

POLSKA INSTRUKCJA

# PIRATE'S COVE™

Paul Randles & Daniel Stahl

*Gra o łupieniu  
i brawurze!*

Gra dla 3-5 graczy  
W wieku powyżej 8 lat  
Czas gry: 60-90 minut

DAYS OF  
WONDER

**L**egendarne miejsce ukrywania łupów... kryjówka piratów i korsarzy... Wizja Zatoki Piratów wypełnia serca i umysły młodych ludzi, którzy pragną związać swoje życie z morzem. Zaczynając swoją przygodę na skromnie wyposażonym słupie ocalałym z zimowego sztormu, pewnego ranka stawiasz żagle i ruszasz w kierunku Pirackiej Zatoki, a twoje oczy wypełnione są wizją bogactw i chwały, zaś płuca wypełnia słone powietrze pełnego morza.

## *Składniki gry:*

**W skrzyni skarbów znajdują się:**

- ◆ 1 plansza – mapa przedstawiająca morze i wyspy w pobliżu Zatoki Piratów
- ◆ 7 miniatur pirackich statków (po 1 dla każdego z graczy oraz 2 czarne statki Legendarnych Piratów)
- ◆ 5 podkładek pirackich statków oraz kół sterowych (po 1 dla każdego z graczy)
- ◆ 5 drewnianych znaczników Chwały (po 1 dla każdego z graczy)
- ◆ 20 znaczników Wytrzymałości (drewniane krążki – po 4 dla każdego gracza w danym kolorze)
- ◆ 112 ilustrowanych kart:
  - 60 kart skarbów
  - 5 kart Legendarnych Piratów
  - 1 karta Królewskiej Marynarki
  - 42 karty z tawerny (z wizerunkiem tawerny na odwrocie):
    - 4 karty papug
    - 7 kart Szkutników
    - 14 kart Walki (8 kart Bitewnych i 6 kart Salw)
    - 8 kart Zdarzeń
    - 9 kart Chwały (5 x1, 3 x2, 1x3)
  - 4 puste karty (1 Legendarnego Pirata, 1 karta Zdarzenia, 1 Bitewna i 1 Salwa)
- ◆ 44 Dublony (24 warte 1 złota i 20 wartych 5 złota)
- ◆ Skrzynie ze skarbami (brązowe drewniane sześciiany)
- ◆ 6 drewnianych kości
- ◆ 1 karta z wypisem zasad
- ◆ 1 numer dostępu do Days of Wonder Online (umieszczony z tyłu Zasad)



Skarb



- Chwała
- Dublony
- Skarby
- Karty Tawerny

PIRACI

SKARBY



TAWERNA

Zdarzenia

Chwała

Papuga

Bitewna

Salwa

Pusta karta

Dublon



2



# Rozpoczęcie gry

Położ planszę przedstawiającą mapę Zatok Piratów na środku stołu.

Przetasuj karty Skarbów i umieść 12 z nich na każdym z zaznaczonych miejsc na zewnętrznych wyspach (Wyspy 1 do 5).



Przetasuj Karty z Tawerny i połóż je, koszulkami do góry, na odpowiednim miejscu na Wyspie z Tawerną.

Weź karty Legendarnych Piratów (z ilustracją statku na koszulkach). Odłóż kartę Królewskiej Marynarki koszulką do dołu obok planszy i przetasuj pozostałe karty Legendarnych Piratów przed położeniem ich koszulkami do góry obok planszy.

## Każdy gracz wybiera:

- ◆ miniaturę pirackiego statku w wybranym kolorze
- ◆ cztery znaczniki Wytrzymałości oraz znacznik Chwały, które pasują kolorem do jego statku
- ◆ jedną podkładkę pirackiego statku
- ◆ jedno Koło Sterowe
- ◆ jeden dublon wart 5 złota i 4 dublony warte 1 złota, czyli łącznie 9 złota
- ◆ jedną Kartę z Tawerny (pociągniętą ze szczytu kart ułożonych na Wyspie z Tawerną)

*Uwaga: Przed pierwszą grą należy wypchnąć Koła Sterowe oraz dublony z palet. By złożyć Koła należy usunąć małe środkowe kółko i w jego miejsce z przodu przyczepić czarną plastikową strzałkę używając małego czarnego plastikowego elementu, który będzie przytrzymał strzałkę od tyłu Koła. Jeżeli strzałka porusza się zbyt luźno należy odwrócić czarny element z tyłu Koła.*

Każdy gracz kładzie znacznik Chwały na czaszce z puszczkami oznaczającej punkt startowy paska Chwały, który biegnie wzdłuż brzegów planszy. Za każdym razem gracz w trakcie gry zdobędzie punkty chwały, przesunie swój znacznik o taką samą liczbę na pasku chwały.

Każdy z graczy kładzie przed sobą podkładkę pirackiego statku. Następnie układa cztery znaczniki Wytrzymałości na pozycjach startowych – na każdej podkładce jest to druga pozycja od lewej, oznaczona czaszką – i umieszcza swoje dublony z boku podkładki.

Wszystkie pozostałe dublony oraz wszystkie skrzynie ze skarbami zostają zakopane na Wyspie Skarbów (#6) na środku planszy.

Jeden z czarnych Legendarnych Piratów rozpoczyna grę w Tawernie (#1), należy więc go tam umieścić. Pociągnij pierwszą kartę Legendarnego Pirata z talii znajdującej się koło planszy i umieść ją obok statku.

Jeżeli gracie w trójkę to drugi Legendarny Pirat rozpoczyna grę zacumowany przy Wyspie Dział (#4). Pociągnij drugą kartę Legendarnego Pirata i umieść ją przy statku.

Jesteś teraz gotowy by postawić żagle i zostać najbardziej znanym piratem Karaibów!



## Cel gry

Celem gry jest żeglowanie po wodach otaczających Zatokę Piratów i zostanie najbardziej znanym i straszliwym piratem jakiego widział świat (a przynajmniej w tym roku)! By to osiągnąć należy zręcznie nawigować, odważnie walczyć i bezlitośnie plądrować. Chwałę zyskuje się za wygrane potyczki, zakopane skarby i złoto oraz przez przechwalanie się swoimi osiągnięciami w Tawernie. Po dwunastu miesiącach (turach) pirat z największą ilością zebranej Chwały zostaje zwycięzcą tej rozgrywki i okrzyknięty zostaje najbardziej krwiożerczym piratem na pełnym morzu!

