każdym razem, gdy lokacja otrzyma trafienie należy przesunąć kostkę o jedno pole w lewo (np. wyrzucenie

dwóch wyników 2 oznacza, że przeciwnik musi przesunąć drewnianą kostkę na lokacji **Maszty** o dwa pola). Jeśli kostka ma zostać przesunięta na wartość niższą niż 1, należy ją zdjąć, a lokacja zostaje **zniszczona**. Każde kolejne uszkodzenia w zniszczonej lokacji zostają przeniesione prosto na **Kadłub** statku.

Uszkodzenia i zniszczenia poszczególnych lokacji mają następujące konsekwencje:

**Kadłub:** kiedy zostanie zniszczony, statek tonie. Gracz przegrywa bitwę a jego kapitan umiera.

**Ładownia:** każdy punkt uszkodzenia zmniejsza ilość Kart Ładunku, jaką jest w stanie transportować statek. Karty Ładunku przewyższające liczbę miejsc w ładowni należy odrzucić w sposób losowy.

**Maszty:** gdy zostaną zniszczone, kapitan statku rzuca tylko jedną kostką podczas **Manewrów** w walce i może wybrać jedynie akcję **Ostrzał**.

**Załoga:** gdy ta lokacja zostanie zniszczona, kapitan nie może wybrać akcji **Abordaż** i automatycznie przegrywa **Starcie Załogi**, jeżeli do takiego dojdzie.

**Dział:** za każde uszkodzenie zadajesz jedno uszkodzenie mniej. Jeżeli **Dział** zostaną zniszczone nie możesz zadawać uszkodzeń.

Jeżeli przetrwasz walkę ze zniszczonymi lokacjami, przyjmuje się, że pozostali marynarze na twoim statku dokonali podstawowych napraw, abyś mógł dalej przemieszczać się po Planszy Głównej. Jednakże w przypadku kolejnego starcia twój statek podlega wszystkim efektom zniszczonych lokacji. Innymi słowy twój statek jest na tyle sprawny, by móc żeglować (na przykład szybko zawinąć do portu po naprawie), ale pozostaje niesprawny w sytuacji bojowej. Ponadto nie możesz dokonywać **Ataku na Kupca** statkiem ze zniszczonymi lokacjami.

Uszkodzenia zadane przez dwóch graczy w tej samej rundzie przydzielane są jednocześnie. Dzięki temu gracz jest w stanie zadać uszkodzenia przeciwnikowi nawet, jeśli jego okręt ma zostać zatopiony, lub nim straci wszystkie dział.

## STARCIE ZAŁOGI

**Starcie Załogi** przeprowadza się natychmiast, gdy tylko jeden z graczy dokona abordażu (lub w wyniku niektórych kart plotek lub misji).

W każdej rundzie Kapitanowie jednocześnie wykonują test *Dowodzenia*. Każdy sukces to jedno uszkodzenie zadane załodze przeciwnika. Maksymalna liczba uszkodzeń, jakie możesz zadać w każdej rundzie wynosi tyle, ile posiadasz **Załogi** (przed rzutami).

Kapitan, który straci całą **Załogę** w **Starciu Załogi** przegrywa bitwę i umiera a zwycięzca ma prawo splądrować jego statek (patrz „Plądrowanie” na str. 15).

*Uwaga: jeżeli obaj kapitanowie stracą swoją ostatnią Załogę w tej samej rundzie, bitwę wygrywa Kapitan, który w tym rzucie odniósł najwięcej sukcesów. Remisy rozstrzyga się przez dodanie pozostałych oczek na kostkach, na których nie było sukcesów. Jeżeli to nie rozwiązuje remisu, walka kończy się bez zwycięzcy.*



## KARTY CHWAŁY W WALCE

Kapitanowie uczestniczący w walce mogą zagrywać karty Chwały z efektami bojowymi. Na karcie jest napisane kiedy może zostać zagrana a gracz powinien zadeklarować chęć zagrania karty. Jeżeli przeciwnikiem jest Kapitan innego gracza, on również może zadeklarować zagranie karty w tych samym etapie walki. Karty następnie zostają rozstrzygnięte (karta atakującego jako pierwsza). Jeżeli nikt więcej nie deklaruje zagrania kolejnych kart na tym etapie, walka trwa dalej.

## BRONIE SPECJALNE

W grze występują trzy rodzaje Broni Specjalnych: „Bosaki” zwiększają szansę na udany abordaż, „Kartaczy” i „Kule Łańcuchowe” używa się w celu trafienia wybranych lokacji na statku przeciwnika.

Możesz posiadać tylko jeden żeton każdej Broni Specjalnej.



