

Errata

Wyspa Skarbów: Złoto Johna Silvera

INSTRUKCJA

• str. 7 – Faza przygotowań

JEST:

2) ZAKOPYWANIE SKARBU

(...)

☞ terenów znajdujących się w promieniu **2 mil** od pozycji początkowych piratów,

POWINNO BYĆ:

2) ZAKOPYWANIE SKARBU

(...)

☞ terenów znajdujących się w promieniu **1 mili** od pozycji początkowych piratów,

☞ terenów znajdujących się w promieniu 1 mili od pozycji początkowych piratów,

JEST:

5) WSKAZÓWKI KOMPASU

Długi John dobiera tyle wskazówek kompasu, ilu jest **graczy** plus 3. Pozostałe karty wskazówek kompasu odkłada do pudełka.

POWINNO BYĆ:

5) WSKAZÓWKI KOMPASU

Długi John dobiera tyle wskazówek kompasu, ilu jest **piratów** plus 3. Pozostałe karty wskazówek kompasu odkłada do pudełka.

5) WSKAZÓWKI KOMPASU

Długi John dobiera tyle wskazówek kompasu, ilu jest piratów plus 3. Pozostałe karty wskazówek kompasu odkłada do pudełka.

• str. 9 – 3) Wybór akcji

UZUPEŁNIENIE:

Gdy przeciwko Długiemu Johnowi gra **1 albo 2 piratów**, gracze używają więcej niż 1 pionka. W swojej turze pirat wybiera 1 ze swoich pionków, którym wykona akcję lub akcje. Jeśli wybierze pionek w innym kolorze niż posiadana karta postaci, wciąż może używać akcji specjalnych z tej karty.

W grze występują 2 rodzaje akcji:

- ☞ akcje zwykłe,
- ☞ akcje specjalne.

A) Akcja zwykła

Są 3 rodzaje akcji zwykłej:

- jazda konna,
- piesza wędrówka i małe poszukiwanie,
- duże poszukiwanie.

Gdy przeciwko Długiemu Johnowi gra **1 albo 2 piratów**, gracze używają więcej niż 1 pionka. W swojej turze pirat wybiera 1 ze swoich pionków, którym wykona akcję lub akcje. Jeśli wybierze pionek w innym kolorze niż posiadana karta postaci, wciąż może używać akcji specjalnych z tej karty.

• str. 12 – opis żetonu skrzyni z mapą

JEST:

Skarb nie znajduje się na **terenie**, na którym pionek wykonał akcję poszukiwania.

POWINNO BYĆ:

Skarb nie znajduje się na **obszarze**, na którym pionek wykonał akcję poszukiwania.

Skarb nie znajduje się na obszarze, na którym pionek wykonał akcję poszukiwania.

• *str. 12 – opis karty „Rozległa przestrzeń”*

JEST:

Narysuj okrąg o **średnicy** 8 mil wokół odpowiedniego pionka.

POWINNO BYĆ:

Narysuj okrąg o **promieniu** 8 mil wokół odpowiedniego pionka.

• *str. 12 – opis karty „Jeszcze kilka mil”*

JEST:

Narysuj okrąg o **średnicy** 6 mil wokół odpowiedniego pionka.

POWINNO BYĆ:

Narysuj okrąg o **promieniu** 6 mil wokół odpowiedniego pionka.

• *str. 12 – opis karty „Iluzja”*

JEST:

Narysuj **okrąg** o **średnicy** 4 mil wokół odpowiednich pionków.

POWINNO BYĆ:

Narysuj **okręgi** o **promieniu** 4 mil wokół odpowiednich pionków.

• *str. 12 – opis karty „Coraz bliżej”*

JEST:

Narysuj okrąg o **średnicy** 6 mil wokół odpowiedniego pionka.

POWINNO BYĆ:

Narysuj okrąg o **promieniu** 6 mil wokół odpowiedniego pionka.

• *str. 12 – opis karty „Odległość”*

JEST:

Narysuj 2 okręgi o wskazanych **średnicach** wokół wybranego pionka.

POWINNO BYĆ:

Narysuj 2 okręgi o wskazanych **promieniach** wokół wybranego pionka.

• *str. 12 – opis karty „Papuga”*

JEST:

2 lub 3 graczy:

pokaż wszystkim piratom 2 dodatkowe, losowo wybrane wskazówki obszarowe.

4 lub 5 graczy:

każdy pirat pokazuje sąsiadowi po lewej i prawej **swoje wskazówki obszarowe** (Charlotte **odkrywa je tylko przed jednym**).

POWINNO BYĆ:

2 lub 3 graczy:

pokaż wszystkim piratom 2 dodatkowe, losowo wybrane wskazówki obszarowe.

4 lub 5 graczy:

każdy pirat pokazuje sąsiadowi po lewej i prawej **swoją wskazówkę obszarową** (Charlotte **pokazuje tylko 1 wskazówkę**).

KARTY

Poprawione treści kart zostały tak przygotowane, aby można było je wydrukować, wyciąć i nakleić na kartę.

„ROZLEGŁA PRZESTRZEŃ”

PRZESTRZEŃ

WSKAŹ PIONEK ZNAJDUJĄCY SIĘ
W PROMIENIU 8 MIL OD SKARBU.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIEWYKONALNE.

*Narysuj okrąg o promieniu 8 mil
wokół odpowiedniego pionka.*

„JESZCZE KILKA MIL”

WSKAŹ PIONEK, KTÓRY JEST ODDALONY
OD SKARBU O PONAD 6 MIL.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIEWYKONALNE.

*Narysuj okrąg o promieniu 6 mil
wokół odpowiedniego pionka.*

„ILUZJA”

SPRAWDŹ DYSKRETNIE, KTÓRY PIONEK
ZNAJDUJE SIĘ MNIEJ NIŻ 4 MILE OD SKARBU.

WSKAŹ TEN PIONEK, JAK RÓWNIEŻ DOWOLNY
INNY PIONEK, NIE MÓWIĄC, KTÓRY Z NICH
JEST BLIŻEJ SKARBU.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIEWYKONALNE.

*Narysuj okręgi o promieniu 4 mil
wokół odpowiednich pionków.*

„CORAZ BLIŻEJ”

WSKAŹ PIONEK, KTÓRY ZNAJDUJE SIĘ
MNIEJ NIŻ 6 MIL OD SKARBU.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIEWYKONALNE.

*Narysuj okrąg o promieniu 6 mil
wokół odpowiedniego pionka.*

„ODLEGŁOŚĆ”

WSKAŹ PIONEK.

OKREŚL, W JAKIEJ ODLEGŁOŚCI
OD SKARBU SIĘ ZNAJDUJE:

4-7 / 5-8 / 7-9 MIL.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIEWYKONALNE.

*Narysuj 2 okręgi
o wskazanych promieniach
wokół wybranego pionka.*

„PAPUGA”

2 LUB 3 GRACZY:

POKAŹ WSZYSTKIM PIRATOM 2 DODATKOWE,
LOSOWO WYBRANE WSKAZÓWKI OBSZAROWE.

4 LUB 5 GRACZY:

KAŻDY PIRAT POKAZUJE SĄSIADOWI PO LEWEJ
I PRAWEJ SWOJĄ WSKAZÓWKĘ OBSZAROWĄ
(CHARLOTTE POKAZUJE TYLKO 1 WSKAZÓWKĘ).

*Położ pod tą wskazówką
odkryty żeton informacji
typu „prawda”.*

