



PIRACI

z MARACAIBO

Kapitanowie

Instrukcja

Gdy opada dym po salwach dział armatnich, nad roztrzaskanymi murami hiszpańskiej twierdzy widać białą flagę. Udało się nam zdobyć fort, a wraz z nim ogromne bogactwa, które bez wątpienia skrywa. Nasz kapitan, Frank Flinta, który ostatnio nabrał obsesji na punkcie dział, patrzy z zadowoleniem na naszą załogę. Takie zwycięstwo trzeba uczcić najlepszym rumem, jaki można zdobyć na Karaibach.

Ale z drugiej strony rum można też sprzedąć w jakiejś zapyziałej tawernie, bo w końcu na okolicznych wyspach nie brakuje moczymord. Mówi się, że Tessa Twardoreka zbudowała prawdziwe imperium rumowe, choć to cud, że jej okręt jeszcze nie zatonął. Ledwie sunie po morzu pod ciężarem niezliczonych beczek rumu w ładowni.

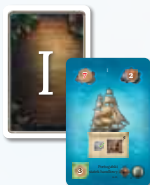
A czy dotarli już do Ciebie wieści o odkryciu nowych obszarów w głębi Maracaibo? Wszędzie huczy od plotek, że ciesząc się złą sławą Rajesh Rozbójnik i jego kompan znaleźli tam całą masę skarbów, a jeszcze więcej czeka na śmiałków, którzy odważą się zapuścić w najdalsze zakątki dżungli.

Wiele dróg prowadzi do sławy i bogactwa. Która okaże się najlepsza? To zależy od zmiennych karaibskich wiatrów. No i od tego, którego kapitana sobie zjednasz!

NOWE ELEMENTY



2 części dwustronnej planszy
eksploracji i łącznik



6 kart poziomu I
(6 kart ulepszeń)



32 karty poziomu II
(2 karty miejsc
i 30 kart ulepszeń)



4 kafle galionów



2 kafelki rynku rumu



16 kafelków fortów



15 znaczników rumu



25 znaczników dział



12 dwustronnych
planszetek kapitanów



pionek
neutralnego poszukiwacza



3 kafelki
czarnego rynku kapitana



2 karty do trybu solo
(1 × „A”, 1 × „B”)

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

② Planszę eksploracji z gry podstawowej zastępuje nowa, dwuczęściowa plansza eksploracji. Należy losowo wybrać stronę każdej części, a następnie złożyć obie części w taki sposób, aby Zatoka znajdowała się po lewej stronie. Są 4 możliwe sposoby złożenia planszy eksploracji.

③ Należy potasować razem wszystkie karty ulepszeń poziomu I z gry podstawowej i z rozszerzenia, a następnie dobrać 15 kart.

⑤ Należy potasować razem wszystkie karty poziomu II z gry podstawowej i z rozszerzenia.

⑦ Na 8 kartach miejsc należy losowo rozmieścić 2 kafelki rynku rumu i 6 kafelków wartości skarbów. Kafelki kładzie się odkryte w lewym górnym rogu karty.

⑫ Należy potasować razem wszystkie kafle galionów z gry podstawowej i z rozszerzenia, a następnie dobrać odpowiednią liczbę kafli i utworzyć rynek galionów.

Po wykonaniu pozostałych kroków przygotowania opisanych w instrukcji do gry podstawowej należy dodatkowo wykonać następujące kroki:

⑯ Na 8 kartach miejsc należy losowo rozmieścić po 1 kafelku fortu. Kafelki kładzie się odkryte poniżej zwoju z akcją. Następnie należy umieścić po 1 odkrytym kafelku fortu na każdym polu z symbolem fortu  na torze eksploracji. Odkryte kafelki fortów należy również umieścić na dolnej części pola Zatoka. Ich liczba zależy od liczby graczy:

- 1–2 graczy: 0 kafelków fortów,
- 3 graczy: 2 kafelki fortów,
- 4 graczy: 4 kafelki fortów.

⑰ Każdy z graczy otrzymuje 2 losowe planszетки kapitanów. Wybiera 1 z 2 kapitanów i umieszcza tę planszетkę stroną kapitana do góry po lewej stronie swojej planszетки kryjówek. Po prawej stronie planszетки kryjówek umieszcza drugą planszетkę stroną kapitana do dołu. Wszyscy gracze wykonują te czynności jednocześnie. Jeśli na planszетce wybranego kapitana wskazany jest kafelek (albo kafelki) czarnego rynku kapitana, gracz bierze odpowiedni kafelek (albo kafelki) i kładzie obok kapitana.