**Bosaki:** po wykonaniu rzutu na manewrowanie w walce, przy zadeklarowanej akcji **Abordaż**, możesz odrzucić żeton „Bosaki”, aby przerzucić dowolną liczbę swoich kości.

„Kartacze” i „Kule Łańcuchowe”

Zazwyczaj wynik oznacza, że atakowany kapitan wybiera gdzie zostało zadane uszkodzenie. Odrzucenie żetonu „Kartacza” lub „Kuli Łańcuchowej” pozwala atakującemu określić miejsce trafienia (żeton odrzuca po rzucie kośćmi):



**Kule Łańcuchowe:** Każda wyrzucona to jedno uszkodzenie w lokację **Maszty** wrogiego statku. Uszkodzenia zadane w zniszczone **Maszty** nigdy nie są przenoszone na **Kadłub** w rundzie, w której zostały użyte „Kule Łańcuchowe”.



**Kartacze:** Każda wyrzucona to jedno uszkodzenie w lokację **Załogę** wrogiego statku. Uszkodzenia zadane w zniszczoną **Załogę** nigdy nie są przenoszone na **Kadłub** w rundzie, w której zostały użyte „Kartacze”.

**Przykład:** Gracz atakuje trzema działami swojej Fregaty inny statek. Rzuca trzema kośćmi i uzyskuje wynik 2 i (tzn. dwa trafienia w lokację wybrane przez przeciwnika i jedno pewne trafienie w **Załogę**). Najpierw uszkodzenie zostaje zadane **Załodze**, a następnie pozostałe dwa trafienia. Zamiast zdać się w tej decyzji na przeciwnika, atakujący odrzuca żeton „Kartaczy” i pozostałe dwie [skull] są zadane **Załodze** z całkowitym, niszczycielskim wynikiem trzech uszkodzeń w **Załogę**. Ponieważ cel posiadał tylko dwa punkty **Załogi**, lokacja ta zostaje zniszczona. Trzecie uszkodzenie, natomiast, nie zostaje przeniesione na „Kadłub”, ponieważ gracz w tej rundzie użył „Kartaczy”.

Na stronie 10 znajdują się informacje jak Broń Specjalną używa się w **Ataku na Kupca**.

## PLĄDROWANIE

### PLĄDROWANIE KAPITANÓW GRACZY

Jeżeli pokonasz gracza w **Starciu Załogi** (bez względu na to, kto rozpoczął **Abordaż**), możesz zabrać następujące rzeczy należące do przeciwnika:

- Dukaty na pokładzie
- Karty Chwały
- Karty Ładunku
- Karty Plotek
- Bronie Specjalne
- Statek (patrz przejmowanie statku)
- Specjaliistów (patrz niżej)

Każdy zatrudniony Specjalista może zostać przeniesiony na twój statek bez dodatkowych kosztów. Specjaliistów, których nie możesz lub nie chcesz przenieść należy odrzucić. Jeżeli gracz, którego pokonałeś był piratem, otrzymujesz dodatkowe Dukaty w zależności od tego ile nagród zostało na tego gracza nałożonych (patrz „Nagrody za piratów” na stronie 11).

Wszystkie Karty Misji, które miał pokonany gracz należy odrzucić.

### PLĄDROWANIE OKRĘTÓW FLAGOWYCH

Jeżeli wygrasz **Starcie Załogi** na Okręcie Flagowym (bez względu na to, kto rozpoczął **Abordaż**):

- dobierz 3 Karty Ładunku a następnie pobierz Dukaty równe **Wartości Łupu** dobranych kart
- odrzuć losowo jedną Kartę Ładunku za każde uszkodzenie zadane Ładowni Okrętu w czasie bitwy. Pozostały ładunek możesz zatrzymać.
- możesz przejąć pokonany Okręt Flagowy, jeśli masz ochotę (patrz przejmowanie statku)

### PLĄDROWANIE PIRATÓW

#### NIEZALEŻNYCH

Pirackie Fregaty i Słupy nie posiadają ani ładunku ani Dukatów na pokładzie. Jeżeli jednak sam nie jesteś piratem, otrzymujesz nagrodę za pokonanie pirackiego statku (zatopienie lub zwycięstwo w **Starciu Załogi**):

- 5 Dukatów za pokonanie Słupa
- 15 Dukatów za pokonanie Fregaty

### PRZEJMOWANIE STATKÓW

Kiedy wygrasz **Starcie Załogi** z innym graczem lub Kapitanem Niezależnym, możesz porzucić swój stary statek i przejąć właśnie zdobyty. Na nowy statek możesz przenieść: Ładunek, Broń Specjalną, Dukaty i wszystkie karty. Nie możesz jednak przenieść żetonów Modyfikacji! (patrz Zakup Modyfikacji Statku *Strona 8*, gdzie opisane jest co zrobić z odrzuconymi żetonami Modyfikacji).

