



PIRACI

Z MARACAIBO

Instrukcja

Autorzy: Alexander Pfister, Ryan Hendrickson i Ralph Bienert
gra dla od 1 do 4 graczy od 12 lat wzwyż • czas rozgrywki: 25 minut na gracza



Karaiby, koniec XVII wieku. Dochodowe szlaki handlowe, rozwijający się przemysł i agresywna rywalizacja o władzę między różnymi narodami z odległych stron – to wszystko rodzi wielkie zapotrzebowanie na żeglarzy gotowych pływać po wodach, na których toczy się walka. Zatrudnienie łatwo znaleźć, słyhać jednak wiele głosów niezadowolenia dotyczących niskiej płacy i ciężkich warunków pracy. „A może spróbować życia na pełnym morzu?” – myślisz. „Sięgnąć po bogactwo i przygodę? Piraci robią to, na co mają ochotę, i biorą to, czego chcą”.

Ale miej się na baczności! Taki beztrocki żywot często kończy się nagle i nieoczekiwanie – na szubienicy. Działaj zatem szybko i wykaż się przebiegłością, aby zdobyć jak największą chwałę.

Niech Twoja waleczność wzbudza strach w sercach kapitanów wyładowanych skarbami galeonów. Niech widok Twojego wspaniałego okrętu i jego ogromnego galionu obwieszcza Twoje przybycie, na długo zanim przybijesz do portu.

I niech jeszcze długo po tym, jak odpłyniesz, same pogłoski o zakopanych przez Ciebie skarbach rozpalają w pokrewnych Ci duszach pragnienie bogactwa i przygody. Żegluj po Karaibach i wykorzystaj ograniczony czas, jaki masz, aby prześcignąć innych jako największa legenda piractwa!

ELEMENTY

ELEMENTY WSPÓLNE



plansza eksploracji



3 kości rabunku
(żółta, zielona i biała)



około 125 kostek
(w różnych kolorach,
o różnej liczbiebności;
szare kostki są
uniwersalne)



62 żetony dublonów
(20 × „5”, 20 × „2”, 22 × „1”)



3 kafle
wysp skarbów



12 kafli galionów



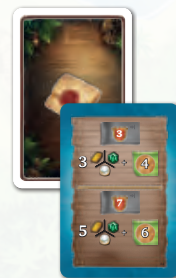
6 kafelków
wartości skarbów



42 karty poziomu I
• 8 kart miejsc
• 12 kart rezydencji
• 22 karty ulepszeń



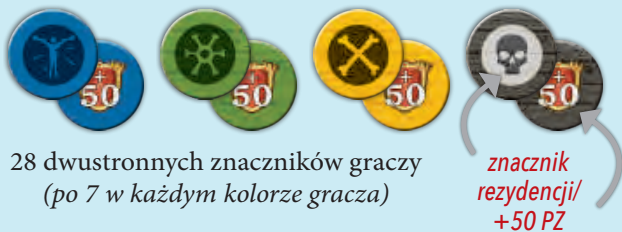
41 kart
poziomu II



25 kart zadań

ELEMENTY GRACZY

4 planszki okrętów
(po 1 na gracza;
na odwrocie jednej
znajduje się planszka
do trybu solo)



28 dwustronnych znaczników graczy
(po 7 w każdym kolorze gracza)

znacznik rezydencji/
+50 PZ



4 planszki kryjówek
(po 1 na gracza; na odwrocie jednej
znajduje się planszka do trybu solo)



20 dwustronnych kafelków czarnego rynku
(po 5 w każdym kolorze gracza)



4 pionki okrętów
(po 1 w każdym kolorze gracza)



4 pionki poszukiwaczy
(po 1 w każdym kolorze gracza)



4 znaczniki punktacji
(po 1 w każdym kolorze gracza)

TRYB SOLO

planszka okrętu
Czerwonobrodego
(na odwrocie standardowej
planszki okrętu)



12 kart Czerwonobrodego
(6 × „A”, 6 × „B”)



planszka kryjówki Czerwonobrodego
(na odwrocie standardowej planszki kryjówki)



MODUŁ „RUBINY”
2 kafelki dostawy rubinów



kafel rynku rubinów

MODUŁ „EMERYTURA”
kafelki zniżki na rezydencję
(może być też używany w grze „Maracaibo”)



PRZYGOTOWANIE DO GRY

5



strefa startowa



6

7

9

3

8 kart miejsc

15 kart ulepszeń

4 karty rezydencji



talia poziomu I

Gracze otrzymują dublony zgodnie z kolejnością rozgrywania tur:

1. gracz

10 dublonów

4. gracz

13 dublonów

2. gracz

11 dublonów

3. gracz

12 dublonów

14

13

13

6

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Do rozgrywki można wprowadzić 1 albo więcej modułów, które zmieniają przygotowanie i zasady gry. Zalecamy, aby moduły wprowadzić dopiero wtedy, gdy wszyscy gracze dobrze poznają grę. Moduły opisano na stronie 14.

2 Planszę eksploracji należy umieścić na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp.

3 Karty poziomu I należy podzielić na 3 stosy: miejsc, rezydencji i ulepszeń I.

- Należy potasować stos kart rezydencji i umieścić 4 karty na wierzchu stosu kart miejsc, tworząc talię poziomu I.
- Należy potasować stos kart ulepszeń i umieścić 15 kart na wierzchu talii poziomu I.
- Następnie należy potasować całą talię poziomu I.
- Niewykorzystane karty rezydencji i ulepszeń należy odłożyć bez oglądania do pudełka.

4 Należy dobierać karty z talii poziomu I i wykładać je odkryte (w kolumnach od lewej do prawej) obok planszy eksploracji tak, aby uzyskać układ przedstawiony na ilustracji wyżej. Do układu kart we wskazanych miejscach

należy dołożyć 3 kafle wysp skarbów. Przygotowany obszar – w tym pola Zatoka i Maracaibo na planszy eksploracji – będzie nazywany **Karaibami**. Jeśli w pierwszych rozgrywkach powstanie grupa 4 albo więcej sąsiadujących kart miejsc, należy zamienić miejscami 1 albo więcej z tych kart z kartami ulepszeń, aby rozbić grupę.

Uwaga! Gdy gracze dobrze poznają grę, mogą skorzystać z innych układów kart, które przedstawiono na stronie 11, albo mogą przygotować własny układ, kierując się ogólną zasadą, że obszar Karaibów powinien mieć mniej więcej 9 kolumn i 4 rzędy.

5 Wszystkie karty poziomu II należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii w pobliżu Karaibów.

6 Na każdym kafle wyspy skarbów należy umieścić 4 kostki w odpowiednim kolorze (zaczynając od dolnego pola). Pozostałe kostki należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

7 Na wszystkich kartach miejsc z symbolem należy losowo rozmieścić 6 kafelków wartości skarbów. Kafelki kładzie się odkryte w lewym górnym rogu karty. (Na ilustracji przedstawiono przykładowe rozmieszczenie kafelków).

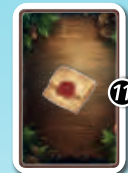




17



14



17



10

8



9 Każdy z graczy bierze **planszетkę okrętu** i **planszетkę kryjówki** oraz następujące elementy w swoim kolorze: pionek okrętu, pionek poszukiwacza, znacznik punktacji, kafelki czarnego rynku i znaczniki gracza.

9 Każdy z graczy umieszcza swoje elementy w następujących miejscach:

- **pionek okrętu** – w strefie startowej wskazanej na ilustracji,
- **pionek poszukiwacza** – na polu startowym toru eksploracji na planszy eksploracji,
- **znacznik punktacji** – na polu „0” toru punktacji na planszy eksploracji,
- **planszетka okrętu** – przed sobą z widoczną stroną do rozgrywki wieloosobowej,
- **planszетka kryjówki** – obok planszетки okrętu z widoczną stroną do rozgrywki wieloosobowej,
- wszystkie pozostałe elementy – obok planszетки okrętu.

10 Jeden z graczy obraca w losowy sposób wszystkie swoje **kafelki czarnego rynku** i umieszcza je obok planszетки okrętu. Następnie każdy z pozostałych graczy musi obrócić swoje kafelki czarnego rynku na tę samą stronę.

11 **Karty zadań** należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii w pobliżu planszy eksploracji. Każdy z graczy dobiera 2 karty zadań. Jedną z nich musi zachować,

nie ujawniając jej przeciwnikom, a drugą odrzucić zakrytą. Następnie wszystkie odrzucone karty zadań należy wtasować z powrotem do talii zadań, a potem odkryć 2 wierzchnie karty i umieścić je odkryte obok talii. Tworzą **rynek zadań**.