## Poznaj swój okręt

Przed wypłynięciem na pirackie wody każdy korsarz powinien zapoznać się bliżej ze swoim okrętem.

Zwrotność i bojowość statku określają cztery elementy jego wyposażenia w czterech różnych miejscach statku, które wskazują znaczniki Wytrzymałości:



- **Kadłub**, który wskazuje, jak wiele skarbów może pomieścić Twoja ładownia



- **Załoga**, która - razem z działami - decyduje iloma kośćmi rzucasz podczas walki



- **Działa** odslugiwane przez załogę, które określają iloma kośćmi rzucasz podczas walki



- **Żagle**, im jest ich więcej, tym szybszy i zwrotniejszy jest okręt.

Ważne: jeden człowiek przy jednym działle i vice versa! Możliwości bojowe statku (które określają, iloma kośćmi rzuca się podczas starcia - patrz Walka) określone są cechą dział bądź załogi, którakolwiek jest niższa. Dlatego statek z 2 członkami załogi i 3 działami lub 3 członkami załogi i 2 działami będzie korzystał tylko z dwóch kości podczas bitwy, podczas gdy statek z 3 działami i 3 członkami załogi używać będzie już trzech kości.

## Dbaj o olinowanie

Na początku gry, przed pierwszą turą, każdy pirat dostaje możliwość ulepszenia statku i dostosowania go do swoich potrzeb. Możesz ulepszyć każdą z sekcji swojego statku poprzez płacenie kosztu ulepszenia. By ulepszyć którąś z sekcji przesun odpowiedni znacznik Wytrzymałości na pożądany poziom. Za ulepszenie trzeba oczywiście zapłacić złotem, a koszt podany jest tuż obok poziomów. Złoto wraca na Wyspę Skarbów. Koszty ulepszeń się sumują, więc ulepszenie żagli z poziomu 5 do poziomu 7 kosztuje  $1 + 2 = 3$  złota. Ulepszenie statku na początku gry odbywa się jednocześnie, bez wiedzy o zakupach dokonanych przez innych graczy.



## Kompas

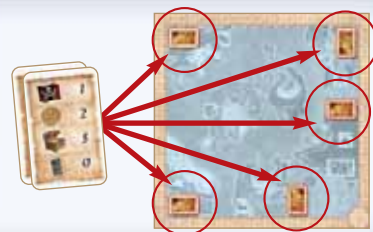
Przez całą grę akcje będą odbywały się na kolejnych wyspach w kierunku zachodnim (czyli wraz z ruchem wskazówek zegara). Właściwa kolejność to: pięć wysp zewnętrznych (wyspy z Tawerną, Kadłubem, Żaglami, Działami i Załogą) ponumerowanych od 1 do 5, następnie Wyspa Skarbów (6) na środku mapy i ostatecznie Zatoka Piratów znajdująca się tuż obok.



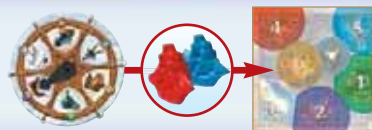
## Kolejność tur

Gra toczy się w ciągu dwunastu kolejnych miesięcy (tur). Kto przez ten czas zdobędzie najwięcej Chwały, ten zostaje zwycięzcą. Każda tura podzielona jest na 6 faz:

**1. Skarb** - Należy odwrócić górne karty ze stosu kart Skarbów na każdej z zewnętrznych wysp. Na kartach tych wypisane są łupy, jakie zdobyć można za splądrowanie danej wyspy w danej turze. Karty kończą się po 12 turze.



**2. Nawigacja** – W tajemnicy przed innymi graczami należy wskazać strzałką na Kole Sterowym, którą wyspę zamierzasz spłądrować w tym miesiącu. Koła ujawnia się jednocześnie i przesuwa się statki do wskazanej wcześniej wyspy.



**3. Walka** – Poczynając od statków zacumowanych przy Wyspie z Tawerną i przechodząc do kolejnych wysp (w kierunku zachodnim), przeprowadzamy wszystkie walki. Walki mają miejsce na każdej z zewnętrznych wysp (wyspy 1-5), kiedy spotkają się tam dwa lub większa ilość statków. Na Wyspie Skarbów walka odbywa się tylko wtedy, kiedy wpadnie się tam na Legendarnego Pirata. Każda bitwa składa się z fazy przygotowawczej oraz odpalania salw. Bitwa toczy się dopóki przy wyspie nie pozostanie tylko jeden statek lub do czasu gdy wszystkie statki graczy zostaną zniszczone lub same uciekną do Zatoki Piratów.



**4. Płądrowanie** – Rozpoczynając od Wyspy z Tawerną i przesuając się w kierunku zachodnim każdy ocalały statek zacumowany przy zewnętrznej wyspie może daną wyspę spłądrować. Kapitan statku bierze leżącą na wyspie kartę skarbu i otrzymuje wymienione na niej ilości złota, skrzyń, kart z tawerny oraz punktów chwały. Jeżeli zapas złota, skrzyń lub kart zostanie wyczerpany, kapitan nie dostaje nic, dlatego ważna jest kolejność płądrowania.



**5. Ulepszenie** – Zaczynając od Wyspy z Tawerną i przesuując się w kierunku zachodnim każdy gracz może skorzystać z „ulepszeń” dostępnych na wyspie, przy której cumuje:



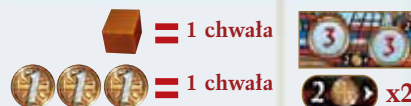
◆ Na Wyspie z Tawerną można zakupić do 3 kart z tawerny po 2 złota każda



◆ Na Wyspach Kadłuba, Żagli, Dział i Załogi można ulepszyć odpowiednią sekcję statku do pożądanego poziomu poprzez zapłacenie odpowiedniego skumulowanego kosztu



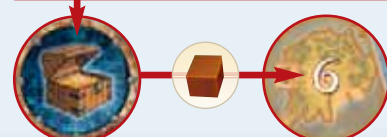
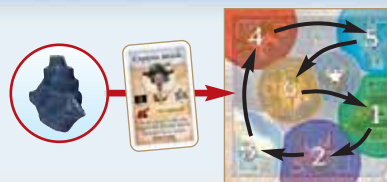
◆ Na Wyspie Skarbów można zakopać skrzynie i złoto dla chwały (1 punkt za każdą skrzynię oraz 1 punkt za każde 3 sztuki złota) i/ lub ulepszyć jedną sekcję statku o jeden poziom płacąc podwójny koszt



