

Polska instrukcja do gry figurkowej



Pirates

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

tłumaczenie i przygotowanie:
Szymon 'neishin' Szweda

PIRATES OF THE SPANISH MAIN PIRATES OF THE CRIMSON COAST KOMPLETNA GRA

Teraz, kiedy opanowałeś już żeglugę jednym statkiem, nadszedł czas na stworzenie floty, poszukiwania skarbu i polowanie na wrogów w kompletnej grze **Pirates of the Spanish Main** i **Pirates of the Crimson Coast**

Wszystkie reguły, jakie opanowałeś do tej pory, ciągle mają zastosowanie, po prostu dodaj poniższe zasady do wiedzy, którą już posiadasz.

TWORZENIE FLOTY

Zarówno statki jak i załoga mają wartość punktową.

Pirates of the Spanish Main:

Statki należą do jednej z trzech poniższych nacji:

Anglia



Piraci



Hiszpania



Pirates of the Crimson Coast:

Statki należą do jednej z pięciu poniższych nacji:



Ameryka



Anglia



Francja



Piraci



Hiszpania

Aby stworzyć flotę musisz określić jej wartość punktową w danej rozgrywce. Sugerujemy rozgrywki na 30 punktów, ale można wybrać dowolną wartość punktową, jeżeli tylko obie floty wystawia się z tym samym limitem punktów. Wybierz statki i załogę (jeśli się na nią zdecydujesz) o łącznym koszcie punktowym, który nie przekracza ustalonej wcześniej wartości punktów. Każdy statek musi na

rufie (tył statku) zawiesić flagę nacji, do której należy; gracze mogą powoływać floty mieszanej narodowości.

Jeżeli gracz chce włączyć fort do swojej floty, koszt fortu w złocie (wydrukowany na karcie) wlicza się do całkowitego limitu punktów. Fortów nie rozmieszcza się podczas przygotowania do gry (patrz: Forty). Ponadto nacja fortu musi być taka sama jak nacja co najmniej jednego statku w twojej flocie początkowej.

PRZYGOTOWANIA

Grę można toczyć na blacie stołu bądź innej płaskiej powierzchni. Każdy z graczy rzuca sześćościenne kością (remisy się przerzuca). Gracz, który wyrzucił najwyższy wynik zostaje pierwszym graczem, jego przeciwnik jest drugim graczem.

ROZMIESZCZANIE WYSP

Przy rozgrywce trzydziestopunktowej sugerujemy wykorzystanie sześciu wysp. Jeżeli nie macie wystarczającej ilości wysp, używajcie przedmiotów o podobnej wielkości, które będą je zastępować. Poczynając od pierwszego gracza, gracze na przemian rozmieszczają wyspy w obszarze rozgrywki. Odległość między wyspami musi wynosić co najmniej 2 L, wyspa musi także znajdować się w odległości nie większej niż 4L od innych wysp.

ROZMIESZCZANIE TERENÓW

Tereny wydrukowane są po drugiej stronie wysp. Używanie terenów podczas rozgrywki jest opcjonalne. Jeżeli używacie terenów, gracze powinni wspólnie ustalić liczbę terenów, które wykorzystacie w rozgrywce; sugerujemy, aby każdy z graczy rozmieścił taką samą liczbę terenów w takiej samej kolejności, w jakiej rozmieszczali wyspy. Tereny można kłaść w dowolnym miejscu w obrębie obszaru gry, ale każdy musi znajdować się w odległości co najmniej 1S od jakiegokolwiek wyspy lub innego terenu. Opisy poszczególnych typów terenu znajdują się w dziale „Typy Terenu” poniżej.

WYBIERANIE BAZ

Kiedy wyspy zostaną już rozmieszczone, gracz, który położył ostatnią wyspę (lub teren) wyznacza wyspę, która będzie bazą gracza pierwszego. Umieszcza on swoje statki tak, aby ich dzioby (mierząc od przodu statku do pierwszego masztu) dotykały tej wyspy. Następnie pierwszy gracz wybiera inną wyspę na bazę drugiego gracza, który z kolei rozmieszcza swoje statki w ten sposób, aby ich dzioby dotykały wyspy. Pozostałe wyspy uznaje się za dzikie.

ROZMIESZCZANIE ZAŁOGI

Jeżeli wybrałeś załogę, umieść ją zakrytą bądź to w twojej bazie bądź na karcie pokładu statku, na który została zaokrętowana. Każda załoga zajmuje jedno miejsce w ładowni statku. Niezależnie od wielkości ładowni, żaden statek nie może zaokrętować załogi o łącznej wartości punktowej wyższej od wartości punktowej samego statku.