## ŚMIERĆ I EMERYTURA

Gdy twój kapitan umiera, musisz odrzucić:

- kartę Kapitana
- pozostałe Karty
- statek
- całe wyposażenie statku (broń specjalną, ładunek, Dukaty)
- żetony Nagród

Następnie losujesz nowego kapitana, którym kontynuujesz zabawę w najbliższej turze. Jeśli zostałeś pokonany w turze innego gracza, twój nowy kapitan wchodzi do gry wraz z początkiem twojej najbliższej kolejki.

Zakłada się, że doświadczenie twojego nowego kapitana jest zbliżone do poprzedniego. Dlatego też nie tracisz zdobytych Punktów Chwały ani ukrytych Dukatów (są teraz ukryte w Porcie Macierzystym nowego kapitana).

Wykonaj instrukcje opisane na stronie 5 (przygotowanie Planszy Gracza) z dwiema zasadniczymi różnicami:

- 1) jeżeli w obszarze morskim, gdzie ma pojawić się twój nowy kapitan znajduje się Piracki Statek niezależny, możesz wylosować nowego kapitana
- 2) początkowe 10 Dukatów otrzymujesz tylko w przypadku, gdy nie masz ukrytych dukatów (jeżeli masz ukrytych mniej niż 10 Dukatów, weź wszystkie ukryte Dukaty i uzupełnij do 10).

### EMERYTURA

Jeżeli masz już dość swojego Kapitana lub będziesz splukany z mocno uszkodzonym statkiem, dobrym rozwiązaniem może być odejście na emeryturę.

Aby odejść na emeryturę, musisz rozpocząć swoją turę w porcie i odejść przed podjęciem jakichkolwiek akcji. Następnie, w kolejnej turze przeprowadź wszystkie czynności tak jakby twój kapitan zmarł, po czym twój nowy kapitan rozpoczyna przygodę.



## PRZYKŁAD WALKI

### BITWA MORSKA

#### RUNDA 1

Felipe zaatakował Frances, zatem Felipe jako pierwszy ma prawo do deklaracji akcji. W pierwszej rundzie może zadeklarować tylko **Ostrzał**.

Felipe posiada umiejętność **Żeglarstwo 3**, rzuca 3 kośćmi i otrzymuje jeden sukces.



Frances również rzuca trzema kośćmi.



Dwie kości daje jej **Żeglarstwo 2**, zaś dodatkową kość otrzymuje ze względu na **Zwrotność** jej Słupa, która przewyższa o 2 **Zwrotność** Fregaty Felipe (zwykle ta różnica wynosiłaby 1, ale Frances zakupiła Modyfikację „Zagle i Olinowanie”, która zwiększa **Zwrotność** jej Słupa o jeden).

Choć obydwójce wyrzucili po jednym sukcesie, Frances wygrywa tę rundę ponieważ suma oczek wyrzuconą na pozostałych kościach daje wynik większy niż suma oczek na kościach Felipe (5 do 2).

W rezultacie zarówno Felipe jak i Frances mają prawo do zadania jednego uszkodzenia ze swoich **Dział**. Gdyby wygrał Felipe, mógłby ostrzelać Słup Frances ze wszystkich trzech **Dział** swojej Fregaty. Frances, mimo iż wygrała rundę zadaje tylko jedno uszkodzenie, ponieważ jej Słup ma tylko jedno **Działo**. Obydwójce rzucają kością by określić trafioną lokację. Felipe rzucił **1** co oznacza trafienie w Ładownię. Frances rzuciła **2** i trafia w Załogę.

Felipe natychmiast używa swojej zdolności specjalnej „raz na bitwę może przenieść otrzymane uszkodzenie na inną lokację” i przenosi uszkodzenie na swoją Ładownię.

#### RUNDA 2

Felipe deklaruje **Ostrzał** a Frances postanawia spróbować **Ucieczki**, ponieważ jej statek ma zdecydowanie mniejszą siłę ognia.

Felipe rzuca:



Frances rzuca:



Walczący ponownie wyrzucili tą samą ilość sukcesów i znów Frances wygrywa rundę ze względu na sumę oczek na pozostałych kościach. Jednak tym razem, by Frances mogła uciec z bitwy, Felipe musiałby nie mieć żadnego sukcesu. Jednak zwycięstwo w **Manewrach** opłaciło się: Felipe oddaje strzał tylko jednego działka (oddalby ze wszystkich trzech, gdyby wygrał rundę). Rzut na trafienie wynosi **2** co oznacza trafienie w lokację **Działa** na Słupie Frances. Od tej pory nie będzie mogła już oddać żadnego strzału, gdyż jej wszystkie jej **Działa** zostały całkowicie zniszczone.