⑱ Znaczniki dział i rumu należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy. Niewykorzystane kafelki fortów, planszетки kapitanów i kafelki czarnego rynku kapitana należy odłożyć do pudełka.



ROZGRYWKA

Rozgrzywka przebiega według standardowych zasad z opisanymi w tej instrukcji uzupełnieniami.

PLANSZETKI KAPITANÓW

Kapitanowie

Gracze mogą korzystać z unikalnych zdolności specjalnych, które zapewniają ich kapitanowie. Zdolności kapitanów są szczegółowo wyjaśnione na stronach 10–11.



Specjalne zwoje

Każdy gracz ma 6 specjalnych zwojów z akcjami i efektami: 2 na planszecie wybranego kapitana (po lewej stronie planszетки kryjówki) i 4 na zakrytej planszecie kapitana (po prawej stronie planszетки kryjówki).

Gracz może je aktywować, umieszczając na odpowiednich polach aktywacji zdobyte kafelki fortów albo znaczniki rumu.

- Gdy gracz umieszcza zdobyty kafelek fortu, kolor kości użytej do zdobycia fortu musi odpowiadać kolorowi pola aktywacji. Atak na fort opisano na stronie 6.
- Znacznik rumu można umieścić tylko podczas sprzedaży rumu na rynku rumu. Działanie rynku rumu opisano niżej.

Gracz może aktywować każdy specjalny zwoj tylko raz. Aktywowane szare zwoje pozwalają zdobyć punkty zwycięstwa na koniec gry. Gracz może aktywować specjalny zwoj, nawet jeśli nie jest w stanie rozpatrzeć jego efektu ani otrzymać korzyści.



Premie za aktywację

Na obu planszетkach kapitana gracza (po lewej i po prawej stronie planszетки kryjówki) wskazane są w sumie 4 możliwe premie za aktywację. Jeśli gracz zakryje obydwa pola aktywacji w danym rzędzie (①+②), natychmiast otrzymuje premię za aktywację wskazaną między tymi polami (③).

Jeśli gracz zakryje wszystkie 4 pola aktywacji na zakrytej planszетce kapitana, natychmiast otrzymuje 10 PZ.



Przykład. Niebieski gracz sprzedaje 1 rum na rynku rumu. Umieszcza ten znacznik rumu na swojej planszетce kapitana. Obydwa pola aktywacji w tym rzędzie są teraz zakryte, więc niebieski gracz natychmiast otrzymuje premię za aktywację w postaci akcji zakopania skarbu.

Premie za aktywację i efekty specjalnych zwojów można rozpatrywać w dowolnej kolejności.

RUM I RYNEK RUMU



Jeśli gracz zakończy ruch okrętem na karcie miejsca z kafelkiem rynku rumu, może aktywować ten kafelek w kroku aktywowania czarnego rynku. Jeśli na tej samej karcie miejsca znajduje się zarówno jego kafelek czarnego rynku, jak i kafelek rynku rumu, gracz najpierw aktywuje kafelek rynku rumu. Kafelek rynku rumu można też aktywować dzięki efektom kart ulepszeń, pół toru eksploracji itp.

Aktywowanie rynku rumu

Gdy gracz aktywuje kafelek rynku rumu, może wykonać 1 z następujących akcji:

• Kupno 1 rumu

Gracz płaci 3 dublony i bierze z zasobów ogólnych 1 znacznik rumu, który umieszcza na swojej planszecie kryjówki.

• Sprzedaż 1 rumu

Gracz bierze 1 znacznik rumu ze swojej planszетки kryjówki i umieszcza go na którejś ze swoich planszetek kapitana na dowolnym pustym polu aktywacji wymagającym rumu. Po umieszczeniu znacznika gracz natychmiast aktywuje specjalny zwój, do którego jest przypisane to pole aktywacji, a także zdobywa ewentualne premie za aktywację.

Rum można zdobyć także w inne sposoby. Gdy gracz zdobywa znacznik rumu, zawsze umieszcza go na swojej planszecie kryjówki.