Załogi mogą korzystać ze swoich umiejętności jedynie na statkach, zaś nigdy na wyspach ani fortach. Jeżeli załoga i statek należą do różnych nacji, załoga taka nie może korzystać ze swoich zdolności na tym statku, chyba że pozwala im na to ich zdolność specjalna. Musisz odkryć kartę załogi kiedy używającej swoich zdolności i pozostaje ona odkryta do końca rozgrywki.

Połączone załogi: Niektóre załogi są „połączone” z innymi (co wskazuje symbol łańcucha wydrukowany na kartach). Kiedy połączone załogi znajdują się na tym samym statku, otrzymuje on +1 miejsce w ładowni.

Poniżej zamieszczono podstawowe typy załóg. Każda z nich zapewnia swojemu statkowi specjalne zdolności; przeczytaj poniższy tekst, aby dowiedzieć się, jak korzystać z tych zdolności podczas rozgrywki:

- **Cannoneer (Kanonier) (2 pkt):** Raz na turę jedna z armat tego statku może strzelić jeszcze raz, jeśli w pierwszym strzale spudłowała
- **Capitan (Kapitan) (3 pkt):** Ten statek może poruszać się a następnie strzelić używając tej samej akcji ruchu
- **Explorer (Odkrywca) (1 pkt):** Ten statek może zacumować i eksplorować dziką wyspę używając tej samej akcji ruchu
- **Helmsman (Sternik) (2 pkt):** Ten statek otrzymuje +S do swojego podstawowego ruchu
- **Musketeer (Muszkieter) (3 pkt):** Ten statek otrzymuje jedną armatę, której zasięgu albo rzutu nie można zwiększyć. Może strzelać z dowolnego masztu (nawet takiego, który został wyeliminowany)
- **Oarsman (Wioślarz) (1 pkt):** Jeżeli ten statek zostanie wrakiem, zyskuje podstawowy ruch S. Ta załoga nie zajmuje miejsca w ładowni.
- **Shipwright (Cieśla okrętowy) (2 pkt):** Ten statek można naprawiać na morzu albo na dowolnej wyspie.

ROZMIESZCZANIE SKARBÓW

Na każdym skarbie wydrukowano liczbę oznaczającą, ile wart jest złota. Przy trzydziestopunktowej grze każdy z graczy powinien wyłożyć sześć monet, których wartość wyniesie razem 12 punktów złota. Przetasuj zakryte karty skarbów a następnie rozmieść po 3 skarby na każdej dzikiej wyspie - bez podglądania ich wartości.

Unikatowy skarb: Niektóre skarby są unikatowe. Na początku gry unikatowy skarb jest wart 0 złota. Ta wartość może zmienić się w czasie rozgrywki w zależności od zdolności skarbu. Gracze mogą dodawać unikatowe skarby do puli skarbów, która zostanie potasowana i rozmieszczona na wyspach. Jeżeli dołożyłeś do puli unikatowy skarb, reszta skarbów które dokładasz ciągle musi mieć łączną wartość 12 złota (przy trzydziestopunktowej grze)

KODEKS MORSKI

Poniżej znajduje się kilka reguł ważnych podczas rozgrywki:

- Dziób statku to strefa znajdująca się z przodu statku. Zaczyna się w miejscu, gdzie front statku fizycznie dotyka stołu i ciągnie się w przód (włącznie z jakimikolwiek masztami czy figurami dziobowymi itp.)
- Dwa źródła (jak np. statek i załoga ALBO załoga i załoga) o tych samych zdolnościach nie sumują się. Na przykład, jeżeli statek ma zdolność Wiosła (Oars), Wioślarz (Oarsman) umieszczony na tym statku nie ma żadnego dodatkowego efektu.
- Tekst dotyczący zdolności wypisany na kartach jest nadrzędny w stosunku do tych zasad, co oznacza, że zdolności mają być wyjątkami od tych reguł. Jediną regułą, która zawsze jest nadrzędna jest zasada, że rzut o wyniku 1 przy strzale armatnim zawsze oznacza pudło.
- Tekst fabularny (znajdujący się z tyłu kart) nie ma znaczenia dla przebiegu rozgrywki; służy jedynie do opowiadania historii związanej z grą. Odnieś się to tekstu określającego zdolności danej karty aby sprawdzić, co możesz dzięki niej robić w grze.
- Graj sportowo i baw się dobrze!