12 **Kafle galionów** należy potasować, a następnie umieścić obok planszy eksploracji tyle odkrytych kafli, ilu jest graczy, oraz 2 dodatkowe kafle. Tworzą **rynek galionów**. Pozostałe kafle galionów należy odłożyć do pudełka.

13 **Żetony dublonów** i **kości rabunku** należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

14 Należy losowo wybrać pierwszego gracza. Gracze otrzymują dublony zgodnie z kolejnością rozgrywania tur:

1. gracz – 10 dublonów
2. gracz – 11 dublonów
3. gracz – 12 dublonów
4. gracz – 13 dublonów

15 Na koniec ostatni gracz (czyli gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza) umieszcza 1 ze swoich znaczników gracza (stroną „+50” do dołu) na polu Maracaibo na planszy eksploracji. Gdy zostanie uruchomiony koniec gry, znacznik przypomni, że rozgrywka dobiega końca po turze tego gracza.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka trwa **3 rundy**, podczas których gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz przesuwa okręt przez Karaiby, a następnie wykonuje akcje wskazane na polu, na którym zakończył ruch. Każda runda kończy się, gdy któryś z graczy dotrze do Maracaibo, a po 3 rundach rozgrzywka dobiega końca.

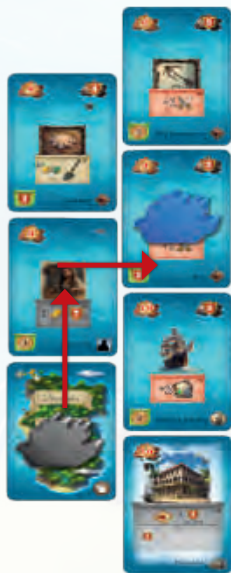
TURA GRACZA

W każdej swojej turze gracz musi wykonać krok ruchu, a następnie może wykonać krok akcji. Potem turę rozgrywa następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Krok ruchu

Gracz musi przesunąć swój okręt przez Karaiby o **od 1 do 3 pól**. Polami są wszystkie karty oraz pola Zatoka i Maracaibo na planszy eksploracji. Kafle wysp skarbów nie są polami. Gracze nie mogą przesuwać przez nie okrętów ani zakończyć na nich ruchu.

Gracz musi przesuwać swój okręt w taki sposób, aby kolejne pole stykało się z poprzednim. Ze strefy startowej okręt musi najpierw przesunąć się na dowolną kartę w 1. od lewej kolumnie Karaibów. Okręt **musi** zakończyć krok ruchu w kolumnie, która znajduje się bliżej Maracaibo niż kolumna, w której rozpoczął krok ruchu.



Przykład. Czarny gracz przesuwa swój okręt w górę, a potem w prawo. Kończy zatem ruch w kolumnie bliżej Maracaibo. Nie mógłby poruszyć się tylko do góry i tam się zatrzymać, ponieważ jego okręt zakończyłby wtedy ruch w tej samej kolumnie, w której rozpoczął.

Okręty przeciwników nie wpływają na ruch gracza rozgrywającego turę. Na każdym polu może się znajdować dowolna liczba okrętów.

Jeśli gracz zakończy ruch na **karcie**, na której znajdują się okręty przeciwników, musi **zapłacić** każdemu z tych przeciwników po **1 dublonie**, jeśli jest w stanie. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby dublonów, aby zapłacić wszystkim przeciwnikom, może wybrać, którym z nich zapłaci (gracz nie ponosi żadnych konsekwencji, nawet jeśli nie jest w stanie zapłacić żadnemu przeciwnikowi). Pola Zatoka i Maracaibo nie są kartami, więc gracze nie płacą przeciwnikom, z którymi dzielą te pola.

Przykład. W przykładzie wyżej czarny gracz musi zapłacić niebieskiemu graczowi 1 dublon.



Jeśli okręt przesunie się na pole na planszy eksploracji, natychmiast kończy ruch. Pozostałe punkty ruchu przepadają. Okrętu nie można ponownie przesunąć w aktualnej turze.

Krok akcji

Gracz może wykonać wszystkie akcje wskazane na polu, na którym zakończył krok ruchu. W grze jest 5 rodzajów pól: **karty ulepszeń, karty rezydencji, karty miejsc, Zatoka i Maracaibo** (2 ostatnie znajdują się na planszy eksploracji).

Karta ulepszenia



Gracz musi wybrać 1 z następujących opcji:

A) Ignoruje kartę i otrzymuje 5 dublonów z zasobów ogólnych.

B) Pozyskuje kartę ulepszenia po opłaceniu kosztu w dublonach wskazanego w jej lewym górnym rogu z uwzględnieniem wszystkich przysługujących mu zniżek (np. z innych kart ulepszeń lub wzmocnień na planszeczce okrętu). Pozyskaną kartę ulepszenia kładzie odkrytą obok swojej planszeczki okrętu. Jeśli pozyskana karta ma symbol błyskawicy, gracz może natychmiast wykonać w dowolnej kolejności wszystkie wskazane akcje. Jeśli karta ulepszenia ma efekty stałe, te efekty zaczynają działać po pozyskaniu karty. Działanie wszystkich efektów jest wyjaśnione na stronie 16. Na koniec gracz dobiera wierzchnią kartę z talii poziomu II i umieszcza ją odkrytą na polu, na którym znajdowała się pozyskana karta ulepszenia. Wszystkie okręty znajdujące się na tym polu należy położyć na nowej karcie. (W rzadkiej sytuacji, gdy wyczerpie się talia poziomu II, zamiast karty z tej talii na miejscu pozyskanej karty należy umieścić zakrytą jedną z nieużywanych w grze kart poziomu I. Na takiej karcie dostępna jest tylko opcja otrzymania 5 dublonów).



Przykład. Karta ulepszenia Tytoń kosztuje 8 dublonów. Dzięki pozyskanemu w poprzedniej turze Klabaternikowi czarny gracz musi zapłacić tylko 5 dublonów.

Karta rezydencji



Gracz może opłacić koszt w dublonach wskazany w lewym górnym rogu karty (z uwzględnieniem wszystkich zniżek), aby „zbudować” rezydencję. Jeśli to zrobi, umieszcza na karcie swój znacznik gracza symbolem do góry. Jest to teraz **znacznik rezydencji**. Jeśli jest to **pierwszy** znacznik rezydencji umieszczony na danej karcie, gracz natychmiast otrzymuje 2 PZ.

Każda karta rezydencji wprowadza warunek punktowania na koniec gry. Punkty mogą zdobyć tylko gracze, którzy mają na karcie znacznik rezydencji. Każdy z graczy może umieścić na każdej karcie rezydencji tylko 1 znacznik. Umieszczonych znaczników rezydencji nie można przenieść.



Przykład. Żółty gracz płaci 16 dublonów, aby zbudować Hacjendę, która na koniec gry zapewni mu 2 PZ za każdy dublon dochodu. Nie otrzymuje premii 2 PZ, ponieważ czarny gracz zbudował Hacjendę pierwszy.

Karta miejsca



Każda karta miejsca wymaga wykonania po kolei następujących kroków:

1. Zwiększenie wartości skarbu

Jeśli na karcie miejsca znajduje się kafelek wartości skarbu, gracz **musi** umieścić 1 kostkę z zasobów ogólnych na wskazanej wyspie skarbów. Kostki należy umieszczać od dołu do góry. Na dużym polu na samej górze może się znajdować dowolna liczba kostek.



Przykład. Gdy gracz zakończy ruch na Trynidadzie, umieści 1 kostkę na wyspie skarbów zapewniającej perły.

2. Aktywowanie czarnego rynku

Jeśli gracz ma na karcie miejsca swój kafelek czarnego rynku, może go aktywować i rozpatrzeć wszystkie wskazane efekty. Jeśli na karcie znajduje się kafelek czarnego rynku któregoś z przeciwników, gracz go ignoruje. Efekty kafelków czarnego rynku są wyjaśnione na stronie 15.



Przykład. Gdy niebieski gracz zakończy ruch na Tobago, zyskuje dodatkową akcję zakopania skarbu (akcja zakopania skarbu jest opisana na stronie 8).

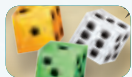
3. Wzmocnienie okrętu

Gracz może wzmocnić swoją planszетkę okrętu zgodnie z opisem w sekcji „Wzmocnienie okrętu” na stronie 9.