#### RUNDA 3

Felipe deklaruje **Ostrzał** zaś Frances ponownie próbuje **Ucieczki**.

Felipe rzuca:



Frances rzuca:



vs.



Felipe tym razem wygrywa rundę i zadaje 3 uszkodzenia. Rzuca trzema kośćmi by ustalić trafione lokacje.

Wyrzuca:

Ładownia – drugie trafienie w tą lokację, które powoduje jej zniszczenie.

**Działa** - lokacja ta została już zniszczona, dlatego uszkodzenie zostaje przeniesione na **Kadłub** statku Frances. Kolejne uszkodzenie w **Kadłub** i Frances zostaną wysłana do luku Daviego Jones'a!

W normalnym przypadku Frances miałaby teraz możliwość wyboru miejsca trafienia dla ostatecznego uszkodzenia (z wyrzuconej czaszki). Tym razem jednak, obawiając się, że Frances może uciec, Felipe zużywa „Kule Łańcuchowe” by trafić prosto w **Maszty**.

#### RUNDA 4

Felipe kontynuuje **Ostrzał**, zaś Frances dochodzi do wniosku, że jedyną jej szansą na przeżycie jest przeprowadzenie **Abordażu** na statek Felipe.

Felipe rzuca:



Frances rzuca:



Frances przegrywa rzut i powinna otrzymać kolejne trzy uszkodzenia z Fregaty Felipe, które roztrzaskały by jej statek w drzazgi. Ma jednak asa w rękawie w postaci „Bosaków”, które pozwalają jej przerzucić dowolną liczbę kości przy próbie **Abordażu**. Przerzuca kości i otrzymuje dwa sukcesy, dzięki którym jej **Abordaż** udaje się. Zanim rozpocznie się **Starcie Załogi**, Felipe ma prawo zadać jedno uszkodzenie. Rzut **1** niszczy **Maszty** na Słupie Frances. Nie ma to jednak żadnego wpływu na **Abordaż** (inna sprawa, gdyby został zniszczony **Kadłub**). Rozpoczyna się **Starcie Załogi**.

#### STARCIE ZAŁOGI

Felipe i Frances rzucają na umiejętność **Dowodzenie**. Każdy sukces na koście to jedno uszkodzenie w **Załogę** przeciwnika. Felipe posiada **Dowodzenie 2**, zaś Frances ma **Dowodzenie 3**. Wartości ich **Załóg** wynoszą odpowiednio 3 na statku Felipe i 2 na statku Frances.

#### RUNDA 1

Felipe rzuca:



Frances rzuca:



Felipe zadaje tylko jedno uszkodzenie Frances, ta zaś zadaje dwa uszkodzenia Felipe (choć osiągnęła aż trzy sukcesy, może zadać tylko dwa uszkodzenia ze względu na wielkość swojej **Załogi** 2). Po tej rundzie obydwójce zostają już tylko z jedną **Załogą**.

#### ROUND 2

Felipe rzuca:



Frances rzuca:



Zarówno Frances jak i Felipe zadają po jednym uszkodzeniu **Załodze** przeciwnika. W rezultacie jedno i drugie straciłoby swoją załogę, ale to Felipe wygrałby bitwę, ponieważ miał najwięcej sukcesów w tej rundzie.

Frances ma jednak w zanadru jeszcze jedną sztuczkę. Deklaruję chęć zagrania **Karty Chwały**. Felipe również ma możliwość zadeklarowania chęci zagrania karty na tym etapie bitwy, ale nie ma akurat odpowiedniej karty.

Frances zagrywa kartę „Przerzut w Starciu Załogi”, która pozwala jej przerzucić dowolną liczbę kości swoich lub kości przeciwnika podczas **Starcia Załogi**. Zmusza Felipe do przerzucenia jego kości. Felipe przerzuca, lecz tym razem nie odnosi żadnego sukcesu. Ma natomiast odpowiednią kartę, którą zagrywa: „Chwytam w lot”. Karta pozwala mu skopiować tekst na ostatnio zagranej **Karcie Chwały**. Pośtanawia jeszcze raz przerzucić swoje kości.

Przerzuca ponownie i otrzymuje:



W ostatecznym rozrachunku obydwójce otrzymali po jednym sukcesie, lecz Frances wygrywa remis (suma oczek na jej kościach wynosi 5, a na kościach Felipe 2).

Zatem Frances wygrywa bitwę.

