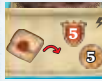


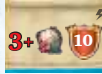
Efekt natychmiastowy: Przesuń swój okręt na sąsiadujące pole (kartę albo pole Zatoka) i wykonaj wskazane na nim akcje.



Efekt natychmiastowy: Odrzuć kartę zadania z ręki, aby otrzymać 5 PZ i 5 dublonów.

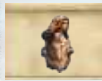


Efekt natychmiastowy: Otrzymujesz 3 dublony i 3 PZ za każdą przekroczoną rzekę na planszy eksploracji.



Efekt natychmiastowy: 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.

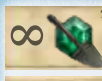


Efekt natychmiastowy: Otrzymujesz za darmo kafel galionu z rynku galionów, nawet jeśli masz już galion.



Efekt natychmiastowy: Umieść 1 skarb ze swojej planszeczki kryjówki na polu, na którym aktualnie znajduje się Twój poszukiwacz, aby otrzymać 1 dublon i 1 PZ za każde wzmocnienie na swojej planszeczce okrętu. Kolejny poszukiwacz, który zakończy ruch na tym polu, oprócz rozpatrzenia efektu pola może wziąć znajdujący się tam skarb.

8

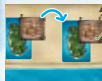


Efekt natychmiastowy: Zakop wszystkie swoje skarby wskazanego rodzaju.



Efekt natychmiastowy: 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.

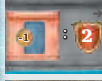
Kolejny poszukiwacz, który zakończy ruch na tym polu, oprócz rozpatrzenia efektu pola może wziąć znajdujący się tam skarb.



Efekt natychmiastowy: Przenieś 1 ze swoich umieszczonych kafelków czarnego rynku na inną kartę miejsca (zgodnie z zasadami) i go aktywuj.



Koniec gry: Otrzymujesz 7 PZ za każdy zestaw 3 różnych symboli ulepszeń (załoga, ekwipunek, okręt) na Twoich kartach.



Koniec gry: Otrzymujesz 2 PZ za każdego dublona zniżki, która Ci przysługuje (np. jeśli masz w sumie 4 dublony zniżki, otrzymujesz 8 PZ).



Koniec gry: Otrzymujesz 3 PZ za każdy dodatkowy punkt siły rabunku zapewniony przez efekty stałe (np. jeśli masz w sumie 4 dodatkowe punkty siły z efektów stałych, otrzymujesz 12 PZ).



Koniec gry: Otrzymujesz 4 PZ za każde dodatkowe pole, o które możesz przesunąć poszukiwacza dzięki efektom stałym (np. jeśli efekty stałe pozwalają Ci przesunąć poszukiwacza w sumie o 2 dodatkowe pola, otrzymujesz 8 PZ).

9

Nowe karty miejsc

Saint Lucia

Efekt natychmiastowy:

1. Wykonaj wzmocnienie okrętu.
2. Pierwszy gracz, którego okręt zakończy ruch na tej karcie, umieszcza szarą kostkę na dowolnym z 4 pól i rozpatruje jego efekt. Każdy kolejny gracz, którego okręt zakończy ruch na tej karcie, przesuwa kostkę na sąsiadujące pole i rozpatruje jego efekt.

Atlantyda

Efekt natychmiastowy:

1. Wykonaj wzmocnienie okrętu.
2. Wybierz kartę ulepszenia z symbolem załogi albo ekwipunku dostępną w obszarze Karaibów i wykonaj akcje wskazane na jej beżowym zwoju.
3. Dodatkowo otrzymujesz 4 PZ za każdy zestaw 3 różnych skarbow.

Wyspa Obfitości

Efekt natychmiastowy:

1. Wykonaj wzmocnienie okrętu.
2. Umieść 1 skarb ze swojej planszeczki kryjówki na polu z premią. Otrzymujesz premię wskazaną na wybranym polu.

TRYB SOLO

Dodaj nową kartę do trybu solo do stosu „A”. Gdy zostanie odkryta ta karta, Czerwonobrody pozyskuje kartę ulepszenia zgodnie ze standardowymi zasadami trybu solo, ale ze zmianą dotyczącą zasięgu ruchu. Najpierw próbuje pozyskać kartę w zasięgu 1 pola. Jeśli nie jest to możliwe, próbuje pozyskać kartę w zasięgu 2 pól, a potem – 3 pól.