4. Wykonanie akcji karty miejsca

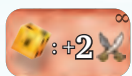
Na każdej karcie miejsca znajduje się 1 albo więcej akcji, które gracz może wykonać w dowolnej kolejności. Jeśli akcje przedzielone są ukośnikami, należy wybrać tylko 1 z nich. W dalszej części tej sekcji opisane są akcje kart miejsc.

Rabunek

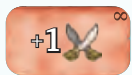


1. Gracz musi wykonać rzut wszystkimi 3 kośćmi rabunku. Jeśli chce, może raz przerzucić wszystkie kości.

2. Gracz wybiera 1 z kości i uzyskuje tyle punktów siły rabunku, ile wynosi jej wartość. Siłę rabunku wyraża liczba mieczy równa liczbie oczek na wybranej kości. Po wyborze kości wszystkie akcje rabunku dotyczące skarbów muszą odnosić się do skarbu odpowiadającego kolorowi kości: żółta kość – złoto, zielona kość – szmaragdy, biała kość – perły.



3. Gracz zwiększa siłę rabunku zgodnie ze stałymi efektami kart ulepszeń, wzmocnień na planszeczce okrętu i kafla galionu. Niektóre efekty mogą zależeć od koloru wybranej kości rabunku.



4. Gracz wydaje punkty siły rabunku, aby wykonać akcje rabunku. Poszczególne akcje rabunku można wykonać tylko raz na turę. Na planszeczce okrętu przedstawione są 3 standardowe akcje rabunku (zob. niżej). Kolejne można odblokować na przykład dzięki wzmocnieniom na planszeczce okrętu.



Wydaj 1 punkt siły rabunku, aby otrzymać 1 PZ.



Wydaj 2 punkty siły rabunku, aby otrzymać 3 dublony.



Wydaj 5 punktów siły rabunku, aby otrzymać 1 skarb z wyspy skarbów odpowiadającej kolorowi wybranej kości (zob. niżej).

5. Niewydane punkty siły rabunku przepadają na koniec tury gracza.

Skarb

Gdy gracz otrzymuje 1 skarb wskazanego rodzaju, bierze 1 kostkę z odpowiedniej wyspy skarbów i umieszcza na swojej planszeczce kryjówki. Kostki należy brać od góry do dołu. Jeśli na wyspie skarbów nie ma kostek, gracz może wziąć kostkę z zasobów ogólnych. Kostkę należy umieścić w odpowiadającym rodzajowi skarbu **obszarze przechowywania**, nad **linią kopania**. Jeśli w tym obszarze jest **pole z premią** i jest ono puste, kostkę można umieścić na tym polu. Gracz otrzymuje wtedy wskazaną premię. Pojedyncza kostka oznacza 1 skarb rodzaju odpowiadającego obszarowi przechowywania, w którym została umieszczona, niezależnie od tego, czy znajduje się nad linią kopania, czy pod nią.



linia kopania

pole z premią

obszar przechowywania

Na koniec gry skarb może zapewnić różną liczbę punktów zwycięstwa w zależności od tego, ile kostek będzie się znajdować na odpowiadającej mu wyspie skarbów. Punktowanie skarbów jest dokładnie opisane w sekcji „Punktowanie na koniec gry” na stronie 11.



Przykład. Laura miała nadzieję, że zdobędzie złoto, ale nie chce przerzucać kości, bo mogłaby stracić wyrzucaną „6”. Wybiera zieloną kość. Bierze 1 szmaragd i otrzymuje 1 PZ (za 5 + 1 = 6 punktów siły rabunku). Po umieszczeniu szmaragdu na polu z premią otrzymuje dodatkowe 2 PZ.

Eksploracja



Gracz może przesunąć swojego poszukiwacza o maksymalnie tyle pól, ile wskazuje wartość po lewej stronie symbolu tej akcji. Poszukiwacz musi się przesunąć o co najmniej 1 pole i musi się przesuwać w kierunku wskazanym na torze eksploracji. Pola zajęte przez poszukiwaczy przeciwników są **pomijane** i **nie wliczają** się do sumy pól, o które może przesunąć się poszukiwacz.

Po przesunięciu poszukiwacza gracz może rozpatrzeć wszystkie efekty wskazane na polu, na którym poszukiwacz zakończył ruch. Efekty są wyjaśnione w „Glosariuszu” na stronie 15.



Przykład. Niebieski gracz przesunął swój okręt na Bonaire. Dzięki temu może przesunąć poszukiwacza o maksymalnie 3 pola. Postanawia przesuwać się dolną ścieżką toru eksploracji. Pomija pole zajęte przez żółtego gracza, które zapewnia złoto. Następnie rozpatruje efekt wskazany na polu, na którym zakończył ruch (otrzymuje 3 dublony).

Zakopanie skarbu



Każdy symbol łopaty pozwala graczowi zakopać 1 skarb. Zakopanie skarbu polega na przesunięciu kostki skarbu na planszeczce kryjówki z obszaru przechowywania pod linię kopania. Kostkę należy umieścić na dowolnym pustym polu na zakopany skarb danego rodzaju **pod linią kopania**. Jeśli gracz przykryje symbol premii, otrzymuje wskazaną premię (nie wszystkie pola zapewniają premię). Skarb umieszczony pod linią kopania wciąż należy do gracza. Jeśli pod linią kopania nie ma pustych pól, gracz nie może zakopać więcej skarbów danego rodzaju. Jeśli w 1 turze gracz wykonuje kilka akcji kopania, każdej z akcji może użyć do zakopania skarbu innego rodzaju.



Przykład. Julia zakopuje swój jedyiny szmaragd. W ramach premii dokłada 1 kostkę na wyspę skarbów zapewniającą szmaragdy (zob. str. 7).

Otrzymanie zadania



Gracz może dobrać 1 kartę z wierzchu talii zadań albo spośród odkrytych kart na rynku zadań. Jeśli wybierze odkrytą kartę, rynek zadań należy natychmiast uzupełnić nową odkrytą kartą, dobraną z wierzchu talii zadań. Karty zadań ujawnia się przeciwnikom dopiero podczas punktowania na koniec gry.

Pozyskanie ulepszenia



Gracz pozyskuje z Karaibów dowolną kartę ulepszenia z symbolem załogi albo ekwipunku (zgodnie z widocznym symbolem). Musi zapłacić za nią dodatkowo 3 dublony (ale uwzględnij zniżki). Następnie dobiera wierzchnią kartę z talii poziomu II i umieszcza ją odkrytą na polu, na którym znajdowała się pozyskana karta ulepszenia. Wszystkie okręty znajdujące się na tym polu należy położyć na nowej karcie.

INNE EFEKTY

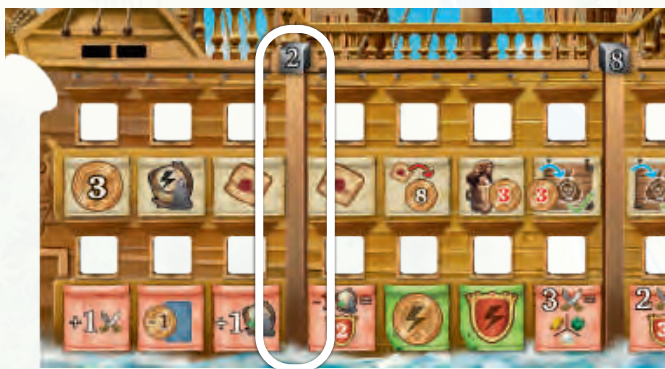
Wzmocnienie okrętu



Gracze będą mieli wiele okazji, aby wzmocnić swoje planszетки okrętów. Dzięki wzmocnieniom mogą uzyskać efekty natychmiastowe i stałe.

Aby wykonać **wzmocnienie**, gracz umieszcza szarą kostkę z zasobów ogólnych na pustym polu wzmocnienia na swojej planszette okrętu.

Wzmocnienia są rozmieszczone w sektorach oddzielonych od siebie 3 liniami blokady. Kostkę można umieścić po prawej stronie linii dopiero wtedy, gdy na planszette jest już co najmniej tyle wzmocnień, ile wskazuje liczba na danej linii blokady.

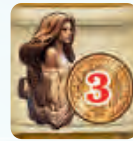


Przykład. Aby przekroczyć 1. linię blokady, gracz musi umieścić kostki na co najmniej 2 z 6 pól wzmocnień po lewej stronie tej linii.

Każde wzmocnienie zapewnia graczowi korzyść. Może to być efekt jednorazowy (beżowy zwój), który rozpatruje się natychmiast, albo efekt stały (czerwony zwój), który zaczyna działać natychmiast po wzmocnieniu. Efekty wzmocnień planszетки okrętu są wyjaśnione w „Glosariuszu” na stronie 16.