◆ Pirackiej Zatoce można pociągnąć 2 karty z tawerny (lub 1 kartę i otrzymać dwa złota) z talii oraz naprawić zniszczony statek



**6. Poruszanie czarnymi statkami oraz sprawdzenie ładunku skarbów** – Przesuń czarny statek (lub statki) Legendarnego Pirata o jedną wyspę na zachód. Zatoka Piratów jest bezpiecznym schronieniem przed Legendarnymi Piratami, więc po cumowaniu przy Wyspie Skarbów czarny statek zawija z powrotem do Tawerny. Jeżeli Legendarny Pirat został w tej turze pokonany, pociągnij kolejną kartę ze stosu kart Legendarnych Piratów. Jeżeli zaistnieje taka potrzeba, przetasuj talię wraz z pokonanymi już piratami. Sprawdź ładowność swojego statku – jeżeli ilość skarbów przekracza ładowność, wyrzuc nadproduktowe skrzynie za burtę. Wyrzucone skrzynie wracają na Wyspę Skarbów. Na koniec odrzuć wszelkie Karty Skarbów, które zostały jeszcze na nie spłądrowanych wyspach.



# Walka

Piraci są z zasady kłótlivi i zazdrośni: za każdym razem, gdy przy którejś z zewnętrznych wysp (#1-5) zacumuje więcej niż jeden okręt (wliczając w to statki graczy, Królewską Marynarkę oraz statki Legendarnych Piratów), podziwiać można rozgrywającą się u wybrzeża epicką bitwę morską. Walka wybuchnąć może także na Wyspie Skarbów jeżeli któryś z graczy natknie się tam na Legendarnego Pirata. Bitwy wygrywa się poprzez zniszczenie statku oponenta (lub oponentów), czyli przez zadanie wystarczająco dużej ilości obrażeń by sprowadzić znacznik Wytrzymałości którejś z sekcji do najniższego poziomu, albo poprzez zmuszenie przeciwnika do ucieczki.

## Kolejność walki

Bitwy rozgrywane są w kolejności „na zachód” zaczynając od Wyspy z Tawerną.

Bitwy składają się z fazy przygotowawczej oraz z kolejnych faz oddawania salw w burtę przeciwnika.

**1. Przygotowanie do bitwy** – Każdy z uczestników może zagrać kartę Bitwy (Battle)

**2. Odpalana jest pierwsza salwa:**

**a. Najszybszy statek ma do wyboru:**

- wystrelić z dział w kierunku przeciwnika
- wycofać się do bezpiecznego schronienia w Pirackiej Zatoce

**b. Drugi z kolei najszybszy statek, jeżeli nie został zniszczony, może**

- wystrelić z dział w kierunku przeciwnika
- wycofać się do bezpiecznego schronienia w Pirackiej Zatoce

**c. Bitwa toczy się dalej** do momentu kiedy wszystkie statki oddadzą salwę, wycofają się do Zatoki Piratów lub zostaną zniszczone przed możliwością oddania strzału.

**3. Druga i kolejne rundy:** Po pierwszej rundzie następują kolejne rundy odpalania salw, przebiegające dokładnie w taki sam sposób jak runda pierwsza, gdzie statki działają zgodnie z malejącym poziomem Żagli. Bitwa toczy się do czasu, gdy na placu boju pozostanie tylko jeden statek, który albo zniszczył wszystkich przeciwników, albo też wycofali się oni do Zatoki Piratów.

Obecny poziom Żagli na początku każdej salwy określa szybkość okrętu. Jeżeli Żagle statku zostaną uszkodzone, prędkość okrętu, a przez to kolejność oddawania strzałów, może się zmienić.

Podczas faz Walki, Płądrowania oraz Ulepszania najszybszy statek zawsze działa pierwszy. Jeżeli dwóch (lub większa ilość) piratów posiada ten sam poziom Żagli, rzuca się kostką. Gracz z najwyższym wynikiem działa pierwszy. Wszystkie remisy w grze rozwiązuje się tym właśnie sposobem.

## Przygotowanie do bitwy (Zasada opcjonalna) – zagrywanie kart

Rozpoczynając od gracza z najszybszym statkiem gracze mogą zagrać z ręki po jednej karcie Bitwy. Zagrana karta zostaje odczytana na głos, a jej efekt zostaje natychmiast wdrożony w życie.

Drugi pod względem szybkości gracz może wtedy zagrać swoją kartę albo spasować, a po nim działa kolejny itd. Zagrywanie kart Bitwy ciągnie się dalej, dopóki wszyscy gracze w tej samej turze nie spasują.

Gracz może spasować w jeden turze, a w kolejnej zagrać kartę Bitwy – jeśli tylko inny gracz zagrał jakąś kartę Bitwy po jego pasie.

Karty Bitwne działają przez całą bitwę podczas której zostały zagrane. Pod koniec bitwy zostają odrzucone, niezależnie do tego, czy ich zasada została wykorzystana, czy nie.

Karty Bitwne można zagrywać tylko na swój własny statek. Nie można ich zagrywać na Królewską Marynarkę czy Legendarnego Pirata.



## Oddawanie salw

Gracz decydujący się na oddanie salwy:

**1.** Może zagrać wybraną przez siebie kartę Salwy przed rzutem na trafienie. Działanie tej karty liczy się tylko podczas kolejnego rzutu. Po nim karta jest odrzucana, niezależnie od tego, czy akcja była udana, czy nie. Kart Salw nie można zagrywać na rzecz Królewskiej Marynarki lub Legendarnego Pirata.

**2.** Ogłasza donośnym głosem czyj statek atakuję i w którą sekcję dokładnie (Kadłub, Działa, Załogę czy Żagle) oddaje strzał. Legendarni Piraci oraz Królewska Marynarka zawsze przyjmują trafienia na Kadłub.

**3.** Rzuca ilością kości równą niższej z cech Działa i Załoga. Każdy wynik 5 lub 6 to jedno trafienie. Za każde trafienie atakowany statek traci jeden poziom w wybranej sekcji. Znacznik Wytrzymałości spada (w lewo) za każde trafienie, co oddaje zniszczenia i zmniejszenie sprawności okrętu.