10

KARTY „A”

TB-37: Twój okręt musi się znajdować na Barbados oraz musisz mieć co najmniej 2 karty ulepszeń z symbolem ekwipunku.

TB-38: Twój okręt musi się znajdować na Grenadzie oraz musisz mieć co najmniej 2 karty ulepszeń z symbolem załogi.

TB-39: Twój okręt musi się znajdować na Tobago oraz musisz mieć co najmniej 2 skarby (dowolnych rodzajów).

TB-40: Twój okręt musi się znajdować na Bonaire oraz musisz przekroczyć co najmniej 1 rzekę na planszy eksploracji.

TB-41: Twój okręt musi się znajdować na Curaçao oraz musisz mieć co najmniej 1 kafelek czarnego rynku na Karaibach.

KARTY „B”

TB-42: Twój okręt musi się znajdować na Barbados oraz Twój dochód w dublonach musi wynosić co najmniej 8.

TB-43: Twój okręt musi się znajdować na Grenadzie oraz Twój dochód w PZ musi wynosić co najmniej 5.

TB-44: Twój okręt musi się znajdować na Bonaire oraz wartość Twoich kart ulepszeń musi wynosić co najmniej 17 PZ.

TB-45: Twój okręt musi się znajdować na Tobago oraz musisz mieć co najmniej 5 skarbow (dowolnych rodzajów).

TB-46: Twój okręt musi się znajdować na Curaçao oraz musisz mieć co najmniej 7 wzmocnień na planszeczce okrętu.

TB-47: Twój okręt musi się znajdować na Arubie oraz musisz mieć co najmniej 4 karty zadań.

TB-48: Twój okręt musi się znajdować na Trynidadzie oraz musisz mieć co najmniej 2 karty ulepszeń z symbolem okrętu.

11

TB-49: Twój okręt musi się znajdować na Montserracie oraz musisz mieć co najmniej 3 karty ulepszeń z efektem stałym.

KARTY „C”

TB-50: Musisz przekroczyć co najmniej 3 rzeki na planszy eksploracji.

TB-51: Musisz mieć co najmniej 2 zestawy 3 różnych skarbow.

TB-52: Musisz mieć co najmniej 30 dublonów.

TB-53: Musisz mieć co najmniej 3 zakopane złota.

TB-54: Musisz mieć co najmniej 3 zakopane szmaragdy.

TB-55: Musisz mieć co najmniej 3 zakopane perły.

TB-56: Musisz mieć co najmniej 4 karty ulepszeń z efektem natychmiastowym.

TB-57: Musisz mieć co najmniej 6 kart ulepszeń (dowolnych rodzajów) i rezydencji (łącznie).

KARTY „D”

TB-58: Musisz uzyskać co najmniej 40 PZ na torze punktacji, co najmniej 18 PZ z kart zadań i co najmniej 20 PZ z szarych zwojów*.

TB-59: Musisz uzyskać co najmniej 30 PZ na torze punktacji, co najmniej 22 PZ z kart zadań i co najmniej 20 PZ z szarych zwojów*.

TB-60: Musisz uzyskać co najmniej 30 PZ na torze punktacji, co najmniej 18 PZ z kart zadań i co najmniej 25 PZ z szarych zwojów*.

* Liczą się szare zwoje na kartach ulepszeń, kartach rezydencji i na planszetchach kapitanów (w rozgrywce z rozszerzeniem *Kapitanowie*), ale nie na kartach zadań.

12



Instrukcja

Woda kothuje się pod dziobem okrętu... Jest tam coś ogromnego! Stary żeglarz Cię ostrzegał, ale wizja skarbu była zbyt kusząca. Zdołasz powrócić do Maracaibo bez zadrapania, ale z ładownią pełną kosztowności? Czy padniesz ofiarą tajemniczej siły czającej się w morskiej otchłani?

NOWE ELEMENTY



7 kart poziomu I
(6 kart ulepszeń i 1 karta Kraken)



28 kart poziomu II
(25 kart ulepszeń i 3 karty miejsc)



24 karty poszukiwania skarbow
(5 x „A”, 8 x „B”, 8 x „C”, 3 x „D”)



karta do trybu solo
(zob. str. 10)

NOWE KARTY

Aby włączyć do rozgrywki nowe karty ulepszeń i miejsc, należy wprowadzić zmiany w następujących krokach przygotowania gry podstawowej:

3 Wszystkie nowe karty poziomu I (karty ulepszeń i kartę *Kraken*) należy potasować z kartami ulepszeń poziomu I z gry podstawowej, a następnie należy dobrać 15 kart. Z tych 15 kart oraz kart miejsc i 4 losowych kart rezydencji należy utworzyć talię poziomu I (zgodnie z opisem w instrukcji do gry podstawowej).

