Jako odważna Kapitan Zielonolica pływasz swoją flotą na pełnym morzu w poszukiwaniu cennych skarbów, które możesz sprowadzić do Zatoki kupców i sprzedać z zyskiem.
Nie wiesz wprawdzie, jakie skarby są zakopane na odległych wyspach, dopóki ich nie znajdziesz, ale z pewnością czeka na ciebie wiele bogactw.

Podczas swoich podróży czeka na ciebie również wiele tajemniczych pokus – i mrocznych przekleństw – ukrytych pośród morskich fal. Jednak nie każda wyprawa jest tak niesamowita i dochodowa: aby związać koniec z końcem, czasem trzeba po prostu zająć się łowieniem ryb lub patrolowaniem okolicznych wód.

ELEMENTY

- ta instrukcja
- 1 figurka Kapitana
- 1 plansza mapy Kapitana
- 1 plansza personelu Kapitana
- 1 kartonowy kompas
  - ▶ 1 plastikowa igła
  - ▶ 1 plastikowy łącznik
- 4 plastikowe statki
- 24 towary Kapitana
  - ▶ 12 małych (po 3 w 4 kolorach)
  - ▶ 12 dużych (po 3 w 4 kolorach)
- 7 kartonowych przeklętych monet
- 1 trójwymiarowa kartonowa półka

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść przed sobą planszę mapy, planszę personelu, kompas i półkę Kapitana.

2. Umieść wszystkie 4 statki w Wężowej zatoce.

3. Potasuj skrzynie skarbów (duże towary), utwórz z nich zakrytą talię i umieść po 1 zakrytej skrzyni skarbów na każdej wyspie.

4. Połóż owoce morza (małe towary) i przeklęte monety w pobliżu.

5. Umieść figurkę Kapitana na polu akcji aktywacji personelu.

AKCJE KAPITANA

Poruszenie 1 statku (1 godzina)

Wydaj 1 **punkt ruchu.**

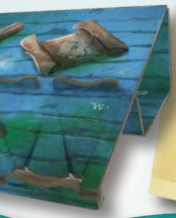
Punkty ruchu:

- Wydaj 1 punkt ruchu, aby poruszyć 1 **statek** przez przerywaną niebieską linię na sąsiedni **obszar**.
- Jeśli na jednym obszarze znajduje się statek i zakryta **skrzynia skarbów**, odkryj skrzynię skarbów.
- Ten symbol reprezentuje **skrót**, którego możesz użyć, aby poruszyć statek na skos. Aby z niego skorzystać, umieść 1 **przeklętą monetę** na **Wyspie piratów** i wydaj 1 punkt ruchu, aby poruszyć statek na obszar znajdujący się po drugiej stronie skrótu.

Zakręcenie igłą i poruszenie statków (2 godziny)

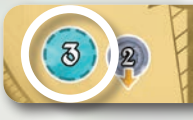
Zakręć igłą **kompasu**, po czym wykonaj akcje w oparciu o symbole znajdujące się na ćwiartce, na której zatrzymała się igła:

Uwaga: Twoja półka ma specjalny kształt, aby lepiej pomieścić twoje skrzynie skarbów, które w przeciwieństwie do dużych towarów innych kupców mają dwie różne strony.

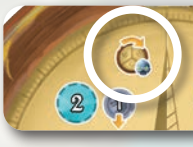


- Umieść wskazaną liczbę przeklętych monet na **Wyspie piratów**.
  - ▶ Jeśli nie będziesz w stanie umieścić 1 lub więcej przeklętych monet na Wyspie piratów, umieść tyle, ile możesz, a następnie dobierz dokładnie 1 kartę zepsucia.

- Wydaj punkty ruchu maksymalnie do wskazanej wartości.
- Niewydane punkty ruchu przepadają.
- Punkty ruchu mogą zostać rozdzielone pomiędzy kilka statków.



- Jeśli na ćwiartce kompasu znajduje się ten symbol, możesz (jeśli chcesz) dobrać 1 kartę zepsucia, aby ponownie wykonać akcję **zakręcenia igłą i poruszenia statków** po tym, jak zakończysz tę akcję, ale zanim poruszysz swój znacznik czasu na zegarze. Nie podnosi to kosztu akcji. Może się zdarzyć, że w jednej turze skorzystasz z tego efektu kilka razy.



Łowienie (2 godziny)

Ta akcja pozwala ci jednocześnie **łowić** w poszukiwaniu **owoców morza**, a także potencjalnie zamienić przeklęte monety w złoto. Możesz łowić przy pomocy każdego statku, który znajduje się na obszarze z **hakiem**.

Dla każdego statku, którym chcesz łowić:

- Jeśli statek znajduje się na obszarze z symbolami haku i towaru, umieść 1 owoce morza we wskazanym kolorze z twojej puli na twojej półce. Następnie porusz dany statek do Wężowej zatoki.

- Jeśli statek znajduje się na obszarze z symbolami haku i przeklętej monety, usuń do 4 przeklętych monet z Wyspy piratów i przesuń swój znacznik złota o 1 pole za każdą usuniętą przeklętą monetę. Następnie porusz dany statek do **Wężowej zatoki**.

