

Zaczynamy

Cel gry

Celem gry jest zabranie skarbów z dzikich wysp i przewiezenie ich do swoich baz. Kto zdobędzie w ten sposób więcej skarbów wygrywa!

UWAGA!

Wszystkie odległości w grze mierzone są za pomocą długiej (L) lub krótkiej (s) krawędzi karty



Wszystkie odległości w grze mierzone są w L albo S

Poniższe zasady przeznaczone są dla dwóch osób grających jeden zestaw gry. W Twoim zestawie mogą znaleźć się elementy, które nie będą tutaj wykorzystane.

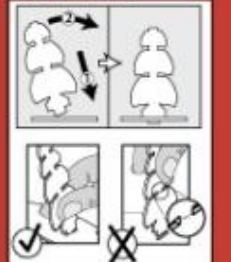
Granie z wykorzystaniem jednego zestawu to tylko przedsmak rozgrywki, w której masz więcej załóg i okrętów.

Więcej informacji znajdziesz na stronie www.wizkidsgames.com

1 Wypchnij okręt z karty i złóż go

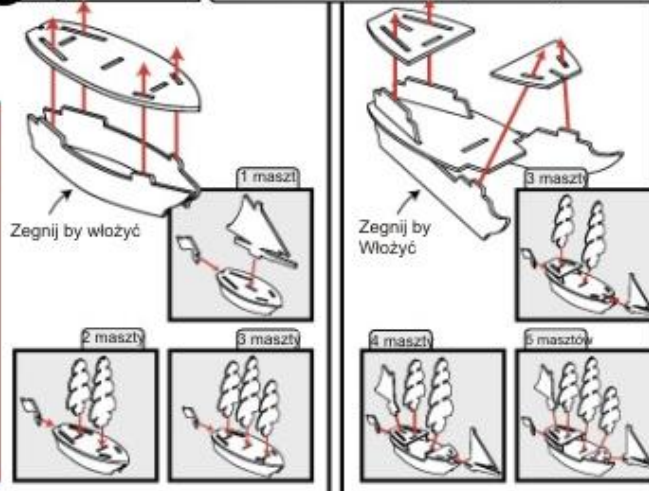
UWAGA: Większość statków zajmuje więcej niż 1 kartę, więc uważaj, żeby dobrze połączyć odpowiednie karty.

Uwaga! Lamiwe części! Maszty okrętów są delikatne. Trzymaj je u spodu i wkładaj pod kątem. Jeżeli wolisz nieź się na nie to mogą się złamać.



2 Zrób to samo z drugim okrętem

Uwaga: w zestawach znajduje się 6 rodzajów statków. Przewodnik ich składania znajduje się na wizkidsgames.com



3 Ułóż elementy na stole w podany sposób



4 Przygotujcie swoje floty

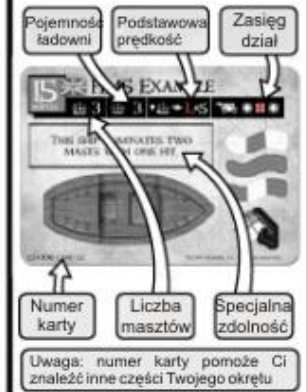
- Rzucacie kością. Kto wyrzuci więcej będzie pierwszy.
- Pierwszy gracz wybiera swój okręt. Następnie wybieracie kolejne aż skończą się okręty.
- Gracz drugi wybiera swoją bazę.

Umieście swoje okręty przy swoich bazach. Dziób (przód) statku musi dotykać bazy.

Uwaga: Przeczytaj specjalną zdolność swojego okrętu, ponieważ będzie miała ona wpływ na rozgrywkę.

Co potrafi mój okręt?

Karta Twojego statku zawiera wiele ważnych informacji. Będziesz się do nich odnosił w czasie rozgrywki.



5 ZACZNIJ GRAĆ!

Przeczytaj zasady gry znajdujące się na następnej stronie.

WERSJA 4.12
 Wszystkie prawa zastrzeżone. Pirates of the Spanish Main oraz Wizkids są własnością Wizkids Inc.