DZIAŁA

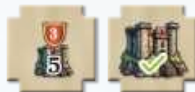


Gracze mogą ulepszyć wzmocnienia swoich okrętów dzięki działom, którymi będą mogli atakować forty. Gdy gracz zdobywa działą, **zastępuje** szarą kostkę na swojej planszecie okrętu znacznikiem działą. Jeśli nie ma żadnych wzmocnień okrętu, które mógłby ulepszyć, nie otrzymuje działą.



Znaczniki działą przejmują funkcję szarych kostek, które zastąpiły, a zatem należy je uwzględnić podczas ustalania, czy gracz może przekroczyć poszczególne linie blokadą ma planszecie okrętu.

FORTY



Jeśli gracz zakończy ruch okrętem na karcie miejsca z kafelkiem fortu, w kroku wykonywania akcji karty miejsca zamiast wykonywać akcję wskazaną na karcie może zaatakować fort. Na każdym kafelku fortu znajdują się 2 liczby: dolna wskazuje siłę fortu, a górna liczbę punktów zwycięstwa za zdobycie fortu. Fort zostaje zdobyty, jeśli gracz zaatakuje go z siłą ostrzału co najmniej równą sile tego fortu.



Przykład. Niebieski gracz zakończył ruch okrętem na karcie Trynidad. Najpierw aktywuje kafelek rynku rumu, aby kupić 1 rum. Płaci 3 dublony i umieszcza znacznik rumu na swojej planszecie kryjówki. Następnie wykonuje wzmocnienie okrętu. Teraz może albo wykonać akcję karty miejsca, czyli akcję rabunku, albo zaatakować fort.

W rozgrywce 3- i 4-osobowej kafelki fortów znajdują się też na polu Zatoka. Gdy gracz przesunie okręt na to pole, po wykonaniu wzmocnienia okrętu jako akcję Zatoki może wybrać atak na 1 z tych fortów. Jeśli w Zatoce jest kilka kafelków fortów, gracz musi wybrać 1 z nich przed rozpoczęciem ataku.

Atak na fort

Aby zaatakować fort, gracz wykonuje następujące kroki:

1. Gracz określa swoją siłę ostrzału – jest równa liczbie posiadanych dział. Podczas ataku na fort nie bierze się pod uwagę siły rabunku.
2. Gracz wykonuje rzut wszystkimi 3 kośćmi rabunku. Jeśli chce, może raz przerzucić wszystkie kości. Jeśli ma dodatkowe zdolności pozwalające na przerzut, może ich użyć.
3. Gracz wybiera 1 z kości i zwiększa siłę ostrzału o tyle punktów, ile wynosi wartość tej kości. Kolor wybranej kości rabunku wskazuje, który specjalny zwój gracz może aktywować po zdobyciu fortu.
4. Jeśli siła ostrzału jest mniejsza niż siła fortu, gracz może przekupić strażnika fortu: płaci 5 dublonów albo 3 PZ, aby obniżyć siłę fortu o 1. Jeśli potrzeba, może zrobić to kilka razy.
5. Jeśli siła ostrzału gracza jest teraz co najmniej równa sile fortu, fort zostaje zdobyty! Jeśli nie, atak się nie powiodł: fort pozostaje na swoim miejscu, a tura gracza się kończy.

6. Jeśli gracz zdobył fort, natychmiast otrzymuje punkty zwycięstwa wskazane na kafelku fortu (górną liczbę). Następnie odwraca ten kafelek na stronę zdobytego fortu i umieszcza go na pustym polu aktywacji, którego kolor odpowiada kolorowi wybranej kości. Gracz może też umieścić kafelek fortu na swojej planszecie kryjówki.



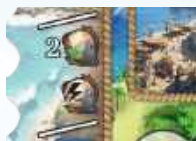
Przykład. Do zdobycia tego fortu potrzebna jest siła ostrzału wynosząca co najmniej 7. Gracz ma 3 znaczniki dział, a w rzucie kośćmi rabunku uzyskał widoczne na ilustracji wyniki. Miał nadzieję, że uzyska wyższy wynik na zielonej kości, ale nie chce ryzykować i przerzucać kości. Wybiera żółtą kość. Całkowita siła ostrzału wynosi zatem 9. Gracz natychmiast otrzymuje 5 PZ i umieszcza kafelek fortu na żółtym polu aktywacji na swojej planszecie kapitana, dzięki czemu aktywuje specjalny zwój, do którego jest przypisane to pole aktywacji.