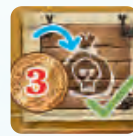
Dwa efekty wzmocnień wymagają bardziej szczegółowego wyjaśnienia:

Pozyskanie galionu



Gracz musi zapłacić 3 dublony. Następnie wybiera 1 kafel galionu z rynku galionów i umieszcza go po lewej stronie swojej planszетки okrętu. Jeśli na kafelu znajduje się efekt oznaczony błyskawicą, gracz natychmiast go rozpatruje. Efekty stałe zaczynają działać natychmiast po wzmocnieniu. Efekty wszystkich kafli galionów są wyjaśnione na stronie 15. Gracz może mieć tylko 1 kafel galionu. Zachowuje go do końca rozgrywki.

Umieszczenie kafelka czarnego rynku



Jeśli wskazany jest koszt, gracz musi zapłacić odpowiednią liczbę dublonów. Następnie wybiera 1 z kafelków czarnego rynku i umieszcza go na dowolnej **karcie miejsca**, na której nie ma jeszcze kafelka czarnego rynku (na każdej karcie miejsca może się znajdować tylko 1 kafelek czarnego rynku). Kafelków czarnego rynku nie można umieszczać na polach Zatoka i Maracaibo. Kafelki są dwustronne i **nie można** ich odwracać.

Po umieszczeniu kafelka czarnego rynku gracz **natychmiast go aktywuje**. Wszystkie efekty kafelków czarnego rynku są wyjaśnione na stronie 15.

Punkty zwycięstwa (PZ)



Za każdym razem, gdy aktywowany jest efekt oznaczony symbolem PZ, gracz otrzymuje wskazaną liczbę punktów zwycięstwa. Punkty zaznacza się, przesuwać odpowiednio znacznik punktacji gracza po torze punktacji biegnącym wzdłuż krawędzi planszy eksploracji. Za każdym razem, gdy znacznik punktacji gracza przekroczy na torze pole „50”, ten gracz umieszcza swój znacznik (stroną „+50” do góry) na polu z symbolem oznaczającym 50 PZ, po czym kontynuuje zaznaczanie punktów od pola „1” toru punktacji.



Dublony



Biała liczba – gracz otrzymuje wskazaną liczbę dublonów z zasobów ogólnych. Gracze powinni przechowywać swoje dublony na swoich planszettekach kryjówek.



Czerwona liczba – gracz płaci wskazaną liczbę dublonów, czyli odkłada je do zasobów ogólnych. Aby wykonać daną akcję, gracz musi zapłacić wskazany koszt w całości.

Limit zasobów

Dublony, kostki i znaczniki gracza są nieograniczone. Jeśli któryś z tych zasobów się wyczerpie, należy użyć dowolnych zamienników



Zatoka

To pierwsze pole na planszy eksploracji, do którego dociera okręt. Gdy okręt przesunie się na to pole, musi zakończyć tam ruch. Gracz może wzmocnić swoją planszatkę okrętu (zob. str. 9). Następnie może wybrać 1 z następujących opcji:

- Wykonuje akcję rabunku z 2 dodatkowymi punktami siły rabunku.
- Wykonuje akcję eksploracji o wartości 4.
- Buduje dowolną rezydencję na Karaibach, na której nie ma jeszcze swojego znacznika rezydencji (musi zapłacić standardowy koszt z uwzględnieniem zniżek).



Maracaibo

Okręt poruszający się z pola Zatoka musi przesunąć się na pole Maracaibo i zakończyć tam ruch. Pozostałe punkty ruchu przepadają. Gracz otrzymuje 6 PZ i wykonuje wzmocnienie.

Gdy gracz, którego okręt dotarł do Maracaibo, zakończy swoją turę, runda natychmiast dobiega końca.

- Wyjątek! Jeśli jest to **runda 3**, rozgrywka trwa do momentu, aż gracz, którego znacznik znajduje się w Maracaibo, zakończy swoją turę.

KONIEC RUNDY

Każdy z graczy pobiera dochód (zielone zwoje):

- Dochód w dublonach – gracz otrzymuje tyle dublonów, ile wynosi suma wartości wszystkich dublonów na zielonych zwojach na pozyskanych kartach ulepszeń i na kaflu galionu.
- Dochód w PZ – gracz otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi suma wartości wszystkich symboli PZ na zielonych zwojach na pozyskanych kartach ulepszeń i na kaflu galionu.



Przykład. Z tych 3 kart ulepszeń na koniec każdej rundy gracz otrzymuje 5 dublonów i 2 PZ.

Jeśli już zostały rozegrane 3 rundy, należy przejść do punktowania na koniec gry. W przeciwnym razie wszyscy gracze umieszczają swoje okręty w strefie startowej Karaibów. Kontynuują rozgrywkę w kolejności zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, czyli teraz swoją turę rozgrywa gracz siedzący po lewej stronie gracza, który zakończył rundę.

PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY



Po 3 rundach (łącznie z pobraniem dochodu na koniec rundy 3), gdy wszyscy gracze rozegrają taką samą liczbę tur, rozgrywka dobiega końca. Każdy z graczy otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa z następujących źródeł (punktowanie na koniec gry jest też przedstawione na planszeczce kryjówek):

- 1 4 PZ za każdą przekroczoną rzekę na planszy eksploracji.
 - 2 1 PZ za każde 5 dublonów, które mu pozostały.
 - 3 Wszystkie PZ wskazane w prawym górnym rogu każdej pozyskanej karty ulepszenia.
 - 4 PZ za spełnienie warunku na każdej karcie ulepszenia z symbolem punktowania na koniec gry (szare zwoje).
 - 5 PZ za spełnienie warunku na każdej karcie rezydencji, na której ma swój znacznik. Każda karta rezydencji może zapewnić maksymalnie 24 albo 25 PZ.
 - 6 Wartość każdego skarbu (zakopanego albo niezakopanego) zależy od tego, ile kostek znajduje się na odpowiadającej mu wyspie skarbow.
- 0-2 kostki – każdy skarb jest wart 2 PZ,
 - 3-4 kostki – każdy skarb jest wart 3 PZ,
 - 5-6 kostek – każdy skarb jest wart 4 PZ,
 - 7 i więcej kostek – każdy skarb jest wart 5 PZ.
- 7 Po 2 dodatkowe PZ za każdy zakopany skarb.

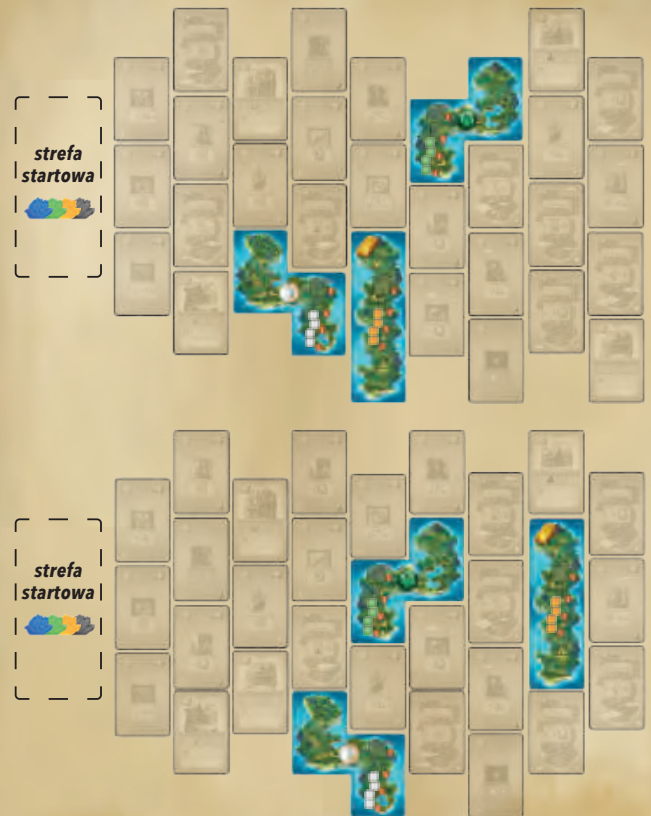
8 Każdy gracz ujawnia swoje karty zadań i otrzymuje PZ za spełnienie wskazanych na nich warunków. Każda karta ma warunek łatwiejszy (u góry) i trudniejszy (na dole). Jeśli gracz spełnił albo przekroczył wymagania trudniejszego warunku, punktuje tylko ten warunek. Te same elementy mogą być brane pod uwagę podczas sprawdzania warunków wielu kart zadań.