6 WYPRÓBUJ CAŁĄ GRĘ!

Po kilku rozgrywkach powiększ swoją flotę i użyj pełnych zasad gry. Naucz się one jak taranować inne statki, przeprowadzać abordaż czy nawet uprowadzać wrogie jednostki. Będzie także mogli używać załóg oraz odkrywać unikalne skarby.

Rozgrywka

Tury gry rozgrywasz naprzemiennie. W każdej turze możesz wybrać **JEDNĄ** akcję dla **KĄŻDEGO** swojego okrętu.

A RUCH

Każdy statek może poruszyć się o pewną odległość. Rzut kostką nie jest wymagany.

1 Ruch tego statku to L+S, czyli najpierw rusza się on o odległość L, a potem o odległość S.

2 Pamiętaj, że odległość mierzy się od dziobu do dziobu!

3 Pamiętaj, że pomiar odległości kończy się na dziobie

Cumowanie
Ten okręt zakończył swój ruch z dziobem przy wyspie. Jest zacumowany.

Możesz odpłynąć używając akcji Ruchu.

Uwaga: Nie wszystkie okręty są takie szybkie. Inne okręty mogą się poruszać z prędkością S, S+S czy L. Litery te wskazują o jak wiele długich lub krótkich krawędzi okręt się przesuwają.

C ATAK

1 SPRAWDŹ DZIAŁA
Liczba na każdym z masztów to poziom działa. Musisz rzucić więcej by trafić.

Kolor kostki do zasięgu działa

Tutaj:
Poziom 4. Zasięg S.
Poziom 4. Zasięg L.

2 ZMIERZ ZASIĘG
Przednie działo L MA Zasięg
Środkowe działo S NIE MA zasięgu
Tylne działo L MA zasięg

Odmierz od strzelającego działa. Jeżeli wrogi okręt jest w zasięgu to możesz użyć tego działa.

3 ODDAJ STRZAŁ
Rzuc jedną kostką za każde działo, które ma zasięg. Porównaj wyniki z poziomem działa.

Jeżeli rzuciłeś więcej: **TRAFIŁEŚ!**
Jeżeli nie: to spudłowałeś tym działem.

Uwaga: Nie możesz strzelać do okrętu zacumowanego w bazie.

4 ZAZNACZ TRAFIENIA
Za każde trafienie przeciwnik musi zdjąć jeden maszt (on wybiera który). Gdy masz zostanie usunięty to działo te nie może strzelać.

Jeżeli statek nie ma już więcej masztów do usunięcia to zostaje zatopiony.

B EKSPLOKACJA

Kiedy przybijesz do dzikiej wyspy możesz ją zbadać.

3 Pamiętaj, że odległość mierzy się od dziobu do dziobu!

Uwaga: Nie możesz cumować, eksplorować i brać złoła z bazy przeciwnika

BADANIE
Gdy zacumujesz przy dzikiej wyspie możesz zabrać znajdujący się tam skarb. Wybierz monety bez patrzenia na ich wartość i połóż je przed sobą (pamiętaj o pojemności swojej ładowni). Kiedy przybijesz do bazy możesz je wyładować i sprawdzić ich wartość - są twoje!

D NAPRAWA

Kiedy jesteś w bazie możesz dokonać napraw.

UWAGA: Akcje mogą być zmieniane przez specjalne zdolności okrętów

NAPRAWA
Możesz naprawić jeden maszt gdy cumujesz w bazie.



Oferujemy dostawę do domu w 2 dni oraz dziesięciodniową gwarancję możliwości zwrotu zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 156 talii do kartanek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów.
Nam możesz zaufać.

(bezpłatny dodatek dla klientów sklepu REBEL.pl. Dokument chroniony jest prawami autorskimi. Powielanie, sprzedawanie i kopiowanie jest zabronione.)

tłumaczenie i przygotowanie:
Szymon 'neishin' Szweða

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, miłe powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

<http://www.REBEL.pl>