5 Wszystkie nowe karty poziomu II należy potasować z kartami poziomu II z gry podstawowej.

Znaczenie nowych symboli używanych na kartach ulepszeń i miejsc z tego rozszerzenia jest wyjaśnione w „Glosariuszu”.

MODUŁ: POSZUKIWANIE SKARBÓW

Ten moduł przeobraża rozgrywkę w wyścig!

Gracze rywalizują o to, który z nich szybciej zbierze wszystkie fragmenty mapy, realizując misje wskazane na kartach poszukiwania skarbów. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, odnajdzie skarb – i wygra rozgrywkę!

PRZYGOTOWANIE

Aby włączyć do rozgrywki moduł „Poszukiwanie skarbów”, należy wprowadzić zmiany w następujących krokach przygotowania gry podstawowej:

6 Na kaflach wysp skarbów należy umieścić wszystkie kostki w odpowiednich kolorach.

7 Kafelki wartości skarbów należy odłożyć do pudełka – nie używa się ich w rozgrywce z modułem „Poszukiwanie skarbów”.

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

16 **Przygotowanie mapy skarbów** (zob. przykład na str. 5). Należy podzielić karty poszukiwania skarbów na 4 stosy według rewersów („A”, „B”, „C” i „D”), a następnie potasować każdy stos osobno. Następnie należy przygotować układ kart tworzący mapę skarbów:

- należy dobrać 2 karty „A” i umieścić je **odkryte** w 1. kolumnie;
- należy dobrać 3 karty „B” i umieścić je **zakryte** w 2. kolumnie;
- należy dobrać 4 karty „C” i umieścić je **zakryte** w 3. kolumnie;
- należy wziąć wszystkie 3 karty „D” i umieścić je **odkryte** w 4. kolumnie.

Każda kolejna kolumna powinna być przesunięta w pionie w stosunku do poprzedniej (tak jak w przypadku Karaibów).

17 Każdy gracz umieszcza 1 ze swoich znaczników gracza z lewej strony mapy skarbów.

ROZGRYWKA

Rozgrywka nie dzieli się na rundy!

Zgodnie ze standardowymi zasadami gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy jednak przemierza Karaiby we własnym tempie. Gdy okręt gracza dotrze na pole Maracaibo, ten gracz otrzymuje 6 PZ, wykonuje wzmocnienie i pobiera dochód (zielone zwoje), po czym umieszcza swój okręt w strefie startowej Karaibów. W żaden sposób nie wpływa to na okręty przeciwników.

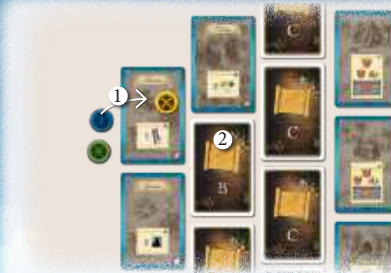
Realizowanie misji na mapie skarbów

Każda z kart tworzących mapę skarbów wskazuje co najmniej 1 wymaganie. Gracz może przesunąć swój znacznik gracza na kartę w kolumnie „A” tylko, jeśli spełnia wszystkie wymagania danej karty.

Jeśli gracz spełnia wymagania karty, wykonuje następujące kroki:

1. Przesuwa swój znacznik gracza na kartę, której wymagania spełnia.
2. Odkrywa 1 z 2 sąsiadujących kart „B” i dobiera 1 kartę „B” ze stosu.
3. Decyduje, czy chce wymienić odkrytą kartę na tę dobraną.
4. Niewykorzystaną kartę odkłada na spód stosu kart „B”.

Jeśli obydwie sąsiadujące karty w kolumnie na prawo od znacznika gracza są już odkryte (przez graczy, którzy dotarli tam wcześniej), gracz pomija kroki 2–4.



Przykład. Okręt niebieskiego gracza jest na Bonaire, a jego poszukiwacz przekroczył rzekę na planszy eksploracji. Oznacza to, że gracz spełnia wymagania karty „A” widocznej na ilustracji. Przesuwa zatem swój znacznik gracza na tę kartę. Następnie odkrywa dolną z 2 sąsiadujących kart po prawej (nie może wybrać górnej, ponieważ ta karta jest już odkryta) i dobiera kartę „B” ze stosu – wybiera 1 z tych 2 kart i kładzie ją odkrytą na tym polu mapy skarbów, a drugą odkłada na spód stosu kart „B”.