POCZĄTEK ROZGRYWKI

Pierwszy gracz rozpoczyna pierwszą turę i może wykonać jedną z akcji (ruch, atak, eksploracja lub naprawa) KAŻDYM ze swoich statków. Forty mogą wykonywać jedynie akcje strzelania. Możesz wykonywać akcje tylko przy pomocy fortów i statków należących do swojej floty.

Darmowa akcja: Jeżeli jakiś efekt w grze nie wymaga konkretnie żadnej z wymienionych powyżej akcji, jest on darmową akcją. Darmowe akcje dzieją się automatycznie i natychmiast, nie liczą się do limitu akcji statku w turze, w której się zdarzyły.

PORUSZANIE SIĘ

Statek nie może przemieszczać się przez wyspę bądź przez inny statek. Jeżeli statek dysponuje kombinacją ruchów, jak np. L+S, możesz wybrać, czy najpierw ruszysz L czy S. Statek może zmienić

kierunek jedynie pomiędzy każdym z pomiarów. Jeżeli statek w trakcie ruchu dotknie innego statku albo wyspy, musi się zatrzymać, nawet gdyby w tej turze mógł poruszyć się dalej.

Derelicts (Wraki): Statek zostaje wrakiem (nie może się poruszać) jeżeli nie ma masztów. Wrak może wykonywać tylko akcje eksploracji lub naprawy. Wrak może ciągle mieć załogę i skarb na pokładzie. Wrak tonie jeżeli zostanie trafiony.

Poniższe funkcje gry można wykonywać używając akcji ruchu albo w wyniku akcji ruchu.

COME ABOUT (ZWROT)

Statek może wykonać zwrot (obrócić się w miejscu) tak, aby jego dziób znalazł się w miejscu, gdzie poprzednio była rufa (maksymalnie zwrot o 180°). Zwrot wymaga akcji ruchu.

CUMOWANIE

Nie możesz cumować w bazie ani forcie przeciwnika. Zacumowany statek może jako darmową akcję zaokrętować albo wyokrętować załogę, można też przenieść załogę z i na inny statek zacumowany przy tej samej wyspie.

Wyładowanie skarbu: Kiedy cumujesz w swojej bazie albo forcie, w ramach darmowej akcji automatycznie wyładowujesz cały skarb, który wart jest złoto – to nie jest opcjonalne. Skarb wyładowany w forcie jest umieszczany wewnątrz fortu i liczy się do punktów zwycięstwa.

RAM (TARANOWANIE)

Natychmiast po tym, jak statek zakończy akcję ruchu, zaś jego dziób dotyka jakiegokolwiek poza dziobową części wrogiego statku, możesz jako darmową akcję staranować ten statek. Rzuć kością k6; jeżeli rezultat jest wyższy od liczby masztów, jakie pozostały wrogowi, gracz kontrolujący wrogi statek musi wybrać i usunąć jeden maszt. Jeżeli wrogi statek nie zmienił się we wrak na skutek taranowania, taranujący statek jest automatycznie zaklinowany. Zaklinowane statki nie mogą się nawzajem taranować.

Pin (Zaklinowanie): Statek uznaje się za zaklinowany kiedy jego dziób styka się z jakąkolwiek częścią wrogiego statku. Zaklinowany statek nie może się ruszać dopóki jego przeciwnik się nie odsunie albo nie zmieni się we wrak.

Board (Abordaż): Natychmiast po tym, jak statek staranuje przeciwnika, którykolwiek z graczy może jako darmową akcję wysłać jedną (tylko jedną) grupę abordażową, pierwszy decyduje gracz, którego tura właśnie przypada. Każdy z graczy rzuca kością k6 i dodaje wynik do liczby masztów pozostających na jego statku biorącego udział w tej potyczce. Gracz z najwyższym całkowitym wynikiem może albo wyeliminować załogę albo ukraść skarb z wrogiego statku.

SCUTTLE (ZATOPIENIE WŁASNEGO STATKU)

Może się zdarzyć, że będziesz wolał zatopić własny statek niż pozwolić mu wpaść w ręce wroga. Podczas twojej tury w dowolnym momencie możesz którymś ze swoich wraków wykonać darmową akcję i ogłosić, że zamierzasz go zatopić. Rzuć jedną sześciocienną kością. Wynik 5 i 6 oznacza, że wrak zatonie na początku twojej następnej tury. Jeżeli przeciwnik rozpocznie holowanie tego statku przed początkiem twojej następnej tury, próba zatopienia się nie udaje. Cała załoga i skarb z zatapianego statku są usuwane z gry w momencie jego zatonienia.