Przykład. Jeśli kilka kart zadań zapewnia punkty zwycięstwa za karty załogi, każda karta ulepszenia z symbolem załogi liczy się podczas punktowania każdej z tych kart zadań.

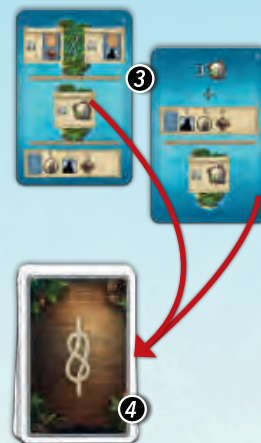
9 Każdy gracz, który zdobył punkty zwycięstwa z co najmniej 6 kart zadań, otrzymuje dodatkowe 10 PZ.

Gracz, który zgromadził najwięcej punktów, wygrywa! W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zakopał najwięcej skarbow. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

ALTERNATYWNE UKŁADY KART



TRYB SOŁO



WPROWADZENIE

W rozgrywce solo rywalizujesz z Czerwonobrodym. To wirtualny przeciwnik, który ma swoją talię kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej. Wybierz 2 kolory graczy. Jednym będziesz grać Ty, a drugim – Czerwonobrody. W przygotowaniu są 2 wyjątki: rynek galionów składa się tylko z 3 kafli galionów, a Czerwonobrody nigdy nie otrzymuje ani nie wydaje dublonów. Następnie wykonaj dodatkowe kroki przygotowania:

1. Odwróć planszatkę okrętu i planszatkę kryjówki Czerwonobrodego na stronę do trybu solo.
2. Umieść 1 szarą kostkę na 1. od lewej polu toru rabunku i eksploracji na planszecie kryjówki Czerwonobrodego.
3. Podziel karty Czerwonobrodego na 2 stosy zgodnie z symbolami „A” i „B” w prawym górnym rogu. Losowo zastąp 0–6 kart „A” kartami „B”. Im więcej kart „B” użyjesz, tym trudniejsza będzie rozgrywka.
4. Potasuj utworzoną talię 6 kart Czerwonobrodego i umieść ją zakrytą obok jego planszетки okrętu.
5. W ramach przygotowania Czerwonobrody dobiera losową kartę zadania. Umieść ją zakrytą obok jego planszетки okrętu.

ROZGRYWKA

Ty rozpoczynasz rozgrywkę, a potem rozgrywasz tury na zmianę z Czerwonobrodym. Rozgrywka kończy się po 3 rundach.

Podczas rozgrywki w trybie solo postępuj zgodnie z zasadami rozgrywki wieloosobowej. Jeśli Twój okręt zakończy ruch na **karcie**, na której znajduje się okręt Czerwonobrodego, musisz zapłacić 1 dublon do zasobów ogólnych (jeśli jesteś w stanie). Jeśli okręt Czerwonobrodego zakończy ruch na karcie, na której znajduje się Twój okręt, weź 1 dublon z zasobów ogólnych.

Tura Czerwonobrodego


Na początku każdej tury Czerwonobrodego odkryj wierzchnią kartę z jego talii. Jeśli w talii Czerwonobrodego nie ma już kart, potasuj wszystkie 6 kart i utwórz nową zakrytą talię.

Czerwonobrody wykonuje ruch okrętem, a po nim 1 akcję główną. Jeśli rozpatruje kartę „B”, przed akcją główną wykonuje akcję dodatkową.

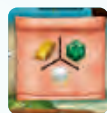
Na karcie Czerwonobrodego jest kilka akcji głównych, ale Czerwonobrody wykonuje tylko 1 z nich. Najpierw próbuje wykonać 1. akcję od góry, a jeśli nie jest w stanie, przechodzi do następnej i, w razie potrzeby, do kolejnej, aż znajdzie akcję, którą może wykonać. W rzadkiej sytuacji, gdy Czerwonobrody nie jest w stanie wykonać żadnej akcji głównej z karty, zignoruj całą tę kartę i dobierz nową.



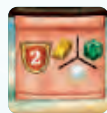
Akcje na kartach Czerwonobrodego

 Jeśli w zasięgu 3 pól znajduje się pole (karta miejsca albo Zatoka) ze wskazaną akcją, przesuń okręt Czerwonobrodego na to pole. Następnie wykonaj następujące kroki:

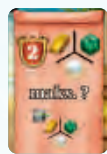
1. Jeśli na karcie miejsca znajduje się kafelek wartości skarbu, umieść 1 kostkę z zasobów ogólnych na wskazanej wyspie skarbow.
2. Wykonaj wzmocnienie okrętu Czerwonobrodego (zob. następna strona).
3. Czerwonobrody wykonuje akcję rabunku. Pozycja kostki na torze rabunku i eksploracji na jego planszecie kryjówki wskazuje efekty akcji rabunku:



Czerwonobrody otrzymuje 1 skarb zgodnie z wynikiem rzutu 1 kością (zob. niżej).



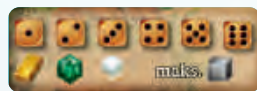
Czerwonobrody otrzymuje 2 PZ i 1 skarb zgodnie z wynikiem rzutu 1 kością.



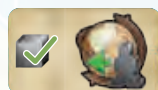
Czerwonobrody otrzymuje 2 PZ i 1 skarb zgodnie z wynikiem rzutu 1 kością. Jeśli Czerwonobrody ma więcej skarbow danego rodzaju niż Ty, umieść 1 kostkę z zasobów ogólnych na wyspie zapewniającej ten skarb.



Czerwonobrody otrzymuje 3 PZ i 2 takie same skarby zgodnie z wynikiem rzutu 1 kością. Jeśli Czerwonobrody ma więcej skarbow danego rodzaju niż Ty, umieść 1 kostkę z zasobów ogólnych na wyspie zapewniającej ten skarb.



Rodzaj skarbu, który otrzymuje Czerwonobrody, zależy od wyniku rzutu 1 kością. Jeśli wynik wyniesie 4, 5 albo 6, Czerwonobrody otrzymuje skarb z wyspy, na której znajduje się najwięcej kostek. Jeśli na wyspach jest taka sama liczba kostek, Czerwonobrody bierze skarb zgodnie z następującą hierarchią: złoto > szmaragd > perła.



Jeśli w zasięgu 3 pól znajduje się pole (karta miejsca albo Zatoka) ze wskazaną akcją, przesuń okręt Czerwonobrodego na to pole. Następnie wykonaj następujące kroki:

1. Jeśli na karcie miejsca znajduje się kafelek wartości skarbu, umieść 1 kostkę z zasobów ogólnych na wskazanej wyspie skarbow.
2. Wykonaj wzmocnienie okrętu Czerwonobrodego.
3. Czerwonobrody wykonuje akcję eksploracji. Czerwonobrody przesuwa swojego poszukiwacza o tyle pól, ile wskazuje wartość po lewej stronie symbolu tej akcji na polu, na które przesunął okręt. Obowiązują go standardowe zasady ruchu. Czerwonobrody zawsze wybiera dłuższą ścieżkę, gdy jego poszukiwacz staje na rozwidleniu na torze eksploracji. Czerwonobrody ignoruje efekt pola, na którym jego poszukiwacz zakończył ruch. Pozycja kostki na torze rabunku i eksploracji na jego planszecie kryjówki wskazuje efekty akcji eksploracji:



Czerwonobrody otrzymuje 3 PZ.



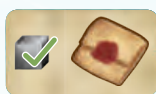
Czerwonobrody przesuwa poszukiwacza o 1 dodatkowe pole i otrzymuje 3 PZ.



Czerwonobrody przesuwa poszukiwacza o 2 dodatkowe pola i otrzymuje 4 PZ.



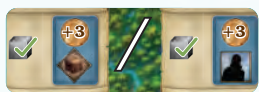
Czerwonobrody przesuwa poszukiwacza o 2 dodatkowe pola i otrzymuje 6 PZ.



Jeśli w zasięgu 3 pól znajduje się karta miejsca ze wskazaną akcją (czyli *Aruba*), przesun okręt Czerwonobrodego na tę kartę.

Następnie wykonaj następujące kroki:

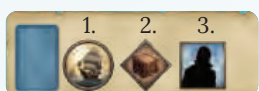
1. Jeśli na karcie miejsca znajduje się kafelek wartości skarbu, umieść 1 kostkę z zasobów ogólnych na wskazanej wyspie skarbów.
2. Wykonaj wzmocnienie okrętu Czerwonobrodego.
3. Czerwonobrody bierze 1. od prawej kartę zadania i kładzie ją zakrytą na innych swoich kartach zadań. Przesun w prawo kartę, która została na rynku zadań, i uzupełnij rynek nową odkrytą kartą.