ZATOKA I MARACAIBO

Na nowej planszy eksploracji zostały wprowadzone zmiany na polach Zatoka i Maracaibo:



Oprócz wzmocnienia okrętu gracz otrzymuje 1 znacznik dział.



Gracz może natychmiast wykonać akcję eksploracji o wartości 2. Może też rozpatrzyć efekt wskazany na polu, na którym aktualnie znajduje się jego poszukiwacz. Może to zrobić przed albo po przesunięciu poszukiwacza. Oznacza to, że możliwe jest dwukrotnie rozpatrzenie tego samego efektu.



W rozgrywce 3- i 4-osobowej gracz ma do wyboru również akcję ataku na 1 z fortów w Zatoce. Gracz musi wybrać fort przed rozpoczęciem ataku.

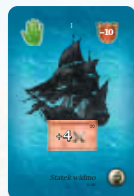


Gracz, którego okręt dotrze do Maracaibo, otrzymuje 3 PZ i może wykonać wzmocnienie okrętu. Może też zaatakować dowolny fort na karcie miejsca albo w Zatoce. Siła fortu, który wybierze, jest obniżona o 2.



Gracz, którego okręt dotrze do Maracaibo, otrzymuje 5 PZ, może wykonać wzmocnienie okrętu i otrzymuje 1 znacznik dział.

NOWE KARTY



Statek widmo

Jeśli okręt przesunie się na kartę ulepszenia *Statek widmo*, **musi** zakończyć na niej ruch. W takim wypadku przestaje obowiązywać zasada,

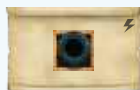
która mówi, że trzeba zakończyć ruch w kolumnie, która znajduje się bliżej Maracaibo niż kolumna, w której rozpoczął się krok ruchu. Gracz albo bierze tę kartę za darmo, albo – zgodnie ze standardowymi zasadami – ignoruje kartę i otrzymuje 5 dublonów.

PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

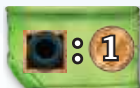
Punktowanie przebiega według standardowych zasad z następującym uzupełnieniem kroku 4: każdy z graczy otrzymuje również PZ za spełnienie warunku na szarym zwoju na planszecie kapitana, jeśli ten zwój został aktywowany.

GLOSARIUSZ

Symbole ogólne



Natychmiast otrzymujesz 1 znacznik dział. Jeśli nie masz żadnych wzmocnień okrętu, które mógłbyś zastąpić, nie otrzymujesz dział.



Zwiększ swój dochód w dublonach o 1 za każdy znacznik dział na Twojej planszeczce okrętu.



Natychmiast rozpatrz efekty wskazane na polu bezpośrednio przed Twoim poszukiwaczem i na polu bezpośrednio za Twoim poszukiwaczem, nawet jeśli na tych polach znajdują się inni poszukiwacze. Jeśli na torze eksploracji występuje rozwidlenie, wybierz pole.



Od tej chwili masz 1 dodatkowy przerzut wszystkich kości. Otrzymujesz 1 dodatkowy punkt siły rabunku.

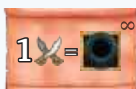


Zagraj kartę zadania z ręki (połóż ją odkrytą przed sobą). Natychmiast otrzymujesz tyle punktów zwycięstwa i tyle dublonów, ile wynosi dolna albo górna wartość punktowa tej karty w zależności od tego, który warunek aktualnie spełniasz. Podczas punktowania na koniec gry ponownie otrzymasz punkty zwycięstwa z tej karty.

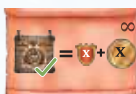
Przykład. Poszukiwacz gracza zakończył ruch na tym polu, więc gracz zagrywa kartę zadania z ręki. Wybrał kartę, która zapewnia 3 PZ za 2 zakopane perły (górny warunek) albo 6 PZ za 3 zakopane perły (dolny warunek). Gracz aktualnie spełnia górny warunek, więc natychmiast otrzymuje 3 PZ i 3 dublony. Podczas punktowania na koniec gry spełnia dolny warunek, więc otrzymuje 6 PZ.



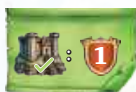
Podczas przygotowania do gry na każdym polu toru eksploracji z tym symbolem umieszcza się kafelek fortu. Gdy Twój poszukiwacz zakończy ruch na tym polu, jeśli znajduje się na nim fort, możesz go zaatakować, a jeśli go nie ma, otrzymujesz 1 dublon.



