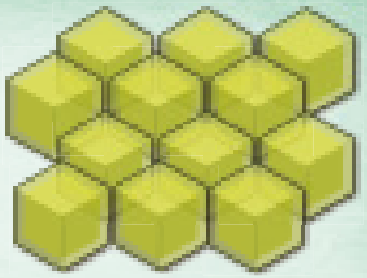
mali
epicy
Piraci
Klątwa Amdiaka
Kodeks Widmowego Pirata
Gamelyn
Games

Wstęp

Każdy wilk morski zna legendę o widmowym piracie Amdiaku. Czy chodzi o pijacką historię zasłyszaną w portowej tawernie, czy pogłoskę pochodzącą z kaprawych ust starego marynarza, jedno jest pewne – statek widmo i jego przeklęty skarb przestały być jedną z morskich opowieści! Ryzykując życie, ukradłeś część skarbu Amdiaka i teraz ów niesławny korsarz i jego straszliwy statek wynurzyli się z lodowatych głębin, by odzyskać złoto. Ale poczekaj! Jeszcze nie wszystko stracone. W końcu stara legenda mówi:

„*Amdiaka szczątki w zamkniętych urnach są złożone. Pogrzeb je w ziemi przeklętej, a dni jego potępionej duszy na tym łez padole będą policzone*”.

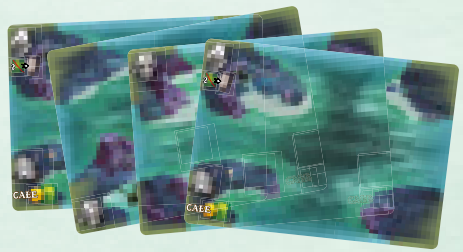
1 statek widmo



12 kostek Przeklętego Złota

1 karta statku widma

4 urny Amdiaka (w 4 kolorach graczy)



4 karty przeklętej mapy

15 żetonów widmowego kilwateru

Nowy cel gry

Chcąc zwyciężyć, musisz jako pierwszy zakopać wszystkie 3 skarby ORAZ pogrzebać urnę Amdiaka w przeklętym miejscu zakopania (patrz *Urny Amdiaka*, s. 7).