Jeżeli Legendarny Pirat i/lub Królewska Marynarka znajdują się przy wyspie, a gracz podejmie walkę, musi on strzelać, dopóki ich nie zatopi. Dopiero wtedy będzie możliwa walka między graczami, jeżeli jeszcze jakiś jest obecny.

Jeżeli do zaatakowanej sekcji dołączony jest Szutnik lub odpowiadająca sekcji Papuga, to karty te absorbują dwa pierwsze trafienia i dopiero po ich zniszczeniu można uderzać w sam okręt. Po pierwszym trafieniu karta obracana jest o 90°, po drugim jest odrzucana. Dopiero wtedy kolejne trafienia powodują przesuwanie znacznika Wytrzymałości w dół (w lewo).

Karty Salw nie mogą być zagrywane na korzyść Królewskiej Marynarki, można je zagrywać tylko na własny statek. Legendarni Piraci nigdy nie zagrywają kart – i bez nich są już wystarczająco potężni



## Wycofywanie się

Czasem rozważa jest lepszym wyjściem niż waleczność. Podczas swojej tury pirat może zdecydować się na wycofanie się do Zatoki Piratów. Jeżeli jego okręt został w tej potyczce trafiony, wszyscy przeciwnicy, którzy pozostali przy wyście, otrzymują jeden punkt chwały.

Jeżeli jednak okręt wycofuje się do Zatoki Piratów, a podczas bitwy nie został zniszczony (tj. żaden znacznik nie został przesunięty na najniższy poziom), jego kapitan ryzykuje możliwość buntu na pokładzie. Wykonuje on rzut jedną kością – jeżeli wypadnie 1, rozpoczyna się bunt. Załoga, zmęczona już pracą dla tchórzliwego kapitała, przejmuje statek. Gracz traci całe złoto i skrzynie znajdujące się na pokładzie, a jego kapitał udaje się na spacer po desce (-2 punkty chwały).

Legendarni Piraci oraz Królewska Marynarka nigdy się nie wycofują.

## Wymuszenie wycofania

Jeżeli któraś z sekcji statku otrzyma tak wiele obrażeń, że jej znacznik sprowadzony zostaje na najniższy poziom, statek ledwo unosi się na wodzie i nie może dalej walczyć. By uratować załogę kapitał musi natychmiast popłynąć do Zatoki Piratów i dokonać naprawy.

Zniszczony statek zapewnia wszystkim pozostałym na placu boju oponentom po 1 punkcie chwały.

**Należy pamiętać, że powolny statek może zostać zniszczony zanim nadejdzie jego kolej na oddanie salwy.**

## Bezpieczne porty

### Walki pomiędzy graczami nie mają miejsca na Wyspie Skarbów

Sklóćeni kapitałowie dawno temu zawarli dżentelmeńską umowę by nigdy ze sobą nie walczyć przy Wyspie Skarbów. Jednak Legendarni Piraci, tacy jak Czarnobrody, nie są dżentelmenami i otworzą ogień do każdego, na kogo się natkną, niezależnie od miejsca, w którym się znajdują.

Lokacja Wyspy Skarbów znana jest jedynie piratom, dlatego Królewska Marynarka nigdy tam nie zawinie.

### Nie ma walk w Zatoce Piratów

Zatoka Piratów jest opuszczonym kawałkiem plaży, o który nie warto walczyć. Nigdy nie wybuchają tam walki, a obce statki nie mają tam wstępu.

## ★ Punktacja ★

### Piraci uzyskują chwałę za każdy z poniższych czynów:

- ◆ **Wygrwanie bitew** (1 punkt za każdego gracza, który został pokonany lub wycofał się po otrzymaniu trafienia)
- ◆ **Płądrowanie wyspy** (wartość chwały wskazana na karcie Skarbu)
- ◆ **Pokonanie Legendarnego Pirata i Królewskiej Marynarki** (wartość chwały wskazana na karcie)
- ◆ **Zakopywanie skarbów** (1 chwały za każdą skrzynię) i złota (1 chwały za każde 3 złota)
- ◆ **Zdobywanie kart Chwały**

### Punkty chwały tracone są gdy:

- ◆ **Kapitał zmuszony jest wyjść na spacer po desce** (-2 punkty)
- ◆ **Papuga zostanie zabita** (-2 punkty) **lub wymieniona** (-1 punkt). Patrz rozdział Papugi.

## Koniec gry

Po zakończeniu 12 miesięcy (rundy) wszystkie karty Skarbów znikają z wyspy. Każdy gracz pokazuje innym zdobyte przez siebie karty i przesuwą swój znacznik Chwały o odpowiednie ilości miejsc. Skrzynie i złoto, które nie zostały zakopane na Wyspie Skarbów są nic nie warte i chwały nie przynoszą.

Pirat, który osiągnie najwięcej punktów chwały, wygrywa grę i zostaje ogłoszony najstraszliwszym piratem wszystkich mórz.

Jeżeli dwóch lub większa ilość graczy posiada tą samą ilość chwały następuje walka na śmierć i życie. Zwycięzca tej bitwy zostaje ogłoszony najślawniejszym piratem!

Teraz jesteś gotowy by rozpocząć swą podróż. Postaw żagle! Doświadczeni kapitałowie oraz ci, którzy chcą poszerzyć swoją wiedzę na temat zwyczajów Zatoki Piratów, powinni zajrzeć do (nie) sławnego Przewodnika po Zatoce Piratów, który zaczyna się na następnej stronie.



# Przewodnik po Zatoce Piratów oraz otaczających ją wyspach



## Wyspa z Tawerną

Podczas każdej wizyty na tej wyspie możesz kupić do 3 kart z Tawerny, każdą za 2 sztuki złota. Możesz zagrać kartę Szkutnika, jeżeli taką posiadasz.



## Wyspa Skarbów

Zakop skrzynie z ładowni swojego statku – otrzymujesz 1 punkt chwały za każdą. Zakop złoto, a otrzymasz 1 punkt chwały za każde 3 zakupione sztuki złota.