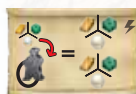
Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 1 punkt siły rabunku, aby otrzymać 1 znacznik dział.



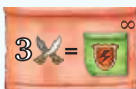
Zawsze gdy aktywujesz kafelek czarnego rynku, który zapewnia punkty zwycięstwa, dodatkowo otrzymujesz tyle samo dublonów.



Zwiększ swój dochód w PZ o 1 za każdy fort, który zdobyłeś.



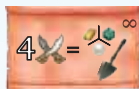
Umieść 1 skarb ze swojej planszeczki kryjówek na polu, na którym aktualnie znajduje się Twój poszukiwacz, aby otrzymać 2 dowolne skarby z wysp skarbów. Kolejny poszukiwacz, który zakończy ruch na tym polu, oprócz rozpatrzenia efektu pola może wziąć znajdujący się tam skarb.



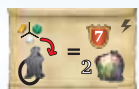
Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 3 punkty siły rabunku, aby otrzymać tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi Twój całkowity dochód w PZ.



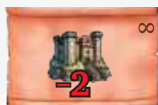
Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 7 punktów siły rabunku, aby aktywować dowolny kafelek czarnego rynku, który już umieściłeś na karcie miejsca, i otrzymać 5 PZ.



Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 4 punkty siły rabunku, aby otrzymać 1 skarb odpowiadający kolorowi wybranej kości i zakopać 1 skarb dowolnego rodzaju.



Umieść 1 skarb ze swojej planszeczki kryjówki na polu, na którym aktualnie znajduje się Twój poszukiwacz, aby otrzymać 7 PZ, a następnie wykonać akcję eksploracji o wartości 2. Kolejny poszukiwacz, który zakończy ruch na tym polu, oprócz rozpatrzenia efektu pola może wziąć znajdujący się tam skarb.



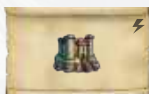
Podczas każdego ataku na fort obniż siłę tego fortu o 2.



Cofnij swojego poszukiwacza o 3 albo więcej pól na torze eksploracji, aby rozpatrzyć efekt pola, na którym poszukiwacz zakończy ruch, i otrzymać 10 PZ. Musisz przesunąć poszukiwacza o co najmniej 3 pola. Nie możesz skorzystać z żadnego efektu, który pozwala otrzymać premię za poświęcenie ruchu poszukiwacza.



Rzuć 2 kośćmi: otrzymujesz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi wynik na 1 z nich, i tyle dublonów, ile wynosi wynik na drugiej. Zgodnie ze standardowymi zasadami możesz raz przerzucić kości.



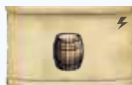
Zaatakuj dowolny fort na karcie miejsca albo w Zatoce.



Każdy zestaw 3 różnych skarbow.



Każdy zestaw 3 różnych zakopanych skarbow.



Otrzymujesz za darmo 1 rum. Umieść go na każdej planszeczce kryjówki.



Natychmiast aktywuj kafelek rynku rumu (zob. str. 4–5). Ten symbol znajduje się na kartach ulepszeń, polach toru eksploracji itp.

Nowe kafle galionów



K-G-A (baran)

Podczas każdego ataku na fort odrzuć dokładnie 1 rum ze swojej planszeczki kryjówki, aby obniżyć siłę tego fortu o 4.



K-G-B (królowa)

Podczas każdego ataku na fort obniż siłę tego fortu o 1 za każdy stały punkt siły rabunku, jaki masz.



K-G-C (miecznik)

Zawsze gdy otrzymujesz kartę zadania, otrzymujesz 3 dublony i 1 rum za darmo. Umieść ten znacznik rumu na swojej planszeczce kryjówki.



K-G-D (działo)

Otrzymujesz 2 znaczniki dział. Zwiększ swój dochód w dublonach o 1 za każdy znacznik dział na Twojej planszeczce okrętu.

Planszетки kapitanów



K-K-01 (Zorian Zwycięzca)

Nie musisz rzucać kośćmi podczas akcji rabunku. Każda z kości zawsze zapewnia Ci 7 punktów siły rabunku.