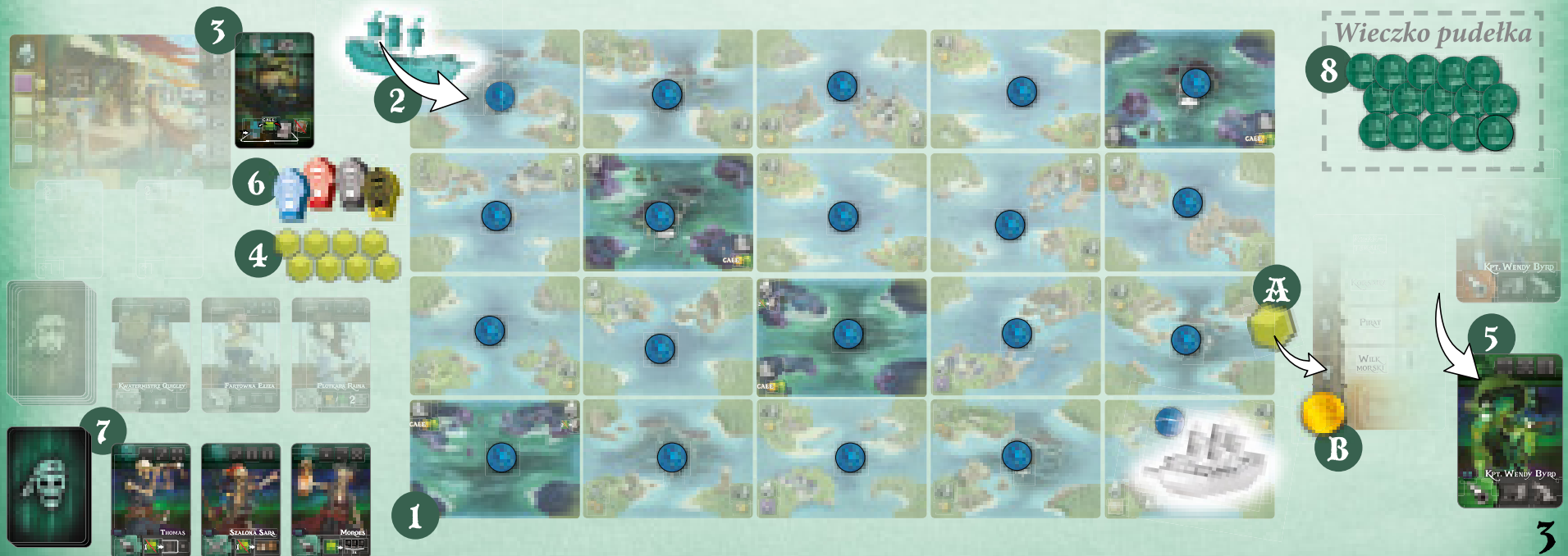
4 karty przeklętych kapitanów

9 kart szkieletowej załogi

2 arkusze trybu solo

Dodatkowe przygotowanie gry z rozszerzeniem

1. Chcąc stworzyć morze, potasujcie **4 karty przeklętej mapy** z pozostałymi kartami mapy, a następnie stwórzcie układ 4x5 kart (patrz niżej). Ułóżcie zakryte żetony poszukiwań na wszystkich 20 kartach mapy.
2. Podczas rozmieszczania statków umieśćcie **statek widmo** na karcie mapy w przeciwległym rogu w stosunku do okrętu Marynarki.
3. Umieśćcie **kartę statku widma** odkrytą obok arkusza rynku.
4. Umieśćcie **kostki Przeklętego Złota** na stole, tworząc z nich pulę w zasięgu ręki każdego gracza. Rozdajcie każdemu graczowi po **1 kostce Przeklętego Złota** (**A**). Gracz umieszcza ją na polu „*2*” swojego toru Złota, tuż nad dublonem (**B**).
5. Rozdajcie każdemu graczowi **kartę przeklętego kapitana** odpowiadającą jego karcie kapitana (póki co gracz wsuwa ją pod swoją kartę kapitana).
6. Umieśćcie **urny Amdiaka** odpowiadające kolorom graczy obok karty statku widma.
7. Potasujcie **karty szkieletowej załogi**, tworząc z nich osobną talię. Umieśćcie ją poniżej talii załogi. Następnie dobierzcie 3 karty, odkrywając je i układając w rząd szkieletowej załogi.
8. Pomieszajcie zakryte **żetony widmowego kilwateru** i włóżcie je do wieczka pudełka rozszerzenia.



Nowy zasób: Przeklęte Złoto

Przeklęte Złoto w skarbcu gracza może sprawić, że uwierzy on, iż pełno w nim drogocennych monet, lecz powinien na nie uważać, gdyż w każdej chwili monety mogą się rozwiać jak mgła. Kiedy gracz zyskuje kostki Przeklętego Złota, umieszcza je na swoim torze Złota na polach **powyżej** jego dublona. Jedna kostka Przeklętego Złota zajmuje maksymalnie jedno pole, zatem jeśli gracz ma ich kilka, każda zajmuje osobne pole. W miarę jak gracz zyskuje Złoto i przesuwa dublon w górę toru, wraz z nim przesuwają się kostki Przeklętego Złota – zawsze na pola powyżej dublona. Każda kostka Przeklętego Złota zwiększa sumę Złota posiadaną przez gracza o **1 Złota**.

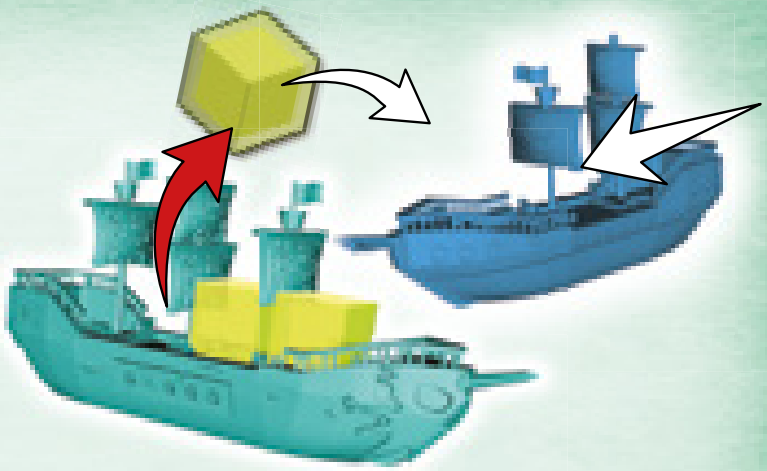
Przykład: gracz ma 6 Złota i 2 Przeklętego Złota. Dublon leży na polu „6”, a 2 kostki na polach „7” i „8”. Oznacza to, że gracz ma ***łącznie 8 Złota****.*

Dublon gracza wciąż może dotrzeć na pole „*13*” toru, tym samym umiejscawiając Przeklęte Złoto powyżej „*13*”, a zarazem poza torem, obok górnej części arkusza. Jednak Przeklęte Złoto powyżej „*13*” wciąż może być wykorzystane. Kiedy gracz **zakopuje skarb**, może najpierw **wydać Przeklęte Złoto** tak, jakby było prawdziwym Złotem, zanim przesunie dublon w dół toru Złota. Całe wydane Przeklęte Złoto (na potrzeby zakopywania skarbu, używania zdolności szkieletowej załogi itd.) umieszcza się bezpośrednio na statku widmie (jeśli jest tam miejsce) lub z powrotem w puli.