Możesz także ulepszyć jedną z sekcji swojego statku maksymalnie o jeden poziom płacąc podwójny koszt. Tak więc ulepszenie Żagli na Wyspie Skarbów z poziomu 5 na poziom 6 będzie Cię kosztowało  $2 \times 1 = 2$  sztuki złota. Nie będziesz już w tej turze miał możliwości ulepszenia innej sekcji czy też ulepszenia Żagli jeszcze raz.

## Ulepszanie

Kiedy ulepszasz statek, mała biała cyfra znajdująca się tuż obok upragnionego przez Ciebie poziomu wskazuje koszt ulepszenia w złocie. By ulepszyć jedną sekcję o kilka poziomów na raz, należy zapłacić sumę kosztów ulepszeń. Na przykład, by przesunąć znacznik Żagli z 5 na 7, trzeba zapłacić  $1 + 2 = 3$  sztuki złota. Nie musisz ulepszać statku jeżeli nie chcesz (wyjątkiem są zniszczone statki w Zatoce Piratów). Czy to zrobisz i o ile poziomów zależy tylko i wyłącznie od Ciebie i Twojej sakiewki.



## Wyspa Żagli

Ulepsz żagle swojego statku o tyle poziomów ile uznasz za stosowne i na ile Cię stać. Możesz zagrać kartę Szkutnika, jeżeli taką posiadasz.





## Wyspy

Na morzu znajdują się setki wysp i wysepek, ale tylko kilka z nich powoduje wrzenie krwi w każdym piracie, który czeka na legendarne bitwy, niezliczone skarby oraz nieśmiertelną sławę. Nigdzie indziej nie znajdziesz takiego skupiska wysp jak to, które otacza legendarną Zatokę Piratów. Te oślawione pirackie kryjówki to między innymi:

- ◆ pięć zewnętrznych wysp: wyspa z Tawerną, Kadłubem, Żaglami, Działami oraz Załogą (#1-5)
- ◆ Wyspa Skarbów (#6)
- ◆ sama Zatoka Piratów

Każda z wysp pozwala temu, kto na nią przyplynie, na specjalne akcje podczas fazy Ulepszenia.



### Wyspa Załogi



Ulepsz załogę swojego statku o tyle poziomów ile uznasz za stosowne i na ile Cię stać. Możesz zagrać kartę Szkutnika, jeżeli takową posiadasz.

### Zatoka Piratów



Pociągnij 1 kartę z Twerny i zabierz 2 sztuki złota lub pociągnij 2 karty z Tawerny. Jeżeli Twój statek został zniszczony podczas walki, musisz zreperować zniszczoną sekcję płacąc za to 2 sztuki złota. Przesuń znacznik tej sekcji z powrotem na drugi poziom (drugi od lewej). Jeżeli kilka sekcji Twojego statku zostało zniszczonych przez Salut z sześciu dział lub z powodu wybuchu Beczki prochu, musisz naprawić wszystkie zniszczone sekcje na raz. Jeżeli Cię na to nie stać, możesz naprawić wszystkie zniszczone sekcje, ale nie otrzymujesz żadnej karty z Tawerny ani żadnej sztuki złota.

### Wyspa z Tawerną



Podczas każdej wizyty na tej wyspie możesz kupić do 3 kart z Tawerny, każdą za 2 sztuki złota. Możesz zagrać kartę Szkutnika, jeżeli takową posiadasz.

### Wyspa Kadłuba



Ulepsz kadłub swojego statku o tyle poziomów ile uznasz za stosowne i na ile Cię stać. Możesz zagrać kartę Szkutnika, jeżeli takową posiadasz.

# Tawerna i karty & Tawerny



Tawerna na pierwszej wyspie jest spelunką sławną na wszystkich morzach. Można prowadzić tam interesy, można wypić z kamratami niejedną butelkę rumy czy poprzeczawać się kobietami, które ma się w każdym porcie...

Każda wizyta w Tawernie daje odwiedzającemu możliwość zakupu kart, z których każda kosztuje po 2 sztuki złota. Czasem piraci otrzymują karty jako efekt plądrowania któregoś z wysp lub po wycofaniu się z bitwy do Zatoki Piratów. Jeżeli talia w Tawernie się wyczerpie, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię.

## W Tawernie znajduje się sześć rodzajów kart:

- ◆ a. karty Papug
- ◆ b. karty Szkutników
- ◆ c. karty Zdarzeń
- ◆ d. karty Bitewne
- ◆ e. karty Salw
- ◆ f. karty Chwały

## a. Karty Papug



Raz na jakiś czas można w Tawernie przywazyć starą i mądrą papugę, która szuka nowego właściciela. Spędziwszy wiele lat na ramieniu któregoś ze znanych piratów ptaki te nauczyły się pewnych przydatnych sekretów. Któraś z nich może podzielić się z nowym właścicielem swą wiedzą w zamian za okazjonalne zamoczenie dzioba w rumie czy kilka dobrych przekleństw.

Każda z czterech papug posiada wiedzę z konkretnego zakresu dotyczącego pirackich statków (działa, załoga, kadłub oraz żagle), co oznaczone jest poprzez ikonkę na karcie papugi.

- ◆ **Papuga Kapitana Flinta** [shiver my timber] – Możesz wozić w ładowni nieskończoną ilość skrzyń ze skarbami.
- ◆ **Papuga Długiego Johna Silvera** [pieces of eight] – Zawsze rzucasz 6 kośćmi podczas wali. Papuga Długiego Johna Silvera niweluje efekt karty Bitewnej Abordaż.
- ◆ **Papuga Billego Bonesa** – „Yo ho ho i butelka rumu” – Zawsze strzelasz ze wszystkich dział. Papuga Billego Bonesa niweluje efekt karty Bojowej Abordaż.
- ◆ **Papuga Squire Trelawney'a** – [shew me the man] – Dodaje +20 do Twojej prędkości.

Papugi wystawia się natychmiast po ich pociągnięciu. Należy położyć kartę Papugi na żerdce znajdującej się na podkładce Twojego statku.

Na statku przebywać może tylko jedna papuga na raz. Jeżeli wyciągniesz drugą papugę możesz pozbyć się swojej starej papugi i wymienić ją na nową kosztem jednego punktu Chwały. Jeżeli chcesz zatrzymać starą papugę, odrzucasz nową. Każda papuga, która obecnie nie jest używana, zostaje automatycznie wtasowana do talii w Tawernie. Odrzucenie papugi nie uprawnia Cię do pociągnięcia kolejnej karty.