Jeśli w zasięgu 3 pól znajduje się karta miejsca z 1 ze wskazanych akcji, przesun okręt Czerwonobrodego na tę kartę.

Jeśli obydwie karty są w zasięgu, użyj zasady priorytetów Czerwonobrodego (zob. dalej na tej stronie). Następnie wykonaj następujące kroki:

1. Jeśli na karcie miejsca znajduje się kafelek wartości skarbu, umieść 1 kostkę z zasobów ogólnych na wskazanej wyspie skarbów.
2. Wykonaj wzmocnienie okrętu Czerwonobrodego.
3. Czerwonobrody nie pozyskuje kart z Karaibów. Zamiast tego dobierz wierzchnią kartę z talii poziomu II i umieść ją razem z innymi pozyskanymi kartami Czerwonobrodego.



Czerwonobrody pozyskuje kartę ulepszenia. Zaczniij od 1. rodzaju kart ulepszeń – jeśli karta tego

rodzaju znajduje się w zasięgu 3 pól, przesun okręt Czerwonobrodego na tę kartę. Jeśli kilka kart jest w zasięgu, użyj zasady priorytetów Czerwonobrodego (zob. dalej na tej stronie). Następnie Czerwonobrody bierze wybraną kartę za darmo. Uzupełnij puste pole wierzchnią kartą z talii poziomu II. Jeśli w zasięgu 3 pól nie ma żadnej karty wskazanego rodzaju, sprawdź 2. rodzaj, a potem, w razie potrzeby, 3. rodzaj kart. Jeśli w zasięgu 3 pól nie ma żadnej karty ulepszenia, Czerwonobrody nie może wykonać tej akcji. Przejdź do następnej możliwej akcji.

Wzmocnienia okrętu



Gdy Czerwonobrody wykonuje wzmocnienie, umieść szarą kostkę na 1. od lewej pustym polu wzmocnienia na jego planszecie okrętu.

Aby Czerwonobrody mógł przejść do 2. kolumny, najpierw musi zostać wypełniona od góry do dołu 1. kolumna itd.

Wszystkie wzmocnienia mają efekt natychmiastowy:



Przesun kostkę na torze rabunku i eksploracji na planszecie kryjówek Czerwonobrodego o 1 pole w prawo. Dzięki temu jego akcje eksploracji i rabunku stają się mocniejsze.



Rzuć kością. Czerwonobrody bierze kafel galionu w zależności od wyniku rzutu: 1 albo 2 – pierwszy kafel galionu, 3 albo 4 – drugi kafel, 5 albo 6 – trzeci kafel. Jeśli Ty już wzięłeś kafel galionu, Czerwonobrody nie zdobywa galionu.



Czerwonobrody bierze 1. od prawej kartę zadania i kładzie ją zakrytą na innych swoich kartach zadań. Przesun w prawo kartę, która została na rynku zadań, i uzupełnij rynek nową odkrytą kartą.



Przypisz każdej rezydencji numer od 1 do 4 (np. rosnąco od lewej do prawej), a następnie rzuć 1 kością. Przerzuc wyniki „5” i „6”, a także każdy wynik, który oznaczałby umieszczenie znacznika Czerwonobrodego drugi raz na tej samej karcie rezydencji. Następnie umieść znacznik gracza Czerwonobrodego na wskazanej rzutem karcie. Jeśli jest to pierwszy znacznik na tej karcie rezydencji, Czerwonobrody otrzymuje 2 PZ.

Akcje dodatkowe

Na każdej karcie „B” wskazana jest akcja dodatkowa, którą Czerwonobrody wykonuje przed akcją główną. Są to następujące akcje:



wzmocnienie okrętu



rabunek



eksploracja

Ważne uwagi:

1. Na polu **Zatoka** znajdują się symbole akcji rabunku i eksploracji. Jeśli zatem karta Czerwonobrodego wskazuje którąś z tych 2 akcji jako akcję główną, a Zatoka jest w zasięgu 3 pól, Czerwonobrody zawsze w takiej sytuacji przesuwa się do Zatoki i wykonuje daną akcję.
2. Jeśli na początku swojej tury Czerwonobrody znajduje się w Zatoce, nie odkrywaj karty z jego talii. Zamiast tego Czerwonobrody przesuwa się do **Maracaibo**, po czym otrzymuje 6 PZ i wykonuje wzmocnienie.
3. Karty miejsc poziomu II zapewniają punkty za karty ulepszeń, zakopane skarby itp. Czerwonobrody ignoruje te dodatkowe punkty.
4. Czerwonobrody ignoruje efekty, punkty na koniec gry i dochód ze wszystkich kart ulepszeń, które pozyska.

Zasada priorytetów Czerwonobrodego. Jeśli Czerwonobrody ma do wyboru kilka opcji ruchu okrętem, wybierz kartę w kolumnie znajdującej się bliżej Maracaibo. Jeśli wciąż ma kilka opcji w tej samej kolumnie, wybierz pole, które znajduje się wyżej.

PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

Jako że Ty rozegrałeś pierwszą turę, Czerwonobrody rozgrywa ostatnią. Na koniec gry Ty zdobywasz punkty zwycięstwa zgodnie z zasadami rozgrywki wieloosobowej. Czerwonobrody zdobywa natomiast punkty z następujących źródeł:

1. 4 PZ za każdą przekroczoną rzekę na planszy eksploracji.
2. 6 PZ za każdą pozyskaną kartę ulepszenia.
3. 15 PZ za każdą zbudowaną rezydencję.
4. PZ za skarby – przyznawane zgodnie z zasadami rozgrywki wieloosobowej.
5. 5 PZ za każdą pozyskaną kartę zadania.
6. 10 PZ, jeśli pozyskał co najmniej 6 kart zadań.

Jeśli zdobyłeś więcej punktów zwycięstwa niż Czerwonobrody, wygrywasz!

MODUŁY

Do rozgrywki można wprowadzić 1 albo więcej z następujących modułów. Poniżej opisano, jak moduły zmieniają przygotowanie i zasady gry.

MGŁY WOJNY: MIEJSCA

Przygotowanie do gry

Talię poziomą I należy przygotować w taki sposób, aby karty miejsc były zakryte, a wszystkie pozostałe karty – odkryte. Następnie należy potasować talię i rozłożyć karty na stole, zostawiając karty miejsc zakryte. Na każdej zakrytej karcie miejsca należy położyć 1 dublon.

Rozgrywka

Za każdym razem, gdy okręt gracza **zakończy ruch** na zakrytej karcie miejsca, gracz otrzymuje wszystkie znajdujące się na niej dublony, a potem odkrywa tę kartę. Jeśli odkryta karta ma symbol zwiększenia wartości skarbu, umieszcza na tej karcie losowy kafelek wartości skarbu. Następnie gracz wykonuje wszystkie wskazane na karcie akcje. Karta pozostaje odkryta do końca rozgrywki.

Na koniec każdej rundy w fazie dochodu należy umieścić po 1 dublonie na każdej karcie miejsca, która jest wciąż zakryta.

Rozgrywka solo

Zawsze gdy okręt Czerwonobrodego przesunie się przez zakrytą kartę miejsca, odkryj tę kartę, a wszystkie znajdujące się na niej dublony odłóż do zasobów ogólnych. Następnie Czerwonobrody otrzymuje 1/3/5 PZ w zależności od tego, która jest to runda (odpowiednio runda 1/2/3). Gdy Czerwonobrody ma do wyboru kilka równorzędnych opcji ruchu, zawsze wybiera ścieżkę, która pozwoli mu odwiedzić najwięcej zakrytych kart miejsc.

MGŁY WOJNY: ULEPSZENIA

Przygotowanie do gry

Talię poziomą I należy przygotować w taki sposób, aby karty ulepszeń były zakryte, a wszystkie pozostałe karty – odkryte. Następnie należy potasować tę talię i przygotować wybrany przez graczy układ kart. Podczas tworzenia talii poziomu II karty należy podzielić na 2 w miarę równe stosy. Jeden z nich należy odwrócić rewersami do dołu, a potem potasować razem z drugim stosem. Dzięki temu wierzchnia karta talii poziomu II czasem będzie zakryta, a czasem odkryta.

Rozgrywka

Podczas umieszczania w obszarze Karaibów kart poziomu II należy zachować ich orientację (karta odkryta albo zakryta).

