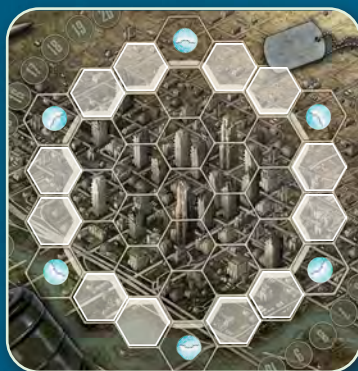


## FAQ

Z uwagi na liczbę dostępnych armii i ich unikatowych reguł, nie jesteśmy w stanie opisać w instrukcji wszystkich możliwych zależności między nimi. W przypadku pojawienia się wątpliwości co do zasad, zapraszamy do zapoznania się z FAQ umieszczonym na naszej stronie [www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl).

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ znaczniki Sąsiedztwa Wodnego na polach planszy przedstawionych poniżej.



## NOWE REGUŁY

### Polia Wodne

Podczas gry z Piratami wykorzystywanych jest 12 dodatkowych pól, nazywanych polami Wodnymi, oznaczonych na biało na powyższej ilustracji. Powiększają one obszar gry. Na polach Wodnych mogą znajdować się jedynie jednostki z cechą **Dryf**. Każde pole Wodne sąsiaduje z dwoma standardowymi polami. Jednostki na polach

Wodnych mogą być celem ataków i efektów, zgodnie ze standardowymi zasadami. Każde pole Wodne sąsiaduje także z dwoma polami Wodnymi - znaczniki sąsiedztwa Wodnego przypominają o sąsiedztwie pomiędzy polami. Pola ze znacznikami Sąsiedztwa wodnego nie znajdują się w obszarze gry, i nie mają żadnych innych zastosowań, niż przypomnienie o sąsiedztwie pól Wodnych.

Polia Wodne nie są brane pod uwagę podczas sprawdzania wypełnienia planszy, aby wywołać Bitwę z wypełnienia.

Żetony Natychmiastowe wskazujące jednostki na planszy (np. snajper, czy promień) mogą wybierać cele znajdujące się na polach Wodnych.

### Dryf

Jednostki z cechą Dryf mogą znajdować się tylko na polach Wodnych. Na zakończenie Bitwy: przesuń symultanicznie każdą jednostkę z Dryfem na kolejne pole Wodne, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, możesz je przy tym obrócić.

Na jednostki z cechą Dryf nie działają żadne efekty poruszające żetony (poza tymi wynikającymi z dryfowania po Bitwie) np. ruch, przyciągnięcie, czy odepchnięcie.

### Wszczepy

Wszczepy to nowy typ jednostki, umożliwiający graczowi wykonanie widocznej na żetonie Wszczepu akcji, podczas jego tury.

Raz na turę gracz może uruchomić jeden z leżących na planszy Wszczepów jego własnej armii.



### Komponenty:

35 żetonów Piratów, 2 znaczniki Piratów, 1 znacznik Sieci, 12 znaczników Sąsiedztwa Wodnego, 3 znaczniki Ran, zapasowy żeton, instrukcja.

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o brakach nasz dział obsługi klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie <https://portalgames.pl/reklamacje/>

Projektant armii: Michał „Walec” Walczak  
Instrukcja: Joanna Kijanka, Grzegorz Lewiński  
Ilustracje: Mateusz Bielski  
Skład: Maciej Mutwil

Testerzy: Marek Spychalski, Marek Dąbrowski, Rafał Szyma, Mariusz „Wili” Kulczycki, Michał Gamrat, Marcin Pałys, Mateusz Karcz, Paweł „Stranger” Stonka.  
Dziękujemy wam!



Portal Games Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów  
tel./fax. +48 32 334 85 38  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)



# PIRACI

**WAŻNE:** Piratów nie można używać podczas rozgrywki z zastosowaniem zasad Powiększonego Pola Bitwy (gry 5- i 6-osobowej, czy powiększonej 4-osobowej).

## OPIS FABULARNY

Nad karaibskimi wyspami, którymi rządzić mieli król Skażenie i królowa Neodżungla, załopotana piracka flaga. Gangerzy mórz przybywają z wybuchową niespodzianką dla szczerów lądowych! Kto pisze się na mały rejs krajowiczko-lupieżczy?

## OPIS ARMII

Zaletą armii jest możliwość wykorzystania dodatkowych pól do atakowania jednostek z do tej pory niedostępnych stron. Zmusza to często przeciwnika do grania w umiejscowieniu innym niż standardowo. Duża liczba żetonów wywołujących Bitwę pozwala na kontrolowanie tempa gry - co jest kluczowe dla planowania położenia Sztabu w trakcie całej rozgrywki.

Wadą armii jest niska inicjatywa i brak wytrzymałości, a także znikoma mobilność jednostek nieprzywających.

## RADA TAKTYCZNA

Dzięki sukcesywnemu poruszaniu się jednostek z Dryfem, gracz może zaplanować taktykę na poszczególne etapy rozgrywki, ustawiając jednostki na zewnętrznym pierścieniu w miejscach, gdzie wiadomo, że Sztab podryfuje za wskazaną liczbę Bitew.