Tow (Holowanie): Gdy przypada akcja ruchu jakiegoś statku, którego dowolna część styka się z dziobem jakiegoś wraku, może on wziąć ten wrak na hol. Jako darmową akcję przemieść wrak tak, aby jego dziób stykał się z rufą holującego statku. Holowany statek wraz z całą załogą znajdującą się na jego pokładzie zostają włączeni do floty holującego gracza. Kiedy statek jest holowany, nie może taranować ani dokonywać abordażu na holujący statek.

Bazową prędkością holującego statku jest S, zaś statek holowany porusza się wraz ze statkiem holującym i jest to darmowa akcja. Kiedy holujący statek cumuje, zacumuj holowany statek przy tej samej wyspie jako darmową akcję.

EKSPLORACJA

Jeżeli statek cumuje przy dzikiej wyspie, możesz wykonać akcję eksploracji, aby obejrzeć skarb znajdujący się na tej wyspie (nie pokazując go pozostałym graczom), a następnie wybrać skarb, który chciałbyś zdobyć (mieszczący się w limicie ładowni twojego statku). Połóż każdy wybrany skarb zakryty na karcie pokładu statku. Skarby, które nie zostały wybrane, pozostają zakryte na wyspie.

Kiedy opuszczasz dziką wyspę przy pomocy znacznika oznacz, że już tam byłeś. Kiedy cumujesz przy wyspie, na której znajduje się twój znacznik, możesz dokonać tam eksploracji jako darmowej akcji po cumowaniu.

Skarb unikatowy nie zajmuje miejsca w ładowni. Unikatowy skarb musi zostać zabrany przez pierwszego gracza, który zdecyduje się na eksplorację wyspy, na której rzeczony skarb się znajduje. Umieść skarb odkryty na karcie pokładu statku, jakkolwiek zdolności skarbu wchodzi do rozgrywki.

Możesz także eksplorować jakikolwiek statek sprzymierzeńca bądź wrak, z którym twój statek się styka, co pozwala na przenoszenie załogi i skarbów pomiędzy statkami.

STRZELANIE

Nie możesz strzelać do członków swojej własnej floty. Kiedy strzelasz z armaty musisz narysować niewidzialną „linię strzału” pomiędzy odpowiednim środkiem odpowiedniego masztu a dowolną częścią statku, do którego celujesz. Jeżeli linia ta przebiega przez maszty lub żagle twojego statku, wyspy lub inne statki (inne niż statek, do którego prowadzisz linię), nie możesz oddać strzału. Nie można strzelać do statków zacumowanych w swoich bazach.

Wyrzucona na kości cyfra 1 oznacza, że automatycznie pudłujesz.

Jeśli zatopisz statek ze skarbem na pokładzie: Dodaj wartość całego złota z zatopionego statku i podziel je równo pomiędzy obu graczy (gracza, który jest właścicielem statku oraz gracza, który go zatopił). Jeżeli złota nie da się podzielić równo, strzelający gracz dostaje nadwyżkę. Jako darmową akcję natychmiast umieść skarb w swojej bazie. Unikatowe skarby toną razem ze statkiem i są usuwane z gry.

Jeżeli zatopisz statek z załogą na pokładzie: Załoga zatopionego statku jest usuwana z gry.

NAPRAWA

Akcja ta pozwala na naprawę (przywrócenie do gry) jednego masztu, jeżeli tylko naprawiany statek znajduje się w bazie albo w przyjaznym porcie.

SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe pomagają określić, jaką rolę w grze pełni dany element. Wypisane są one pogrubioną czcionką na początku tekstu zdolności. Wypisane poniżej zasady dotyczące słów kluczowych działają w grze dodatkowo do zdolności danej karty.

Broadside Attack (Salwa burtowa): Kiedy statek wykonuje strzał możesz zmniejszyć zasięg jego dział do i strzelać tylko w jeden cel. Rzuć tylko jedną kością – wynik musi być większy niż poziom każdego dział. Jeżeli tak jest, to wszystko działa trafiają, a ponadto cel otrzymuje dodatkowe trafienie. Podczas tej akcji nie działają inne zdolności.

Ghost Ship (Statek Widmo): Na początku każdej twojej tury określasz, czy dany statek jest widmowy. Jako statek widmo otrzymuje on poniższe zdolności: podczas akcji ruchu może ignorować wyspy, teren oraz inne statki; nie może zakończyć ruchu jeżeli jakaś jego część jest na lądzie lub innym statku; nie może być taranowany lub zaklinowany; nie może cumować.