Papuga zostaje trafiona kiedy salwa przeciwnika uszkodzi sekcję, nad którą papuga trzyma pieczę (patrz ikonka na karcie papugi). Po pierwszym trafieniu papuga jest ranna (obróć kartę papugi o 90°). Po drugim trafieniu papuga umiera. Jeżeli papuga zostanie zabita, jej właściciel traci 2 punkty chwały, a sama papuga wędruje na stos kart odrzuconych. (Martwe papugi już nie opowiadają historii!).

Jeżeli papuga sprawuje pieczę nad sekcją, do której dołączony jest Szkutnik (patrz poniżej) to Szkutnik zawsze otrzymuje obrażenia przed papugą. Papugi są wystarczająco sprytnie by się za kimś schować!

Jeżeli papuga zostanie ranna podczas walki, ale przeżyje, bo jej właściciel wygrał bitwę lub wycofał się do Zatoki Piratów, automatycznie wyleczy swoją ranę. Przekręć kartę do jej normalnej pozycji podczas fazy Ulepszenia statku.



## b. Karty Szkutników

Wielu z rdzennych mieszkańców zewnętrznych wysp przez lata pracowało przy naprawach słynnych pirackich statków, stając się wybitnymi szkutnikami. Kiedy Szkutnik zostanie umieszczony w sekcji statku, staje się ona lepsza i bardziej wytrzymała.

Karty Szkutników zagrywane są podczas fazy Ulepszenia poprzez dołączenie karty do sekcji statku, którą

chciałbyś ochraniać. Karta Szkutnika może być zagrana nawet przy Wyspie z Tawerną, Wyspie Skarbów czy Zatoce Piratów.

Na pokładzie danego statku znajdować się może tylko jeden Szkutnik. (Zasada alternatywna: Gracze mogą uzgodnić, że można mieć kilku Szkutników, ale nie więcej niż jednego na każdej sekcji okrętu.)

Podczas walki Szkutnik zaabsorbuje dwa pierwsze trafienia. Po pierwszym należy go odwrócić o 90°, po drugim zaś ginie, a jego karta jest odrzucana.

Raniony Szkutnik może zostać wyleczony poprzez zapłacenie 1 sztuki złota w fazie Ulepszenia.

Jeżeli do danej sekcji przydzielony będzie Szkutnik oraz odpowiadająca tej sekcji papuga, to Szkutnik pierwszy otrzyma rany podczas walki. Papuga jest wystarczająco bystra by w czasie bitwy nie przebywać w pierwszym rzędzie.

## c. karty Zdarzeń



Pirackie życie pełne jest ciężkiej pracy i niebezpieczeństw, a karty Zdarzeń odzwierciedlają zmienne morze, przez które korsarze muszą przepłynąć. Kartami tymi są:

### ◆ **Czułe pożegnanie (A fond farewell)**

Zagrywane na końcu tury Nawigacji, także po karcie Kordon Królewskiej Marynarki. Możesz popłynąć swoim okrętem do jakiegokolwiek wyspy, przy której nikt nie cumuje. Karta ta unieważnia działanie karty Podział łupów.

### ◆ **Podział łupów (Conort)**

Zagrywane pod koniec tury Skarbu. Wybrany przez Ciebie gracz musi się podzielić swoim łupem. Dostajesz połowę chwały, skrzynek, złota i kart. Połówki zaokrągla-

ne są na Twoją korzyść. Jeżeli wybrany Gracz udał się na Wyspę Skarbów by zakopać skrzynki lub złoto, dzieli się on z Tobą połową otrzymanej chwały.

### ◆ **Bocianie gniazdo (Crow's nest)**

Zagrywane na początku tury Nawigacji, zanim gracze wybiorą cele swoich wojaży. Zamiast odstaniać kompasy jednocześnie, gracze decydują na którą wyspę płyną po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od wybranego przez Ciebie gracza.

### ◆ **Na cudzy koszt (Boing on the account)**

Zagrywane w czasie faz Ulepszeń z każdej wyspy, także z Wyspy z Tawerną, Wyspy Skarbów i Zatoki Piratów. Możesz ulepszyć dowolną sekcję Twojego statku o 1 poziom nie płacąc za to.

### ◆ **Korsarskie zlecenie (Privateering commission)**

Zagrywane na końcu fazy Nawigacji w odpowiedzi na kartę Królewskiej Marynarki. Odeślij statek Marynarki do innej zewnętrznej wyspy. Królewska Marynarka nie może zostać odesłana na wyspę, przy której cumuje statek gracza ją zagrywającego.

### ◆ **Kordon Królewskiej Marynarki (x2) (Royal Navy Intercept)**

Zagrywane na końcu fazy Nawigacji po ujawnieniu celu podróży przez wszystkich graczy. Wyślij Królewską Marynarkę na wybraną przez Ciebie zewnętrzną wyspę. Marynarka nigdy nie odkryła Wyspy Skarbów ani Zatoki Piratów, więc tam udać się nie może. Królewska Marynarka zawsze przy ataku używa 4 kości; wymaga 4 trafień zanim pójdzie na dno; jej wartość Żagli to 20, zaś sława przynależna graczom, którzy ją zatopią, to 4 (do podziału). Królewska Marynarka nie może zostać przysłana na wyspę, przy której sumuje statek gracza, który zagrał tę kartę.

### ◆ **Mapa skarbów (Secret map)**

Zagrywana na koniec tury Skarbu. Rzuć 1 kością i umieść znacznik skarbu zewnętrznej wyspie, której numer odpowiada wartości wylosowanej na kości. Jeżeli wypadła 6tka – rzuć jeszcze raz. Jeżeli splądrujesz tę wyspę w następnej turze to wartość skarbu tam się znajdującego ulega podwojeniu.



## Karty Bitewne (Battle) i karty Salw (Volley)

Piraci i korsarze zawsze byli skorymi do bitki zawiadkami. Istnieją dwa rodzaje kart zagrywanych podczas walki. Karty Bitewne zagrywa się po kolei, jedną na raz, od najszybszego statku do najwolniejszego. Ich efekt trwa całe starcie. Karty Salw muszą być zagrywane przed rzutem kośćmi, a ich efekt jest jednorazowy.

### d. karty Bitewne



#### ◆ No i poszło! (Avast belay!)

Przez resztę tej bitwy (wliczając to także salwy) nie można już zagrywać żadnych kart. Karty zagrane przed No i poszło! ciągle działają.