K-K-02 (Nieugięta Nel)

Zawsze gdy wykonujesz akcję rabunku, jeśli po rzucie wybierzesz kość o najmniejszej wartości (albo 1 z kości o najmniejszej wartości w przypadku wyrzucenia takich samych wyników na kościach), możesz zwiększyć siłę rabunku tej kości o 5.



K-K-03 (Żelazna Żaklina)

Gdy otrzymujesz skarb, możesz umieścić go na 1 z 6 pól na planszecie Żelaznej Żakliny zamiast na swojej planszecie kryjówki. Natychmiast otrzymujesz zakrytą premię w postaci punktów zwycięstwa albo dublonów. Skarb możesz umieścić w dowolnym rzędzie, ale na 1. od lewej pustym polu w danym rzędzie. Gdy zakopujesz skarb, możesz wziąć skarb z dowolnego pola na planszecie Żelaznej Żakliny.



K-K-04 (Rajesh Rozbójnik)

Przed rozpoczęciem rozgrywki umieść pionek neutralnego poszukiwacza obok swojego pionka poszukiwacza. Kierujesz obydwooma poszukiwaczami i możesz dzielić między nich ruch, aby rozpatrzeć efekty obydwa pól, na których zakończą ruch. Neutralny poszukiwacz nigdy nie może wyprzedzić poszukiwacza w Twoim kolorze. Gdy sprawdzasz przekroczone rzeki, uwzględnij też rzeki, które przekroczył neutralny poszukiwacz (np. na rzecz punktowania za przekroczone rzeki, zadań itp.). Oznacza to, że możesz przekroczyć w sumie nawet 8 rzek.

Zawsze gdy efekt odnosi się do Twojego poszukiwacza, chodzi o poszukiwacza w Twoim kolorze.



K-K-05 (Wanda Występna)

Podczas punktowania na koniec gry (i tylko wtedy) w kroku punktowania kart zadań wystarczy, że spełnisz górny warunek karty, aby otrzymać punkty zwycięstwa za dolny warunek. Zdolność dotyczy każdej karty zadania, którą punktujesz na koniec gry.



K-K-06 (Straszliwy Sloan)

Przed rozpoczęciem rozgrywki wylosuj 3 kafle galionów spośród tych odłożonych do pudełka i natychmiast zagraj 1 z nich. Podczas rozgrywki możesz wykonać wzmocnienie okrętu pozwalające pozyskać galion, aby dotożyć do swojej planszетки okrętu drugi kafel galionu.



K-K-07 (Chytry Chan)

Weź wskazany kafelek czarnego rynku kapitana. Na początku swojej 1. tury umieść go na dowolnej karcie miejsca, na której nie ma jeszcze kafelka czarnego rynku. Oznacz go 1 ze swoich znaczników gracza. Traktuj ten kafelek jak kafelek czarnego rynku w Twoim kolorze. Za każdym razem, gdy aktywujesz ten kafelek czarnego rynku, wybierz, czy chcesz otrzymać 7 dublonów, czy 5 PZ.



K-K-08 (Gemma Gniewna)

Możesz wykonywać wzmocnienia okrętu w dowolnej kolejności, ignorując linie blokady na planszecie okrętu.



K-K-09 (Galeona Galeoni)

Każda karta ulepszenia z symbolem okrętu, którą pozyskujesz, kosztuje o 4 dublony mniej.



K-K-10 (Sambor Szabrownik)

Weź wskazany kafelek czarnego rynku kapitana. Na początku swojej 1. tury umieść go na dowolnej karcie miejsca, na której nie ma jeszcze kafelka czarnego rynku.

Oznacz go 1 ze swoich znaczników gracza. Traktuj ten kafelek jak kafelek czarnego rynku w Twoim kolorze. Za każdym razem, gdy aktywujesz ten kafelek czarnego rynku, otrzymujesz 1 kartę zadania.

Na planszecie Sambora Szabrownika jest też specjalny zwój, który zapewnia kolejny kafelek czarnego rynku kapitana, gdy jest aktywowany. Umieść ten kafelek na dowolnej karcie miejsca, na której nie ma jeszcze kafelka czarnego rynku. Oznacz go 1 ze swoich znaczników gracza i natychmiast go aktywuj. Traktuj ten kafelek jak kafelek czarnego rynku w Twoim kolorze.

