

# LIBERTALIA

*Paolo Mori*

*Dziennik Pokładowy*



# LIBERTALIA

to nazwa utopijnej pirackiej kolonii, jedyne miejsce na świecie, gdzie emerytowani piraci mogą się nacieszyć zdobytą fortuną bez strachu przed linczem czy szablą, która z nagłą skróci ich o głowę. Nikt nie wie, czy kraina ta istnieje już gdzieś naprawdę, ale teraz Ty masz szansę ją w pełni urzeczywistnić. Twoim celem jest wzbogacenie się i założenie Libertalii gdzieś u wybrzeży Europy, Madagaskaru lub, jak wolisz, w dalszym zakątku świata.

**Autor: Paolo Mori**  
**Oprawa graficzna: Benjamin Carré**  
**i Stéphane Gantiez.**

**Autor pragnie podziękować następującym osobom za okazaną pomoc oraz testy:**

**Sara, Luca Bianchi, Mauro Di Marco, Francesco Sirocchi, Simone Berti, Giovanni Taverna, Luca Chiapponi, Oliver Macdonald, Andrea Chiarvesio, Carlo A. Rossi, Alessandro Zucchini, Alfredo Berni, Riccardo Pellitteri, Aigar Alaveer, Chris Stanton.**

**Asterion Press pragnie podziękować:**

**Morgan Ghidoni, Davide Carnevali, Nereo Sciutto, Stefano Caffagni, Teresa Bove, Chiara Soave, Gianluca Gianferrari, Andrea Storch.**

## Zawartość

1 plansza



6 pirackich siedzib

(po jednej dla każdego gracza)



6 znaczników punktacji

(po jednym dla każdego gracza)



6 bander

(po jednej dla każdego gracza)



180 kart postaci

(po 30 dla każdego gracza)



1 tor punktacji



50 żetonów łupów

(4 skrzynie, 6 klejnotów, 10 towarów,  
6 hiszpańskich oficerów, 6 szabli,  
8 map skarbów, 10 przeklętych relikwii)



13 dublonów o wartości 10



15 dublonów o wartości 5



45 dublonów o wartości 1



woreczek  
instrukcja

## Cel gry

Gracze wcielają się w role członków załogi statku, których już wkrótce czeka piracka emerytura. Podczas 3 wypraw składających się na rozgrywkę, starają się zebrać jak najwięcej bogactw łupiąc statki przewożące drogie przedmioty. Zwycięzcą zostanie gracz, który na końcu rozgrywki okaże się najbogatszy. To dzięki niemu Libertalia zostanie nareszcie powołana do życia!



## Karty Postaci

Karty postaci są sercem gry. Przedstawiają członków załogi gracza, jak również ważne osobistości przebywające na lądzie. Postacie reprezentują różną rangę i siłę wpływu, a dodatkowo obdarzone są specjalnymi umiejętnościami, z których gracze będą musieli w trakcie gry korzystać.

Na każdej karcie widnieje jej nazwa oraz ranga. Ranga to liczba w zakresie 1 – 30 umieszczona w lewym górnym rogu karty. Im wyższa liczba, tym ważniejsza postać. Najwyższą rangą jest hiszpański gubernator, natomiast najniższą rangą - papuga (maskotka kapitana).

W lewym dolnym rogu karty, na srebrnej pieczęci, znajduje się liczba oznaczająca wpływ, jaki postać wywiera na członków innych załóg. Jest to prosty sposób rozstrzygnięcia remisów, co zostanie opisane dalej w instrukcji. W skrócie, jeśli w tym samym czasie zostaną zagrane dwie postaci o tej samej randze, uznaje się, że postać z wyższą liczbą na pieczęci (większym wpływem) jest wyższą rangą.

Ranga i kolor wskazujący przynależność do konkretnego gracza

Nazwa

Akcja specjalna

Wpływ



W tym przypadku Papuga niebieskiego gracza jest wyższą rangą.

Odrzucana postać ląduje zakryta na Cmentarzu.

## Akcje Specjalne

Działanie akcji specjalnych związane jest z porą dnia reprezentowaną przez odpowiedni symbol. Użycie akcji specjalnej jest obowiązkowe, chyba że na karcie napisano inaczej. Jeśli akcja jest niemożliwa do wykonania, należy ją zignorować.



Oto sposób działania poszczególnych rodzajów akcji:



**Dzień**

Akcja specjalna jest rozstrzygana tylko raz, podczas zagrania karty danej postaci. Akcje Dnia są rozpatrywane w rosnącym porządku rangi postaci.



**Zmierzch**

Akcja specjalna jest rozstrzygana tylko raz, podczas zagrania karty danej postaci. Akcje Zmierzchu są rozpatrywane w malejącym porządku rangi postaci.