Rada dla przeciwnika: jeżeli grasz Sztabem defensywnym, zamiast standardowego umiejscowienia w rogu, najlepiej zabunkrować się na środkowym polu planszy.

## SYTUACJE SZCZEGÓLNE

### Polia Wodne

Szarża nie może zostać użyta, jeżeli zaatakowano jednostkę na polu Wodnym.

Jeżeli gracz Death Breath zabił jednostkę na polu Wodnym, to nie wykląda żetonu Obrażenia.

Burza Piaskowa może zostać zagrana na pole Wodne.

Bombę Molocha można zagrać na pola Wodne, ale tak, aby jej pole rażenia nie objęło pola ze znacznikiem Sąsiedztwa Wodnego.

Stalowa Sieć nie może zostać zagrana na pole Wodne.

Przejęta jednostka, używając cechy Dryf, wychodzi spod działania Agitatora.

### Dryf

Rozpatrz Dryf po zdjęciu żetonu Burzy Piaskowej, przed zdjęciem znaczników z Inkubatora Mephisto.

Po Bitwie: jeśli jednostka z cechą Dryf jest zasieciowana, to porusza się, ale otrzymuje 1 ranę za każdą sieć, która na nią działała.

### Harpun

Przyciągnięcie - zasieciowane jednostki nie mogą przyciągać jednostek wroga. Zasieciowane jednostki wroga nie mogą być przyciągane.

### Bosman

Jeżeli Bosman jest jednostką, która powoduje wypełnienie planszy, nie można użyć cechy Abordażu.

### Tawerna

Skoper nie działa na Wszczepy.

## SZTAB 1



Cecha specjalna — Dryf.  
Atak strzelecki.

## KROKODYL 2



Atak wręcz.  
Szarża - Krokodyl może poruszyć się na miejsce zabitej przez siebie jednostki. Ruch odbywa się na koniec aktualnego segmentu Inicjatywy, przed rozpatrzeniem kolejnego segmentu. Może się przy tym dowolnie obrócić.

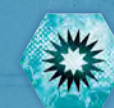
## MATKA 2



Połączone z Matką jednostki mogą wykonać jeszcze raz swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeżeli jednostka sama z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy trzeci, dodatkowy atak nastąpi w kolejnym niższym o 1 segmencie.

Jeśli jednostka wykonała swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku.

## BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton. Wywołanie Bitwy kończy turę gracza.

## MOTORÓWKA 2



Atak strzelecki.  
Pancerz.  
Dryf.

## STERNIK 3



Atak wręcz.  
Pancerz.

## OFICER I 2



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

## RUCH 3



Przesuń dowolny własny żeton (nie będący na polu Wodnym) o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

## WĘDKARZ 1



Sieć.  
Dryf.

## SZMUGLER 3



Atak wręcz.  
Atak strzelecki.

## DYWERSANT 3



Działa na połączone wrogie jednostki: zmniejsza ich Inicjatywę o 1.

## FALA 1



Zadaje 1 ranę żetonowi na każdym polu w obszarze rażenia (wrogiemu, własnemu, w tym podłożom, z wyjątkiem Sztabów) - łącznie razi obszar 3 pól ułożonych w linii prostej i znajdujących się wewnętrznym pierścieniu.

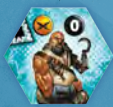
## HARPUN 2



Atak wręcz.  
Atak strzelecki.  
Dryf.

Przyciągnięcie - raz na turę może przyciągnąć jedną z oddalonych o 1 pole wrogich jednostek tak, aby znalazła się ona w bezpośrednim sąsiedztwie przyciągającego. Przyciągana jednostka może poruszyć się tylko o jedno pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na które wroga jednostka może zostać przyciągnięta, to przyciągany decyduje, na które z nich zostanie przyciągnięty. Gracz kierujący przyciąganą jednostką, może dowolnie obrócić ją podczas tego ruchu.

## BOSMAN 1



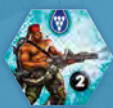
Atak wręcz.  
Abordaż - w momencie wystawienia Bosmana na planszę, gracz może rozpocząć Bitwę. Nie można jej rozpocząć, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton. Wywołanie Bitwy kończy turę gracza.

## MEDYK 2



Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a te rany są anulowane.

## DZIAŁKO WODNE 1



Specjalny Atak strzelecki - trafia **wszystkie** wrogie jednostki na linii strzału:

Sąsiadujący cel, otrzymuje 3 rany.  
Oddalony o jedno pole - 2 rany.  
Oddalony o dwa pola - 1 ranę.

Oddalony o trzy lub więcej pól, w ogóle nie otrzymuje ran.

Na Działko Wodne nie działają bonusy, które zwiększają siłę strzału. Pancerz chroni przed atakiem Działka Wodnego w standardowy sposób.

## TAWERNA 1



**Wszczep**. Uruchamiając ten Wszczep, gracz natychmiast wywołuje Bitwę grywaną na standardowych zasadach.

Nie można uruchomić tego Wszczepu, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton.



- znacznik Sąsiedztwa Wodnego (6+6 zapasowych)



Zapisz się do newslettera, by otrzymać gratis dodatkowe materiały do gry!  
[PORTALGAMES.PL/PL/NEWSLETTER](http://PORTALGAMES.PL/PL/NEWSLETTER)

X - liczba żetonów