Limit: Gracz może mieć tylko jedną kopię karty ze słowem kluczowym 'Limit' w swojej flocie.

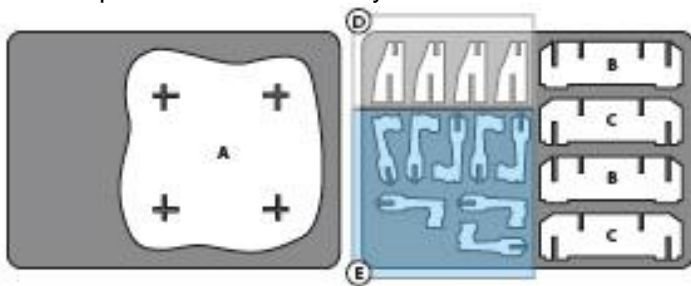
Ransom (Okup): Jeżeli załoga ta zostanie przeniesiona na wrogi statek, to ma on wartość 5 złota dla porwacza. Jeżeli zostanie wyeliminowana, to warta jest 1 złota dla gracza, który ją wyeliminował.

Schooner (Szkuner): Szkunery to statki zaprojektowane do poruszania się pod wiatr, które są zwrotniejsze niż większe statki z kwadratowymi żaglami. Statek ze słowem kluczowym Szkuner może wykonać zwrot przez rufę (tył statku) w dowolnym kierunku jako darmową akcję po tym, jak zakończy akcję ruchu.

FORTY

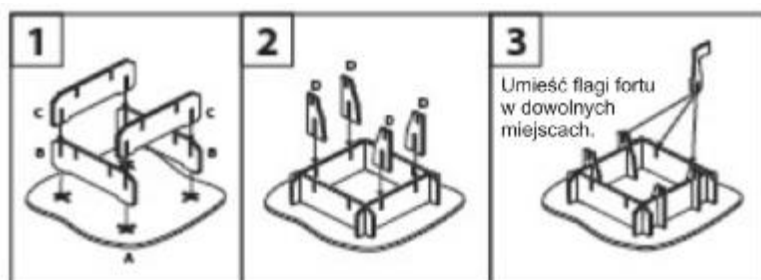
Forty wydrukowane są na dwóch kartach i składa się je jak okręty. Flagi fortu reprezentują działa, a ich właściciel może dostosować fort do swoich potrzeb poprzez umieszczenie flag (symbolizujących działa) albo na rogach fortu albo na jego murach. Fortów nie umieszcza się podczas przygotowań do gry, lecz kupuje się je i buduje na dzikich wyspach w czasie gry. Na jednej dzikiej wyspie może znajdować się tylko jeden fort

Budowa fortu: Aby mieć możliwość wybudowania fortu, musisz wliczyć jego koszt w złocie do ogólnego kosztu podczas tworzenia floty.



Aby wybudować fort, który zakupiłeś dla swojej floty, muszą zostać spełnione dwa warunki:

1. Musisz mieć wystarczająco złota w swojej bazie.
2. Musisz mieć zacumowany okręt na dzikiej wyspie, na której chcesz wybudować fort.



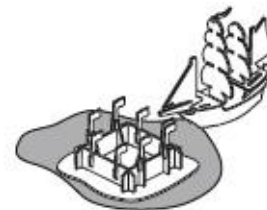
Jeżeli te dwa wymagania zostaną spełnione, to pod koniec jednej ze swoich tur możesz wybudować fort. Weź złoto zużyte na jego zakup z bazy i umieść je w środku fortu; złoto to wciąż liczy się na poczet wygranej w grze. Umieść złożony fort na dzikiej wyspie, przy której cumuje Twój statek. Fort musi być ułożony tak, by dwa jego przeciwstawne rogi znajdowały się całkowicie na wyspie.

Skarb: Jeżeli na wyspie, na której budujesz fort, jest jakiś zakryty skarb, to przemieść go do tego fortu. Skarb jest teraz Twój. Możesz użyć swojego statku, by przewieźć ten skarb do innego fortu lub do swojej bazy, ale w forcie musi się zawsze znajdować tyle złota, ile za niego zapłaciłeś.

Strzelanie: Forty mogą wykonywać tylko akcje strzału. Strzelanie z dział fortu działa tak samo jak strzelanie z dział okrętów; aby określić dystans strzału użyj zasięgu i poziomów, które znajdują się na flagach. Linie strzałów, które prowadzi się od fortu, nie są blokowane przez inne wyspy lub statki, ale blokuje je teren określany jako mglisty brzeg.