Kafelki czarnego rynku aktywuje się po aktywowaniu kafelków rynku rumu, więc jeśli umieścisz ten kafelek czarnego rynku na karcie miejsca, na której aktualnie znajduje się Twój okręt (na skutek aktywacji rynku rumu na tej karcie), będziesz mógł ten kafelek czarnego rynku aktywować jeszcze raz w tej turze.

Za każdym razem, gdy aktywujesz ten kafelek czarnego rynku, natychmiast otrzymujesz tyle dublonów, ile wynosi Twój całkowity dochód w dublonach.



K-K-11 (Tessa Twardoręka)

Za każdym razem, gdy przesuwasz okręt dokładnie o 1 albo 2 pola, otrzymujesz za darmo 1 znacznik rumu. Umieść ten znacznik rumu na swojej planszecie kryjówki.

Zawsze gdy pozyskujesz kartę ulepszenia albo budujesz rezydencję, możesz odrzucić 1 znacznik rumu ze swojej planszетки kryjówki, aby zapłacić o 3 dublony mniej (w ramach 1 akcji można odrzucić tylko 1 znacznik rumu).



K-K-12 (Frank Flinta)

Podczas każdej akcji eksploracji możesz przesunąć poszukiwacza o 1 pole mniej, aby otrzymać 1 znacznik działa.

Uzyskujesz nową akcję rabunku: możesz wydać 1 punkt siły rabunku, aby otrzymać 1 znacznik działa.

TRYB SOLO

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

Dodaj 2 nowe karty do trybu solo do odpowiednich stosów. Talia Czerwonobrodego składa się teraz z 7 kart. Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.

ROZGRYWKA



Jeśli w zasięgu 3 pól znajduje się karta miejsca z kafelkiem fortu, przesunij okręt Czerwonobrodego na tę kartę. Jeśli

kilka takich kart jest w zasięgu, przesunij okręt Czerwonobrodego na kartę z kafelkiem fortu o najmniejszej sile. Jeśli więcej niż 1 kafelek fortu spełnia ten warunek, wybierz ten z nich, który jest bardziej oddalony od Czerwonobrodego (w jego zasięgu). 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 zdobywa fort i natychmiast otrzymuje punkty zwycięstwa wskazane na kafelku fortu. Usuń ten kafelek fortu z gry.
4. Czerwonobrody otrzymuje 7 PZ.

Czerwonobrody ignoruje kafelki rynku rumu i nie otrzymuje rumu.

WARIANTY

AUKCJA KAPITAŃSKA

Podczas przygotowania do gry w kroku 17 po tym jak każdy z graczy wybierze strony otrzymanych planszetek kapitanów, gracze mogą wymienić swoje planszетки na planszетки innych graczy. Wymiana przebiega zgodnie z zasadami aukcji holenderskiej. Zaczynając od ostatniego gracza, a potem przeciwnie do kolejności rozgrywania tur, każdy z graczy musi wybrać 1 z następujących opcji:

1. Płaci 9 dublonów do zasobów ogólnych, aby zablokować swoje planszетки i opuścić aukcję.
2. Płaci 9 dublonów do zasobów ogólnych, aby wymienić swoje planszетки na niezablokowane planszетки innego gracza. Jeśli gracz wybierze tę opcję, jego nowe planszетки są zablokowane i gracz opuszcza aukcję.
3. Pasuje.

Jeśli po tym, jak każdy dokona wyboru, w aukcji wciąż będzie uczestniczyć więcej niż 1 gracz, koszt zmniejsza się o 3 dublony. Znowu przeciwnie do kolejności rozgrywania tur każdy z graczy, którzy wciąż uczestniczą w aukcji, musi znów wybrać 1 z 3 powyższych opcji. Aukcję należy kontynuować, ponownie obniżając koszt o 3 dublony, aż koszt spadnie do 3 dublonów albo w aukcji zostanie mniej niż 2 graczy.

Gracze nie mogą odwracać na drugą stronę planszettek kapitanów, które wzięli albo otrzymali.

TWÓRCY

Autorzy: Alexander Pfister, Ryan Hendrickson i Ralph Bienert

Projekt graficzny: Fiore GmbH

Autorka instrukcji: Anastasia Heuer

Redakcja wersji angielskiej: Ralph Bienert, Florian Kumschier

Korekta: Jonathan Cox

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES

rebel



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** FB/groups/planszowarebelia