Sprowadzenie skarbów (2 godziny)

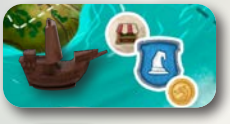
Ta akcja pozwala ci jednocześnie sprowadzić skrzynie skarbów, a także potencjalnie zamienić przeklęte monety w złoto. Możesz sprowadzić skarby przy pomocy każdego statku, który znajduje się na obszarze ze skrzynią skarbów lub Wyspą piratów.

Dla każdego statku, którym chcesz **sprowadzać skarby**:

- Jeśli statek znajduje się na obszarze ze skrzynią skarbów, umieść daną skrzynię skarbów na twojej półce, po czym porusz dany statek do Wężowej zatoki.
- Jeśli statek znajduje się na obszarze z Wyspą piratów, usuń wszystkie przeklęte monety z Wyspy piratów i przesuń swój znacznik złota o 1 pole za każdą usuniętą przeklętą monetę, po czym porusz dany statek do Wężowej zatoki.

Aby zakończyć akcję sprowadzenia skarbów, dodaj nową zakrytą skrzynię skarbów na każdą pustą wyspę. Jeśli na danym obszarze znajduje się statek, umieść skrzynię skarbów odkrytą.

Uwaga: Ponieważ nowe skrzynie skarbów są umieszczane dopiero na końcu akcji, nie możesz sprowadzać skarbów z tej samej wyspy więcej niż raz na turę.



PATROL W FAZIE HANDLU

Podczas fazy handlu każdy statek, który znajduje się na jednym z pięciu zewnętrznych obszarów twojej mapy, uważa się za **patrolujący**.

- Za każdy statek patrolujący obszar z symbolem wsparcia gildii w fazie handlu, aktywuj odpowiadające mu wparcie gildii.
- Za każdy statek patrolujący Wyspę piratów, możesz wybrać i odrzucić 1 kartę zepsucia z twojej puli.

Uwaga: Ten sam obszar może być patrolowany przez więcej niż jeden statek.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas fazy porządkowania:

1. Usuń wszystkie skrzynie skarbów z mapy.
2. Potasuj wszystkie skrzynie skarbów (z wyjątkiem tych znajdujących się na twojej półce) i utwórz z nich zakrytą talię.
3. Umieść po 1 zakrytej skrzyni skarbów na każdej wyspie.
4. Natychmiast odkryj skrzynie skarbów znajdujące się na obszarach ze statkiem.

Wyjaśnienie: Kiedy aktywujesz zdolność mieszkańca, która zapewnia ci duży towar w określonym kolorze, znajdź w talii skrzyń skarbów dany towar i umieść go na swojej półce. Jeśli w talii nie ma takiej skrzyni skarbów, nie otrzymujesz towaru. Potasuj talię i odłóż ją z powrotem do puli.

Zatrudnij / zastąp mieszkańca (koszt zmienny)

Zatrudnij mieszkańca z placu miejskiego i użyj jego zdolności. Następnie wsuń kartę pod swoją planszę personelu, aby przypisać ją do jednej ze zdolności personelu. Większość mieszkańców posiada symbole gildii, które dadzą ci złoto podczas końcowej punktacji.

Aktywowanie personelu (2 godziny)

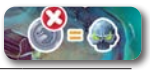
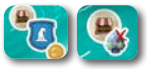
Możesz aktywować każdą **zdolność personelu**, do której został przypisany mieszkaniec (w dowolnej kolejności).

Nawigator: Wydaj do 2 punktów ruchu. Umieść 1 przeklętą monetę na Wyspie piratów (jeśli nie możesz, zamiast tego dobierz 1 kartę zepsucia).

Rybak: Łów przy pomocy 1 statku.

Zbieracz: Usuń 1 przeklętą monetę z Wyspy piratów, następnie porusz swój znacznik złota o 1 pole.

Obstawa: Wybierz i odrzuć 1 kartę zepsucia z twojej puli.

Klątwa Kapitan Zielonolicej	Jeśli nie możesz umieścić na Wyspie piratów wymaganej liczby przeklętych monet, umieść tyle, ile możesz, a następnie dobierz dokładnie 1 kartę zepsucia.	
	Zakręć igłą kompasu. Umieść przeklętą monetę (lub monety) na Wyspie piratów i wydaj punkty ruchu do wskazanej wartości.	
	Po wykonaniu swojej akcji możesz dobrać 1 kartę zepsucia, aby natychmiast wykonać za darmo akcję zakręcenia igłą i poruszenia statków.	
	Wydaj 1 punkt ruchu.	
	Kiedy poruszasz statek: umieść 1 przeklętą monetę na Wyspie piratów, aby poruszyć się na skos przez skrót.	
	Łowisz przy pomocy każdego statku na obszarze z hakiem. Otrzymujesz pokazaną nagrodę, po czym cofasz statek do Wężowej zatoki.	
	Sprowadzasz skarby przy pomocy każdego statku na obszarze ze skrzynią skarbów lub Wyspą piratów. Otrzymujesz pokazaną nagrodę, po czym cofasz statek do Wężowej zatoki.	
	Podczas fazy handlu każdy patrolujący statek zapewnia ci złoto w ramach wsparcia gildii (lub pozwala ci odrzucić 1 kartę zepsucia, jeśli patroluje Wyspę piratów).	
	Podczas fazy porządkowania potasuj wszystkie skrzynie skarbów (oprócz tych na twojej półce), po czym umieść po 1 na każdej wyspie.	