Porzucone fortu: Kiedy fort zostanie trafiony, jego właściciel zdejmuję jedną flagę. Fort, który zostanie bez flag, uznawany jest za porzucony i nie można już wykonywać żadnych akcji.

Zniszczone fortu: Jeżeli porzucony fort zostanie trafiony to zostaje zniszczony i nie jest już używany podczas tej gry. Usuń fort z wyspy, a złoto, które się tam znajdowało, pozostaje na wyspie, która z powrotem staje się nieodkrytą dziką wyspą.



TYPY TERENU

Poniższe typy terenu mają wpływ na rozgrywkę, jak np. blokowanie strzałów, zmniejszenie ruchu lub niszczenie statków.

FOG BANK (MGLISTY BRZEG)

Mglisty brzeg ma wzdłuż krawędzi wydrukowane cyfry od 1 do 6. Statek wpływa na mglisty brzeg natychmiast i całkowicie po tym, jak jakkolwiek jego część dotknie mglistego brzegu. Statek na mglistym brzegu jest zagubiony. Zagubione statki nie mogą strzelać ani być celem strzału, nie mogą też taranować, zaklinować się ani robić abordażu na inne statki. Mglisty brzeg blokuje linie strzałów.

Statek wypływa z mglistego brzegu w przypadkowym kierunku. Kiedy statek wykonuje akcję ruchu, na skutek której opuszcza mglisty brzeg, rzuć jedną sześciocienną kością. Umieść statek poza mglistym brzegiem tak, aby rufą dotykał mglistego brzegu w miejscu, gdzie znajduje się cyfra, którą wyrzuciłeś na kości; dziób tego statku może być zwrócony w dowolnym kierunku i nie uznaje się go już za zagubiony. Dalszy ruch statku odbywa się z tego miejsca.

REEF (RAFA)

Kiedy jakkolwiek część statku wpływa na rafę, rzuć jedną sześciocienną kością. Wynik rzutu określa poziom rafy do końca tury rzucającego gracza. Umieść wynik rzutu na rafie aby pamiętać, jaki jest jej poziom. Porównaj ten wynik z ilością masztów, którą miał twój statek w momencie, gdy był budowany. Jeżeli poziom rafy jest niższy niż ilość masztów, ze statku usuwa się liczbę masztów równą tej różnicy.

Na przykład jeżeli trzymasztowy statek wpływa na rafę o poziomie 4, nie usuwa się żadnych masztów. Jeżeli natomiast czteromasztowy statek wpływa na rafę o poziomie 2, usuwa się 2 maszty. Jeżeli poziom rafy i ilość masztów są takie same, nie usuwa się żadnych masztów.

Jeżeli statek kończy swój ruch częściowo na rafie, nie musisz wykonywać rzutu i sprawdzać, czy jakieś maszty zostaną usunięte kiedy odpłynie z rafy.

Jeżeli statek zatoni na skutek wpłynięcia na rafę, jego wrak pozostaje na rafie. Wrak ten blokuje ruch i linię strzału. Aby oznaczyć, że dany statek jest wrakiem, usuń jeden z fragmentów kadłuba – spowoduje to, że statek „osiądzie” na rafie i będzie wyglądał jak rozbity wrak.

SARGASSO SEA (MORZE SARGASSOWE)

Kiedy statek wpływa na Morze Sargassowe, rzuć jedną sześciocienną kością. Wynik rzutu określa poziom Morza Sargassowego do końca tury rzucającego gracza. Kiedy statek wpływa na Morze Sargassowe, porównaj ten wynik z ilością masztów, którą miał twój statek w momencie, gdy był budowany. Jeżeli poziom Morza Sargassowego jest wyższy niż ilość masztów, statek zaplątał się w wodorosty i nie może się poruszać.

Na przykład jeżeli trzymasztowy statek wpływa na Morze Sargassowe o poziomie 4, zaplątuje się w wodorosty. Jeżeli natomiast czteromasztowy statek wpływa na Morze Sargassowe o poziomie 2, nie ma to żadnego wpływu na statek. Jeżeli poziom Morza Sargassowego i ilość masztów statku są takie same, nie ma to wpływu na statek.

Jeżeli statek jest zaplątany, możesz zużyć jego akcję w danej turze na próbę uwolnienia się. Rzuć jedną sześciocienną kością i dodaj liczbę masztów pozostałych obecnie na statku do wyniku rzutu. Statek się uwalnia jeżeli wynik wynosi więcej niż 6. Ustaw statek w dowolnym kierunku z rufą dotykającą dowolnej krawędzi Morza Sargassowego. W następnej turze może on wykonać akcję ruchu.