#### ◆ Dobry wiatr (x2) (Blow me down)

Przez czas trwania tej bitwy otrzymujesz dodatkowe +6 do żagli. Jeżeli jeden gracz posiada obie karty, może je zagrać razem.

#### ◆ Abordaż (x2) (Grapple attack)

Przez resztę bitwy wszyscy jej uczestnicy rzucają ilością kości równą poziomowi Załogi nie biorąc pod uwagę Dział. Papugi Billego Bonesa i Długiego Johna Silvera niwelują działanie tej karty.

#### ◆ Zastona dymna (x2) (Smoke screen)

Przez czas trwania bitwy można Cię trafić tylko po wyrzuceniu 6.

#### ◆ Skrzynia za burtą (Treasure over board)

Przez resztę bitwy poziom twoich Żagli wzrasta o +2 za każdą skrzynię jaką wyrzucisz za burtę. Przesuń dowolną liczbę skrzyń z własnej ładowni na tą kartę. Po zakończeniu bitwy skrzynie wędrują z powrotem na Wyspę Skarbów, a karta jest odrzucana.



### e. karty Salw



#### ◆ Salwa kartaczami (Grapeshot attack) (x2)

Przy następnej salwie rzuty od 3 do 6 trafiają przeciwnika. Zaraz potem Twoje działa otrzymują dwa obrażenia. Jeżeli statek zostanie w ten sposób zniszczony to musi udać się do Zatoki Piratów. Salwa kartaczami działa miło zagrana Zastony Dymnej w rundzie, w której został zagran. Uważaj jednak podczas używania tej karty jeśli posiadasz papugę Długiego Johna Silvera: jeżeli nie posiadasz na działach także Szkutnika to przez tą kartę stracisz papugę, która przyjmie na siebie dwa obrażenia!

#### ◆ Na beczce prochu (Powder keg) (x2)

Przy następnej salwie każde trafienie zadaje po jednym obrażeniu w kadłub każdego statku (także Twojego!). Tak więc jeżeli rzuciłeś 5 kośćmi i trafiłeś 3 razy, to wszystkie statki biorące udział w bitwie otrzymują dodatkowo 3 obrażenia w kadłub. Jeżeli strzelałeś w Kadłub przeciwnika, efekt ten kumuluje się z zadanymi salwą obrażeniami. Karta ta może być zagrana poza turą (czyli podczas zagrywania kart Salw jednego z Twoich przeciwników, zanim rzuci on kośćmi). Doświadczeni piraci używają tej sztuczki jako ostatniej deski ratunku kiedy ścierają się z mocniejszym przeciwnikiem, zazwyczaj podczas starć z połączonymi siłami Legendarnego Pirata oraz Królewskiej Marynarki. Jeżeli posiadasz papugę Kapitana Flinta przemyśl użycie tej karty, ponieważ po jej zagraniu ptak ten może stać się ekspapugą.

#### ◆ Salut z sześciu dział (Six Gun Salute) (x2)

Podczas następnej salwy zadajesz obrażenia wszystkim sekcjom statku przeciwnika na raz. Jednakże by przygotować działą do kolejnego ataku musisz poświęcić kolejną turę. Działasz dopiero za dwie kolejki.

### f. karty Chwały



Czym byłoby życie pirata bez kilku butelek rumu, załogi śpiewającej sprośne piosenki czy pirackiego tupu przepijanego w kolejnym napotkanym porcie? Karty

Chwały trzymane są na ręce aż do końca rozgrywki, po czym zagrywa się je i przesuwa znacznik Chwały o zsumowaną liczbę punktów z kart.

## Królewska Marynarka (Royal Navy)



Królewska Marynarka pływa po tych wodach starając się zapewnić choć odrobinę bezpieczeństwa statkom kupieckim. Jeżeli inny pirat napomknie o położeniu Twojego statku, możesz być pewny, że Marynarka od razu rzuci się za Tobą w pościg.

Jeżeli przy wyspie, na którą przybywa Marynarka, cumuje więcej niż jeden statek, to muszą się one zjednoczyć w walce przeciwko prawu i porządkowi. Dopiero gdy wspólnymi siłami pokonają Marynarkę mogą zacząć walkę między sobą.

Gracz, który zagrywa Kordon Królewskiej Marynarki lub Korsarskie Zlecenie, by wysłać Królewską Marynarkę na którąś z zewnętrznych wysp, rzuca kośćmi za przedstawiciela prawa oraz decyduje, do kogo strzela Marynarka, jeżeli na miejscu bitwy cumuje więcej niż jeden statek. Królewska Marynarka nie może zostać przysłana na wyspę, przy której cumuje statek gracza, który kartę zagrał. Statek Marynarki zawsze trafiany jest w kadłub i potrzeba 4 trafień, by go zatopić. Pokonanie Marynarki warte jest 4 punkty Chwały, które dzielone są pomiędzy graczami, którzy pozostali na polu bitwy. Punkty, których nie można równo podzielić, zaokrąglane są w dół.

Królewska Marynarka nie może zagrywać żadnych kart (choć efekty kart zagrywanych na inne statki dotyczą także jej). Marynarka się nie wycofuje ani nie walczy z Legendarnymi Piratami.

Po zakończeniu bitwy (wygranej czy nie) Królewska Marynarka zdejmowana jest z planszy.

## Legendarni Piraci

Słynni Piraci z dawnych czasów nawiedzają wyspy dookoła Zatoki Piratów. Raz na jakiś czas ktoś wpływa na zajmowane przez nich wody. Zazwyczaj prowadzi to do poważnych problemów, ponieważ Legendarni Piraci to straszliwi przeciwnicy.

Jeżeli pod koniec fazy Nawigacji zacumujesz przy wyspie, przy której znajduje się także czarny statek, to wywiązuje się bitwa z którymś z Legendarnych Piratów. Który z nich to będzie zależy do wylosowanej wcześniej karty, która go reprezentuje.

Legendarny Pirat ma statystyki takie jak podane na karcie. Trafienia przyjmuje tylko w Kadłub. Podczas bitwy musisz

pamiętać lub zaznaczać ile zostało mu jeszcze poziomów Kadłuba. Pirat tonie kiedy cecha ta osiągnie zero. Jeżeli Legendarny Pirat pokona wszystkich graczy, którzy go atakowali, od razu po bitwie jego statek automatycznie naprawia się do statystyk podanych na karcie.