Za każdym razem, gdy okręt gracza przesunie się na zakrytą kartę ulepszenia, należy natychmiast odkryć tę kartę. Jeśli gracz nie wykorzystał jeszcze ruchu w całości, może zdecydować, czy zakończy ruch na tej karcie, czy będzie przesuwać okręt dalej.

Rozgrywka solo

Zawsze gdy okręt Czerwonobrodego przesunie się przez zakrytą kartę, odkryj ją. Gdy Czerwonobrody ma do wyboru kilka równorzędnych opcji ruchu, zawsze wybiera ścieżkę, która pozwoli mu odwiedzić najwięcej zakrytych kart.

PIRACKIE POTYCZKI

Rozgrywka

Zawsze gdy gracz zakończy ruch okrętem na karcie, na której znajduje się co najmniej 1 przeciwnik, rozpoczyna się walka. Wszyscy gracze, którzy mają swój okręt na tej karcie, jednocześnie rzucają 1 kością rabunku. Nie mogą przerzucić kości. Następnie każdy dodaje do wyniku rzutu punkty siły rabunku zapewniane przez efekty stałe (nie liczą się efekty dotyczące kości w określonym kolorze). Gracz, który ma największy wynik całkowity, otrzymuje 2 PZ. Ponadto każdy z pozostałych graczy, którzy brali udział w walce, daje mu 1 dublon (jeśli ma). Jeśli nie udało się wyłonić zwycięzcy, nic się nie dzieje.

Rozgrywka solo

Czerwonobrody zawsze zwiększa swoją siłę w walce o liczbę równą numerowi rundy, czyli jeśli w rundzie 2 uzyska na kości wynik „4”, jego całkowita siła wyniesie 6. Zwycięzca otrzymuje 5 PZ, ale nie otrzymuje od przeciwnika dublonu. Jeśli nie udało się wyłonić zwycięzcy, nic się nie dzieje.

ŁOWCY PRZYGÓD

Przygotowanie do gry

Każdy z graczy dobiera 3 karty zadań i zachowuje 2 z nich. Na rynku zadań zawsze powinny się znajdować 3 karty zadań.

Punktowanie na koniec gry

Zadanie jest zrealizowane tylko wtedy, gdy zostanie spełniony trudniejszy warunek. Każde zrealizowane zadanie jest warte 2 razy więcej punktów zwycięstwa niż wskazuje karta. Za każde niezrealizowane zadanie gracz traci 5 PZ.

RUBINY

Przygotowanie do gry

Na kartach *Bonaire* i *Tobago* należy umieścić po 1 kafelku dostawy rubinów, a obok Zatoki – kafel rynku rubinów.

Rozgrywka

Gdy gracz zakończy ruch okrętem na karcie miejsca z kafelkiem dostawy rubinów, może otrzymać 1 rubin. Bierze wtedy z zasobów ogólnych 1 szarą kostkę i umieszcza ją na swojej planszecie kryjówki na obrazku statku. Gdy gracz zakończy ruch okrętem w Zatoce, może sprzedać 1 rubin. Bierze wtedy rubin ze swojej planszетки kryjówki i umieszcza go na dowolnym pustym polu z premią na kaflu rynku rubinów. Natychmiast otrzymuje premię z tego pola. Jeśli wszystkie pola na kaflu rynku rubinów są zajęte, nie można już otrzymać z nich żadnych premii. Podczas każdej wizyty w zatoce gracze mogą też wymienić dowolną liczbę rubinów na 2 PZ każdy.

Rozgrywka solo

Czerwonobrody też otrzymuje 1 rubin na karcie miejsca z kafelkiem dostawy rubinów. W Zatoce sprzedaje 1 rubin i umieszcza go na losowym polu na rynku (przypisz każdemu polu numer od 1 do 6 i rzuć kością; jeśli pole wskazane przez wynik rzutu jest zajęte, umieść rubin na następnym pustym polu). Na koniec gry Czerwonobrody otrzymuje 2 PZ za każdy niesprzedany rubin.

EMERYTURA

Przygotowanie do gry

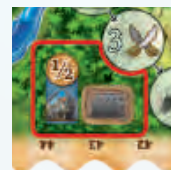
Kafelek zniżki na rezydencję należy umieścić we wskazanym miejscu na planszy eksploracji. Każdy z graczy umieszcza na tym kafelku swój znacznik gracza.

Rozgrywka

Kafelek zniżki na rezydencję liczy się jako pole toru eksploracji. Gdy gracz przesunie na niego poszukiwacza, musi natychmiast zbudować rezydencję za połowę kosztu. Aby to zrobić, przynosi swój znacznik z kafelka na dowolną kartę rezydencji. Następnie przesuwa swojego poszukiwacza na pole startowe toru eksploracji. Każdy z graczy może użyć kafelka zniżki na rezydencję tylko raz.

Podczas obliczania kosztu rezydencji gracz najpierw stosuje wszystkie zniżki, które mu przysługują, a dopiero potem dzieli koszt na pół, zaokrąglając w górę.

Bonus. Ten kafelek można też wprowadzić do gry *Maracaibo*. Należy go umieścić we wskazanym miejscu toru odkrywcy. Zasady są podobne. Podczas przygotowania każdy z graczy umieszcza na tym kafelku marynarza z zasobów ogólnych. Gdy gracz wejdzie na ten kafelek, przynosi swojego marynarza z tego kafelka na kartę budynku prestiżowego, a swojego odkrywcę przynosi na pole startowe toru odkrywcy. Za inwestycję w budynek prestiżowy gracz płaci tylko połowę kosztu.



Karty zadań

Każda karta ma warunek górny i dolny. Gracz punktuje 1 z tych warunków, jeśli spełni albo przekroczy jego wymagania. Te same elementy mogą być brane pod uwagę podczas sprawdzania warunków wielu kart zadań.



Zgromadź wskazaną liczbę skarbów danego rodzaju.



Zakop wskazaną liczbę skarbów danego rodzaju.



Zgromadź wskazaną liczbę kart ulepszeń danego rodzaju.



Uzyskaj wskazany poziom dochodu w dublonach.



Uzyskaj wskazany poziom dochodu w PZ.



Zgromadź wskazaną liczbę kart ulepszeń i rezydencji (łącznie).



Przekrocz wskazaną liczbę rzek na planszy eksploracji.



Zgromadź wskazaną liczbę kart ulepszeń każdego wskazanego rodzaju.



Zbuduj wskazaną liczbę rezydencji.



Zakop wskazaną liczbę skarbów i uzyskaj wskazany poziom dochodu w PZ.



Zgromadź wskazaną liczbę kart ulepszeń z efektem natychmiastowym (z symbolem błyskawicy).



Wykonaj wskazaną liczbę wzmocnień planszki okrętu.



Zgromadź wskazaną liczbę kart ulepszeń z symbolem załogi i przekrocz wskazaną liczbę rzek na planszy eksploracji.



Zgromadź wskazaną liczbę kart ulepszeń z symbolem ekwipunku i przekrocz wskazaną liczbę rzek na planszy eksploracji.



Zgromadź wskazaną liczbę kart ulepszeń z symbolem ekwipunku i wskazaną liczbę kart ulepszeń z symbolem załogi.



Zgromadź wskazaną liczbę kart ulepszeń z symbolem okrętu i zbuduj wskazaną liczbę rezydencji.



Zakop wskazaną liczbę skarbów i przekrocz wskazaną liczbę rzek na planszy eksploracji.

Kafelki czarnego rynku



Możesz wykonać akcję zakopania skarbu.



Otrzymujesz 1 PZ za każdy zakopany skarb (maks. 6 PZ).



Otrzymujesz 1 PZ za każdą kartę zadania (maks. 6 PZ).



Otrzymujesz 2 PZ za każdą przekroczoną rzekę na planszy eksploracji (maks. 6 PZ). Jeśli przekroczyłeś 4 rzeki, otrzymujesz tylko 6 PZ.



Otrzymujesz 2 PZ. Umieść kostkę na dowolnej wyspie skarbów.



Otrzymujesz 1 PZ za każdą kartę ulepszenia z symbolem ekwipunku (maks. 6 PZ).



Otrzymujesz 1 PZ za każdą kartę ulepszenia z symbolem załogi (maks. 6 PZ).



Otrzymujesz 1 PZ za każdy szmaragd (maks. 6 PZ).



Otrzymujesz 1 PZ za każdą perłę (maks. 6 PZ).



Otrzymujesz 1 PZ za każde złoto (maks. 6 PZ).

Kafle galionów



A (syrena)

Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 2 punkty siły rabunku, aby otrzymać 2 PZ i 2 dublony.