WYGRYWANIE ROZGRYWKI

Pierwszy gracz, który przywiezie więcej niż połowę początkowego skarbu (mierzonego w złocie) do swojej bazy, wygrywa grę! Po ukończeniu rozgrywki zwróć graczom wszystkie należące do nich statki, które zmieniły właścicieli podczas gry (np. kiedy gracz holował wrak należący do innego gracza do swojej bazy).

Zasada opcjonalna - zatrzymaj wygrane skarby: Zwycięski gracz może zatrzymać cały skarb używany podczas rozgrywki za wyjątkiem skarbu znajdującego się w bazach pozostałych graczy.

Teraz, gdy już zbudowałeś flotę i rozegrałeś partię **Pirates of the Spanish Main**, zapraszamy na stronę www.wizkidsgames.com, gdzie można obejrzeć galerię zdjęć wszystkich statków i elementów gry. Można też znaleźć tam artykuły dotyczące strategii oraz fabularne przygody postaci występujących w grze. Możesz też szukać sklepów w twojej okolicy, dowiedzieć się, jak zostać gospodarzem nocy Pirackiej ligi, wydrukować pełne scenariusze do rozegrania w domu, które zawierają zasady rozgrywki dla więcej niż 2 graczy oraz porozmawiać z innymi fanami. Ponadto strona Wizkids Games będzie pierwszym miejscem, gdzie zamieścimy informacje o nowościach.

PIRATES OF THE REVOLUTION

ZMIANY W ZASADACH

Poniżej znajdują się zmiany, jakie wprowadzono w instrukcji w tym dodatku. Pozostałe reguły z dodatków **Pirates of the Spanish Main** oraz **Pirates of the Crimson Coast** nadal obowiązują.

NOWE ZASADY:

- Event (Wydarzenie) to nowy typ kart (porównaj „Wybieranie Wydarzeń” poniżej)
- W przypadku Załogi wartej 0 punktów obowiązują limity odnośnie okrętowania na statkach (porównaj „Rozmieszczanie Załogi” poniżej)
- Załoga i statki mogą być połączone (porównaj „Połączone załogi i statki” poniżej)
- Galley (Galera) i Marine (Piechota Morska) są nowymi słowami kluczowymi
- Wartość fortów w złocie nie liczy się już do ogólnego limitu punktów przy budowie floty
- Ogień to nowy strategiczny element w walce morskiej (porównaj kartę załogi Firepot Specialist)

TWORZENIE FLOTY

Aby stworzyć flotę musisz określić jej wartość punktową w danej rozgrywce. Sugerujemy rozgrywki na **40 punktów**. Wybierz statki, załogę i wydarzenia (załogi i wydarzenia są opcjonalne) o łącznym koszcie punktowym nie przekraczającym 40.

WYBIERANIE WYDARZEŃ

Wydarzenia to specjalne karty, jakie kupujesz podczas budowania floty. Koszt punktowy każdego wydarzenia liczy się do całkowitego kosztu punktowego podczas budowania floty w tej rozgrywce. Na każdym Wydarzeniu wydrukowany jest tekst wyjaśniający, jak korzystać ze zdolności danego Wydarzenia. Wydarzenia nie muszą być przypisywane do statków podczas przygotowania do gry.

ROZMIESZCZANIE ZAŁOGI

Załoga o koszcie punktowym 0 może być dołączona tylko do statku z tej samej nacji.

Połączone załogi i statki: Niektóre załogi są „połączone” z innymi załogami s statkami (co wskazuje symbol łańcucha wydrukowany na kartach). Kiedy dwie połączone załogi znajdują się na tym samym statku, otrzymuje on +1 miejsce w ładowni. W ten sam sposób, jeżeli jakaś załoga znajdzie się na statku, z którym jest połączona, statek ten otrzymuje +1 miejsce w ładowni. Wielokrotne połączenia na tym samym statku sumują się, co oznacza, że statek otrzymuje +1 miejsce w ładowni za każdym razem, kiedy znajdują się na nim 2 połączone załogi albo załoga połączona ze statkiem.

ROZMIESZCZANIE SKARBÓW

Przy czterdziestopunktowej grze każdy z graczy powinien wyłożyć osiem monet, których wartość wyniesie 15 punktów złota.

NOWE SŁOWA KLUCZOWE

Galley (Galera) – okręt z tym słowem kluczowym nigdy nie stanie się wrakiem (choć może zostać zniszczony). Jeżeli staranuje wrogi statek to nie zostaje zaklinowany, ale nie może zniszczyć taranowej

jednostce masztu. Może zwrócić dziób w dowolnym kierunku po zakończeniu akcji ruchu, jest to traktowane jako darmowa akcja.