**Noc**

Akcja specjalna jest rozstrzygana podczas Fazy Nocy każdej rundy (każdego dnia) i to tak długo, jak długo karta danej postaci znajduje się w Siedzibie gracza.



**Koniec Wyprawy**

Akcja specjalna jest rozstrzygana tylko raz, na koniec wyprawy, podczas której dana postać została zagrana i tylko pod warunkiem, że na koniec wyprawy karta danej postaci nadal znajduje się w Siedzibie gracza.

Przykłady Akcji Specjalnych



Akcja Dnia



Akcja Nocy



Akcja Zmierzchu



Akcja Końca Wyprawy

## Przygotowanie

Położcie planszę pośrodku stołu. Każdy z graczy otrzymuje w wybranym lub wylosowanym przez siebie kolorze: siedzibę, banderę, znacznik punktacji i 30 kart postaci. Zarówno swoją piracką siedzibę jak i talię kart postaci gracz kładzie przed sobą.

Umieście tor punktacji w pobliżu planszy, a na nim znaczki punktacji graczy (na polu „0”). Każdy z graczy otrzymuje 10 dublonów (1 monetę o wartości 5 dublonów i 5 o wartości 1 dublona). Pozostałe monety tworzą bank.

Włóżcie wszystkie żetony łupów do woreczka i starannie wymieszajcie.

Na każdym polu pod łupionym statkiem na planszy połóżcie tyle żetonów dobranych losowo z woreczka, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce (przykład: w grze 4-osobowej będą to w sumie 24 żetony).

Najmłodszy z graczy tasuje swoją talię kart postaci i dobiera losowo 9 kart. Następnie odczytuje głośno nazwę i rangę dobranych kart tak, aby wszyscy pozostali gracze wyszukali w swoich taliach te same karty.

Gracze biorą wyszukane karty do ręki.



Podczas rozgrywki 4-osobowej każde pole pod statkiem musi zawierać 4 żetony łupów.

## Ważne

- Na początku pierwszej wyprawy wszyscy gracze trzymają w ręku taki sam zestaw 9 kart.
- Pozostałe karty postaci na razie są odkładane na bok, będą użyte w kolejnych wyprawach.

Aby uniknąć pomyłki, gracze kładą na wierzchu odłożonych kart swoje bandery.



**Piracka siedziba gracza**

**Cmentarz** (tu są umieszczane odrzucone karty postaci gracza)

**Pula kart w ręku gracza**



## Przebieg gry

Na grę składają się 3 tygodniowe wyprawy. Podczas każdej wyprawy, przez 6 dni gracze łupią statki (począwszy od Fazy Wschodu Słońca po Fazę Nocy), aby siódmego dnia odpocząć i podliczyć swój stan posiadania.

Podczas sześciu dni grabieży, gracze w ukryciu zagrywają karty postaci ze swojej ręki na statek w celu pozyskania części łupów.

W Dniu Odpoczynku gracze podliczają swój majątek i zaznaczają go na torze punktacji, po czym przygotowują się do kolejnej wyprawy. Po rozegraniu wszystkich 3 wypraw najbogatszy z graczy zostaje ogłoszony zwycięzcą.

## Pierwsza Wyprawa

Przebieg każdego z 6 dni grabieży

### Faza 1: Wschód Słońca

Każdy z graczy wybiera jedną z kart postaci ze swojej ręki i kładzie zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy gracze dokonają wyboru, karty zostają odkryte. Najmłodszy z graczy układa je w narastającym porządku rangi na wyznaczonym do tego miejscu na statku. Jeśli kilku graczy zagrało tę samą kartę postaci, liczba na srebrnej pieczęci, oznaczająca wpływ postaci, rozstrzyga remis na korzyść postaci o większej wartości wpływu.



### Faza 2: Dzień

W narastającym porządku rangi (czyli od lewej do prawej) gracze aktywują Akcje Dnia postaci przez siebie zagranych.

### Faza 3: Zmierzch

#### Czas na podział łupów!

W malejącym porządku rangi (od prawej do lewej), gracze wybierają jeden żeton łupu z pola pod statkiem odpowiadającego aktualnie rozgrywanemu dniu.

**Przykład:** na trzeci dzień gracze grabią trzecie pole od lewej.



Równocześnie gracze aktywują Akcje Zmierzchu (które wpływają na podział łupów) kolejnych rozpatrywanych postaci.

Jeśli gracz wybierze żeton hiszpańskiego oficera lub szabli, musi natychmiast wprowadzić ich działanie w życie (patrz dalej).

W pozostałych przypadkach gracz umieszcza zdobyty żeton w swojej Siedzibie i odwraca, aby zakryć jego treść. Karta postaci, dzięki której gracz zabrał żeton także wędruje do jego Siedziby i pozostaje tam odkryta.