B (smok)

Podczas każdej akcji eksploracji możesz przesunąć poszukiwacza o 2 dodatkowe pola.



C (harpia)

W każdym kroku ruchu możesz przesunąć okręt o maksymalnie 4 pola. Zwiększ swój dochód w dublonach o 4.



D (wieloryb)

Zawsze podczas wyboru karty zadania, zanim wybierzesz, możesz odświeżyć rynek zadań (odrzuć odkryte karty i zastąp je 2 nowymi). Zwiększ swój dochód w dublonach o 1 za każdą kartę zadania, którą masz.



E (lew)

Podczas każdego rabunku otrzymujesz 2 dodatkowe punkty siły rabunku i możesz jeszcze raz przerzucić wszystkie kości rabunku.



F (węź morski)

Zwiększ swój dochód w dublonach i dochód w PZ o 2 (każdy).



G (Posejdon)

Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję zakopania skarbu, możesz umieścić zakopywany skarb na pustym polu na tym kaflu galionu zamiast pod linią kopania na planszecie kryjówek. Podczas punktowania na koniec gry umieszczone na tym kaflu skarby liczą się jak standardowe zakopane skarby. Premie za zakopanie skarbu: 5 dublonów, 4 PZ, wzmocnienie, 1 skarb.



H (kraken)

Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 3 punkty siły rabunku, aby otrzymać 6 dublonów.



I (jastrząb)

Natychmiast otrzymujesz 3 złota albo 3 szmaragdy, albo 3 perły (Ty wybierasz).



J (nautilus)

Podczas każdej akcji eksploracji możesz przesunąć poszukiwacza o 1 pole mniej, aby otrzymać 1 złoto (1 raz).



K (czaszka)

Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 2 punkty siły rabunku, aby zakopać 1 skarb.



L (jednorożec)

Płacisz o 2 dublony mniej za każdą kartę ulepszenia, którą pozyskujesz, i za każdą rezydencję, którą budujesz.

Karty rezydencji



Otrzymujesz 2 PZ za każdy dublon dochodu (maks. 24 PZ). Liczy się suma wartości dublonów, nie liczba zwojów.



Otrzymujesz 3 PZ za każdy punkt dochodu (maks. 24 PZ). Liczy się suma wartości punktów, nie liczba zwojów.



Otrzymujesz 5 PZ za każdą kartę ulepszenia z symbolem okrętu (maks. 25 PZ).



Otrzymujesz 4 PZ za każdą kartę ulepszenia z symbolem ekwipunku (maks. 24 PZ).



Otrzymujesz 4 PZ za każdą kartę ulepszenia z symbolem załogi (maks. 24 PZ).



Otrzymujesz 3 PZ za każdy zakopany skarb (maks. 24 PZ).



Otrzymujesz 4 PZ za każdą kartę zadania, za którą punktujesz na koniec gry (maks. 24 PZ).



Otrzymujesz 4 PZ za każdy szmaragd (maks. 24 PZ).



Otrzymujesz 4 PZ za każde złoto (maks. 24 PZ).



Otrzymujesz 4 PZ za każdą perłę (maks. 24 PZ).



Otrzymujesz 8 PZ za każdy zestaw 3 różnych skarbów (maks. 24 PZ).



Otrzymujesz 6 PZ za każdą przekroczoną rzekę na planszy eksploracji (maks. 24 PZ).

Poniższe symbole znajdują się na planszecie okrętu, kartach i torze eksploracji.

= Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 3 punkty siły rabunku, aby otrzymać 1 skarb odpowiadający kolorowi wybranej kości.

= Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 2 punkty siły rabunku, aby otrzymać 3 PZ.

= Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 4 punkty siły rabunku, aby otrzymać 3 PZ i umieścić 1 kostkę z zasobów ogólnych na dowolnej wyspie skarbów.

Podczas każdego rabunku otrzymujesz wskazaną liczbę dodatkowych punktów siły rabunku, które możesz wydać na akcje rabunku.

: +2 Siła rabunku wskazanej kości jest zawsze większa o 2, np. jeśli wyrzucisz na żółtej kości „5”, jej siła rabunku wyniesie 7.

: +2 Tych efektów nie można używać podczas akcji rabunku bez rzutu kośćmi.

Podczas każdej akcji eksploracji możesz przesunąć poszukiwacza dodatkowo o wskazaną liczbę pól.

= Podczas każdej akcji eksploracji możesz użyć efektu tego rodzaju (każdego 1 raz), aby przesunąć poszukiwacza o odpowiednio mniej pól i otrzymać premię. Aby otrzymać kilka premii, musisz poświęcić ruch dla każdej premii osobno.

Każda karta ulepszenia, którą pozyskujesz, i każda rezydencja, którą budujesz, kosztuje o wskazaną liczbę dublonów mniej. Zniżki łączą się, ale koszt całkowity nie może wynieść mniej niż 0.

Natychmiast wykonaj akcję rabunku (zob. str. 8) w odniesieniu do dowolnego skarbu, tak jakbyś otrzymał w rzucie kością wskazany wynik. Zastosuj efekty stałe.

+6

Natychmiast wykonaj akcję rabunku, używając tylko kości wskazanego koloru. Zwiększ uzyskaną siłę rabunku o wskazaną wartość i zastosuj efekty stałe.

+6

+6

Natychmiast wykonaj akcję eksploracji (zob. str. 8). Przesuń poszukiwacza i zastosuj efekty stałe.

Rozpatrz efekt wskazany na polu, na którym aktualnie znajduje się Twój poszukiwacz.

Możesz wykonać wzmocnienie planszетки okrętu (zob. str. 9).

Możesz zakopać 1 skarb (zob. str. 8).

Możesz aktywować dowolny kafelek czarnego rynku, który już umieściłeś na karcie miejsca. Zasady umieszczania kafelków czarnego rynku są wyjaśnione na stronie 9.

Możesz zapłacić 3 dublony, aby pozyskać kafelek galionu.

Odrzuć kartę zadania z ręki, aby otrzymać 8 dublonów. Odrzuconą kartę umieść na spodzie talii zadań.

Umieść 1 kostkę z zasobów ogólnych na dowolnej wyspie skarbów, aby zwiększyć wartość skarbu zapewnianego przez tę wyspę.

Umieść 2 kostki z zasobów ogólnych na tej samej wyspie skarbów.

Zbuduj dowolną rezydencję, na której nie masz jeszcze znacznika. Zapłać standardowy koszt z uwzględnieniem zniżek.

Pozyskaj z Karaibów dowolną kartę ulepszenia z symbolem okrętu. Zapłać standardowy koszt z uwzględnieniem zniżek. Następnie uzupełnij puste pole nową kartą z talii poziomu II.

Otrzymujesz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi Twój całkowity dochód w PZ na kartach ulepszeń i kaflu galionu.

Otrzymujesz tyle dublonów, ile wynosi Twój całkowity dochód w dublonach na kartach ulepszeń i kaflu galionu.

Pozyskaj z Karaibów dowolną kartę ulepszenia ze wskazanym symbolem (załogi albo ekwipunku). Musisz zapłacić za nią dodatkowo 3 dublony (ale uwzględnij zniżki). Następnie uzupełnij puste pole nową kartą z talii poziomu II.

Otrzymujesz 1 PZ za każdy zakopany skarb.

Otrzymujesz 1 PZ za każdą kartę ulepszenia z symbolem załogi.

Otrzymujesz 1 PZ za każdą kartę ulepszenia z symbolem ekwipunku.

Otrzymujesz 2 PZ za każdą przekroczoną rzekę na planszy eksploracji.

Na koniec gry otrzymujesz 7 PZ za każde 3 skarby wskazanego rodzaju.

Na koniec gry otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa za każde 3 karty zadań, za które punktujesz.

Na koniec gry otrzymujesz 2 PZ za każdy zakopany skarb.

Otrzymujesz 1 wskazany skarb. Weź go z odpowiedniej wyspy.

TWÓRCY

Autorzy: Alexander Pfister, Ryan Hendrickson i Ralph Bienert

Projekt graficzny: Fiore GmbH

Ilustracja na pudełku: Odysseas Stamoglou

Autor instrukcji: Jonathan Cox

Korekta: Maurice Berenbrinker, Andreas Boehm

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Autorzy serdecznie dziękują wszystkim testerom gry.

Ryan dodatkowo dziękuje takim osobom jak: Jonathan Cox, Jake Crouse, Sebastien Dalin, Campbell DeSousa, Nicholas Henning, Anastasia Heuer, Tim Kersting, Michael Kruse



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** [FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES

rebel