Inne sekcje statku Pirata nie mogą być atakowane i przez całą walkę pozostają na tym samym poziomie.

Kośćmi za Legendarnego Pirata rzuca gracz, który nie jest związany obecną bitwą.

Legendarni Piraci nie mogą zagrywać kart (ale działają na nich efekty kart zagrywanych na inne statki). Legendarni Piraci nigdy się nie wycofują ani nie walczą między sobą. Oni są mądrzejsi...

Jeżeli Legendarny Pirat pokonany zostanie przy użyciu kart Na beczce prochu lub Salwa kartaczami, a statek gracza zostanie uszkodzony i będzie musiał udać się do Zatoki Piratów, to gracz i tak otrzymuje punkty Chwały za pokonanie Pirata.

## Legendarni Piraci i walka z wieloma przeciwnikami

Gracze muszą najpierw pokonać Legendarnego Pirata zanim zaczną strzelać do siebie nawzajem.

Każdy statek cumujący przy wyspie, łącznie z Legendarnym Piratem, strzela raz na rundę – zaczynając do najszybszego do najwolniejszego. Legendarny Pirat strzela do gracza, który ma najwyższy poziom danej sekcji, która określona jest na karcie Pirata. W następnej rundzie salw atakuje gracza, który ma drugi największy poziom danej sekcji, w którą strzela pirat, aż do momentu, kiedy odda salwy we wszystkich graczy. Wtedy ponownie porównuje się wysokość poziomu danej sekcji wśród wszystkich graczy i Pirat znów strzela raz na rundę, za każdym razem do graczy z coraz mniejszym poziomem sekcji. Trwa to do momentu, w którym Legendarny Pirat nie zostanie pokonany lub wszystkie statki graczy nie zostaną zatopione lub się nie wycofają.

Jeżeli Legendarny Pirat zostanie zatopiony to Chwała za jego pokonanie dzielona jest między graczy pozostałych na placu boju. Jeżeli punkty nie mogą zostać podzielone równo to zaokrąglą się je w dół. Gracze, którzy pozostali przy wyspie kontynuują bitwę między sobą aż zostanie tylko jeden z nich.

Poniżej znajdują się krótkie charakterystyki sławnych piratów nawiedzających wody wokół Zatoki Piratów.



## ◆ Edward Teach „Czarnobrody”



Piekierne salwy, straszliwa szybkość oraz prawie niezniszczalny kadłub to cechy wskazujące dlaczego należy bać się Czarnobrodego.

W bitwie: Czarnobrody strzela 6 kośćmi przeciwko kadłubowi innych statków (zaczynając od tego z największą ilością dział). Jego kadłub wymaga 8 trafień; Żagle mają poziom 24; po pokonaniu daje 6 punktów Chwały

## ◆ Latający Holender



Szkieletowa Załoga tego statku przyczynia się do jego niezwykłych zdolności. Jeżeli Latający Holender zostanie trafiony w bitwie to pod koniec każdej rundy naprawia dwa trafienia (czyli za każdym razem kiedy wszystkie statki oddały po jednym strzale). Nie może jednak nigdy przekroczyć poziomu 5 kadłuba ani naprawić zniszczeń, które nie zostały dokonane w tej rundzie.

**W bitwie:** Działa – 4 kości przeciw Załodze (atakuje najpierw gracza z najwyższą Załogą); Kadłub – 5 trafień, odzyskuje 2 na rundę; Żagle – 16; punkty Chwały – 6.

## ◆ Kapitan Hak



Niezamierzony komizm tego pirata, w połączeniu z zupełnie przypadkową załogą, sprawia, że Kapitan Hak jest zupełnie nieprzewidywalnym, choć czasem śmiesznym przeciwni-

kiem. Nawet kiedy Kapitan Hak nie trafi w swój podstawowy cel to strzał ten może trafić w inny statek biorący udział w tej bitwie. Kiedy Hak strzela w jednego z graczy pozostali gracze otrzymują numery od 1 do 4 zaczynając od gracza po lewej od gracza, do którego strzela Hak. Jeżeli Hak nie trafi, ale wyrzuci numer, do którego przyporządkowany jest inny gracz, to właśnie on zostaje trafiony.

Nietrafione salwy Haka nie mogą trafić w statki nie należące do graczy czy nie znajdujące się na tej wyspie.

**W bitwie:** Działa – 3 kości przeciw Kadłubowi (atakuje gracza z największym kadłubem); Kadłub – 5 trafień; Żagle – 18; punkty Chwały – 3.

## ◆ Ann Bonny i Mary Read



Dwie z nielicznych kobiet-piratów w historii, które podobno walczyły, piły i przeklinały tak dobrze jak każdy mężczyzna. Każde trafienie przez statek Ann i Mary powoduje zniszczenie jednego poziomu wszystkich sekcji!

**W bitwie:** Działa – 3 przeciw wszystkim sekcjom (atakują najpierw gracza z największymi Żaglami); Kadłub – 5 trafień; Żagle – 22; punkty Chwały – 6.

## ◆ Cacafuego



Jeden z największych statków pirackich, jaki kiedykolwiek został schwytany, to Nuestra Señora de la Concepcion, który to statek otrzymał wulgarny przydomek Cacafuego z powodu ogromnej ilości przewożonych skarbów i praktycznie zerowych możliwości obronnych.

Cacafuego jest bezbronny. Gracze walczą między sobą o prawo do splądrowania tego pływającego skarbcza, ale nikt tak naprawdę nie wie ile złota jest w środku – dopóki bitwa się nie zakończy. Zwycięzca rzuca jedną kością i otrzymuje tyle punktów Chwały ile wypadło oczek.

## ◆ Puste karty



Użyj pustych kart znajdujących się w pudełku by dołączyć do talii karty swojego pomysłu. W pudełku dołączono się po jednej z kart każdego rodzaju. Możesz podzielić się swoimi pomysłami z innymi zamieszczając swoją kartę na forum strony [www.piratescovegame.com](http://www.piratescovegame.com)



Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:

*Szymon „Neishin” Szveda*

Skład komputerowy:  *klema*

**REBEL.pl - największy sklep z grami.**

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>



**REBEL Centrum gier**

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