Żetony łupów, które pozostaną na statku na końcu tej Fazy pozostają na polach do końca bieżącej wyprawy.

### Szabla:

Daje okazję do wyrównania rachunków. Musisz wybrać jedną z kart postaci w Siedzibie jednego ze swoich sąsiadów (czyli gracza siedzącego po Twojej lewej stronie lub gracza siedzącego po prawej stronie) i ją odrzucić. Wskazana postać ponosi tajemniczą śmierć podczas podziału łupów. Jeśli żaden z Twoich sąsiadów nie posiada w swojej Siedzibie karty postaci – nic się nie dzieje.

Następnie umieszczasz zakryty żeton szabli w swojej Siedzibie.



### Hiszpański Officer:

Miałeś szczęście pojmać hiszpańskiego oficera, lecz nie poddał się on bez walki. Twoja postać zamiast w Siedzibie ląduje na Cmentarzu (zostaje odrzucona). Następnie umieszczasz zakryty żeton oficera w swojej Siedzibie.

### Faza 4: Noc

Gracze rozgrywają tę Fazę jednocześnie. Wszystkie postaci znajdujące się w Siedzibach graczy aktywują swoje Akcje Nocy.



### Dzień Odpoczynku: Punktowanie

Gracze rozgrywają Dzień Odpoczynku jednocześnie. Wszystkie postaci znajdujące się w Siedzibach graczy aktywują swoje Akcje Końca Wyprawy.

**Majątek każdego gracza tworzy suma dublonów w jego Siedzibie, do której należy dodać:**

Skrzynie – każdy żeton wart 5 dublonów.

Klejnoty – każdy żeton wart 3 dublony.

Towary – każdy żeton wart 1 dublon.

Każdy zestaw 3 żetonów mapy skarbów jest wart 12 dublonów. Zestawy niepełne, tj. złożone z 1 bądź 2 map są nic nie warte.

Każda przeklęta relikwia kosztuje gracza utratę 3 dublonów.

Szable i hiszpańscy oficerowie nie są warte żadnych dublonów.

Po podliczeniu swojego majątku każdy z graczy przesuwają znacznik punktacji na torze o odpowiednią liczbę pól (odpowiadającą liczbie zarobionych dublonów). Na końcowy wynik gracza będą składać się wszystkie dublony zdobyte w trakcie trzech wypraw.



## Koniec gry

Po trzech wyprawach gra dobiega końca. Gracz, którego znacznik znajduje się najdalej na torze punktacji zostaje zwycięzcą.

## Objaśnienia

- Zdobyte żetony łupów pozostają zakryte do momentu, gdy rozstrzygana akcja wymaga ich wykorzystania. Gracz musi wtedy ujawnić dany żeton bądź żetony.
- Za każdym razem, gdy gracz traci dublony, strata jest zaokrąglana w dół do najbliższej pełnej liczby. Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby dublonów na pokrycie całej straty, traci cały posiadany majątek (lub nie traci nic, jeśli nie posiada żadnych dublonów), a pozostała część akcji rozstrzygana jest normalnie.
- Jeśli pojawi się konieczność rozegrania Akcji Nocy w określonej kolejności, to obowiązuje malejący porządek rangi postaci.
- Gdy odrzucany jest żeton łupu, należy go odłożyć bezpośrednio do woreczka.



## Przygotowania do następnej wyprawy

- Postacie znajdujące się na Cmentarzu i w Siedzibie zostają usunięte z gry (nie będą już potrzebne).
- Wszystkie żetony łupów wracają do woreczka.
- Wszystkie dublony są zwracane do banku.
- Gracze zatrzymują w ręku 3 karty postaci, których nie zegrali w poprzedniej wyprawie (uwaga: niektóre zagrane postacie mogą wpływać na liczbę kart w ręku gracza).
- Każdy z graczy otrzymuje 10 dublonów z banku (1 monetę o wartości 5 i 5 o wartości 1). Pozostałe dublony nadal tworzą bank.
- Najmłodszy z graczy tasuje resztę swojej talii kart postaci i dobiera losowo 6 kart. Następnie odczytuje głośno nazwę i rangę dobranych kart tak, aby wszyscy pozostali gracze wyszukali w swoich taliach te same karty.
- Gracze dołączają dobrane karty do tych trzymanyh w ręku.

- Każdy z graczy dysponuje zatem 6 identycznymi kartami jak pozostali gracze plus kartami zatrzymanymi z poprzedniej wyprawy.
- Wyłóżcie nowe łupy na pola statku wedle tych samych zasad co podczas pierwszej wyprawy.



# Marabunta

O tym, dokąd zmierza nasza armia mrówek dowiesz się na blogu:  
[marabunta-games.com](http://marabunta-games.com)