Marine (Piechota Morska) – Załoga z tym słowem kluczowym może zostać wysadzona na wyspie (z wyjątkiem bazy przeciwnika). Niezależnie do tego, czy znajduje się na okręcie czy na wyspie można wydawać jej w każdej turze własną akcją strzału, tak jak statkowi; poziom broni to 2. Przeciwnicy mogą strzelać w tą załogę tylko wtedy, gdy znajduje się ona na wyspie, ale aby ją wyeliminować trzeba w nią trafić dwa razy w tej samej turze – pojedyncze trafienie nic nie daje. W przeciwieństwie do zdolności innych kart, zdolności Piechoty Morskiej się kumulują, np. jeżeli na jednym okręcie znajdują się dwie załogi ze słowem kluczowym Piechota Morska, to możesz użyć obu w tej samej turze.

PIRATES OF THE BARBARY COAST

ZMIANY W ZASADACH

Poniżej znajdują się zmiany, jakie wprowadzono w instrukcji w tym dodatku. Pozostałe reguły z dodatków *Pirates of the Spanish Main*, *Pirates of the Crimson Coast* oraz *Pirates of the Revolution* nadal obowiązują.

NOWE ZASADY:

- Podczas przygotowania do rozgrywki wyspy trzeba teraz umieszczać w odległości co najmniej 3L od siebie, ale nie większej niż 6L
- Gracz nie może dołożyć do puli skarbów w danej rozgrywce więcej niż jednego unikatowego skarbu o takiej samej nazwie
- Określenie sześciocienne kości skracane jest jako k6
- Słowo kluczowe Galley (Galera) zostało zmienione, nowym słowem kluczowym jest Junk (Dżonka)
- Mechanika „come about” (zwrot) została usunięta z gry

TWORZENIE FLOTY

Zarówno statki jak i załoga mają wartość punktową. Statki należą do jednej z siedmiu poniższych nacji:



Aby stworzyć flotę musisz określić jej wartość punktową w danej rozgrywce. Sugerujemy rozgrywki na **40 punktów**. Wybierz statki, załogę i wydarzenia (załogi i wydarzenia są opcjonalne) o łącznym koszcie punktowym nie przekraczającym 40.

NOWE SŁOWA KLUCZOWE

Galley (Galera) – okręt z tym słowem kluczowym nie może się zaklinować z innym okrętem. Jeżeli staranuje wrogi statek, nie może zniszczyć taranowej jednostki masztu. Może zwrócić dziób w dowolnym kierunku po zakończeniu akcji ruchu, jest to traktowane jako darmowa akcja. Jeżeli stanie się wrakiem, ma prędkość S.

Junk (Dżonka): Maszty tego statku nie blokują jego linii strzału.

PIRATES OF THE SOUTH CHINA SEAS

ZMIANY W ZASADACH

Poniżej znajdują się zmiany, jakie wprowadzono w instrukcji w tym dodatku. Pozostałe reguły z dodatków *Pirates of the Spanish Main*, *Pirates of the Crimson Coast*, *Pirates of the Revolution* oraz *Pirates of the Barbary Coast* nadal obowiązują.

TWORZENIE FLOTY

Zarówno statki jak i załoga mają wartość punktową. Statki należą do jednej z ośmiu poniższych nacji:



Aby stworzyć flotę musisz określić jej wartość punktową w danej rozgrywce. Sugerujemy rozgrywki na **40 punktów**. Wybierz statki, załogę i wydarzenia (załogi i wydarzenia są opcjonalne) o łącznym koszcie punktowym nie przekraczającym 40.

NOWE SŁOWA KLUCZOWE

Fear (Strach): Rzuć kością k6 a każdy wrogi statek znajdujący się w zasięgu S od tego statku na początku tury tego statku. Przy wyniku 5 żadna ze zdolności wrogiego statku ani jego załogi nie może zostać użyta w tej turze. Przy wyniku 6 bazowa prędkość wrogiego statku wynosi S.

Turtle Ship (Statek Opancerzony): Kiedy ten statek zostanie trafiony, usuń jeden z jego panczerzy. Kiedy nie ma już panczerzy, usuwaj maszty tak jak w przypadku normalnych statków. Nie można przeprowadzić abordażu na ten statek jeżeli ma założone panczerze. Jeśli ten statek zmieni się we wrak, zyskuje prędkość S.



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 :-)

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, mile 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**

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>