Podobnie, jeśli gracz spełnia wymagania sąsiadującej karty „B”, przesuwa swój znacznik gracza na tę kartę i wykonuje opisane wyżej kroki związane z odkryciem i wyborem karty „C”. Te same zasady dotyczą przesunięcia do kolumny „C”, pomija się jednak kroki 2–4, ponieważ wszystkie karty „D” są odkryte.

Gracz może przesunąć znacznik na mapie skarbów w **dowolnej chwili** w swojej turze i tyle razy, ile to możliwe (też na kartę w tej samej kolumnie, jeśli chce), pod warunkiem, że spełnia wymagania kart, na które przesuwa znacznik.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy przesunie znacznik gracza na kartę w kolumnie „D”, zostaje uruchomiony koniec gry. Rozgrywka trwa do momentu, aż wszyscy gracze rozegrają po tyle samo tur. Innymi słowy, ostatnią turę rozegra gracz, którego znacznik znajduje się w Maracaibo (zob. krok 15 przygotowania gry podstawowej). Jeśli to ten gracz jako pierwszy umieści znacznik na karcie „D”, rozgrywka natychmiast się kończy.

Jeśli tylko 1 gracz ma swój znacznik na karcie poszukiwania skarbów w kolumnie „D”, ten gracz wygrywa rozgrywkę. Jeśli kilku graczy dotarło do kolumny „D”, wygrywa ten z nich, który ma najwyższy wynik na torze punktacji. W razie remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

GLOSARIUSZ

Symbol ogólny

Efekt stały: Podczas wzmocniania planszетки okrętu wymagania wskazane na każdej linii blokady są dla Ciebie niższe o 2.

Efekt stały: Masz 2 dodatkowe pola z premią, na których możesz umieścić otrzymany skarb dowolnego rodzaju. Tych pól z premią dotyczą takie same zasady jak pól z premią na planszette kryjówki.

Efekt stały: Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję zakopania skarbu, otrzymujesz 3 dublony.

Efekt natychmiastowy: Weź 3 znaczniki gracza ze swoich zasobów i połóż je w stosie na złączeniu 3 albo mniejszej liczby kart obszaru Karaibów. Za każdym razem, gdy dowolny okręt zakończy ruch na karcie stykającej się z tym stosem, możesz

wziąć 1 z tych znaczników i umieścić go na polu na tej karcie, aby otrzymać wskazaną premię. Możesz otrzymać tę premię do 3 razy.

Na karcie *Kraken* nie można umieścić kafelka czarnego rynku. **Jeśli okręt przesunie się na tę kartę, musi zakończyć na niej ruch. Należy jednak zignorować tę zasadę, jeśli spowodowałaby złamanie zasady, która mówi, że trzeba zakończyć ruch w kolumnie znajdującej się bliżej Maracaibo niż kolumna, w której rozpoczął się krok ruchu.**

Efekt natychmiastowy:
1. Wykonaj wzmocnienie okrętu.
2. Pozyskaj z Karaibów dowolną kartę ulepszenia z symbolem okrętu (zgodnie ze standardowymi zasadami).
3. Rzuć kością, a następnie zamień kartę *Kraken* na miejsca z sąsiadującą kartą wskazaną przez wynik rzutu. Jeśli wynik nie wskaże karty, rzuć ponownie kością. Okręty pozostają na *Krakenie*, gdy się przemieszcza. Jeśli na karcie, z którą zamienia się miejscami, znajdują się okręty, pozostają na tej karcie.

Efekt natychmiastowy: Umieść 1 skarb ze swojej planszетки kryjówki na polu, na którym aktualnie znajduje się Twój poszukiwacz, aby otrzymać 2 dowolne skarby. Kolejny poszukiwacz, który zakończy ruch na tym polu, oprócz rozpatrzenia efektu pola może wziąć znajdujący się tam skarb.

Efekt natychmiastowy: Przesuń swojego poszukiwacza na pole bezpośrednio za kolejną rzeką i rozpatrz efekt tego pola. Jeśli przed Twoim poszukiwaczem nie ma już żadnej rzeki, zignoruj ten efekt.