Przykład: dublon gracza znajduje się na polu „13”, a dodatkowo dysponuje on 2 kostkami Przeklętego Złota powyżej toru. Zatem suma jego Złota wynosi 15 i może zakopać skarb w miejscu zakopania o wartości „13 Złota”. Gracz może najpierw wydać 2 kostki Przeklętego Złota, umieszczając je na statku widmie, a następnie zapłacić pozostałe 11 Złota, przesuwając dublon w dół na pole „2” toru.

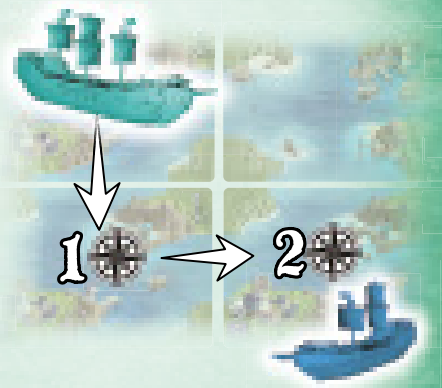
Kradzież ze statku widma

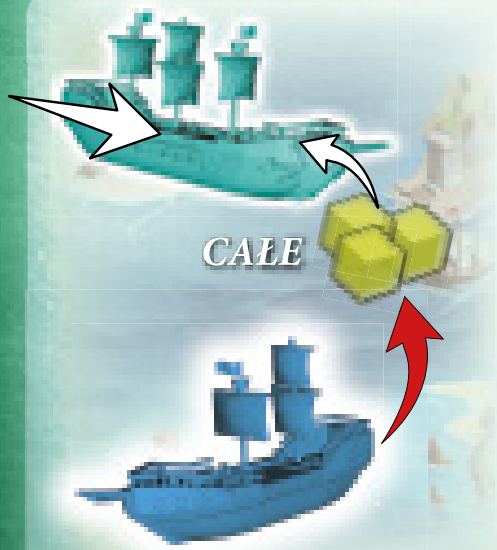
Za każdym razem, kiedy gracz pożegluje na kartę mapy ze statkiem widmem, kradnie z niego 1 kostkę Przeklętego Złota (statek mieści maksymalnie 4 kostki). Jeśli brak w nim Przeklętego Złota, z poruszeniem się na jego kartę mapy nie wiąże się żaden efekt. Gracz może to zrobić raz na akcję *Żeglowania*, czyli nie może „zawracać", aby zyskać więcej Przeklętego Złota.



Żeglowanie statkiem widmem

Kiedy kapitan aktywnego gracza przekracza linię statku, statek widmo żegluje jako czwarty w kolejności, po statkach kupieckich i okręcie Marynarki. Zawsze żegluje o **2** i porusza nim gracz na prawo od aktywnego gracza. Musi żeglować w kierunku aktywnego gracza – tak samo, jak okręt Marynarki. Za każdym razem, kiedy statek widmo opuszcza kartę mapy, pozostawia żeton widmowego kilwateru (patrz *Żetony widmowego kilwateru*, s. 6).
Jeśli poruszy się na tę samą kartę mapy, co aktywny gracz, ów gracz zaczyna być **nawiedzany**.





Nawiedzanie przez statek widmo

Jeśli w swojej turze gracz przekroczył linię statku ORAZ statek widmo zaczyna na tej samej karcie mapy, co gracz, lub się na nią porusza, statek widmo nawiedza gracza. Gracz może stać się ofiarą nawiedzania, nawet jeśli *ukrył* się w zatoce. Wówczas gracz rozpatruje następujące kroki:

1. Sprawdza, czy jego kapitan zostaje teraz przeklęty (patrz następna strona).
2. Rozpatruje przechył swojego statku i przesuwa 1 pokładowego na pole *Napraw*.
3. **CAŁE Przeklęte Złoto** przenosi ze swojego toru Złota na statek widmo (nadwyżkowe kostki wracają do puli).

Przeklęty kapitan

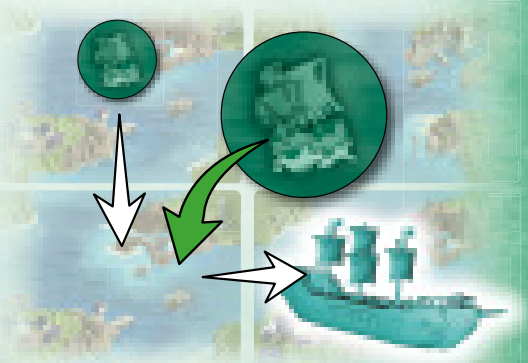
Kiedy gracz jest pierwszy raz nawiedzany przez statek widmo, jego kapitan zostaje przeklęty. Gracz zamienia zwykłą kartę kapitana na odpowiadającą mu kartę przeklętego kapitana (musi ona być na tej samej stronie). Kapitan gracza jest przeklęty do końca gry. Ten stan powoduje zmianę kilku zwykłych rozkazów:

Przeklęte Plądrowanie: oprócz Łupów gracz może też zyskać 1 kostkę Przeklętego Złota z puli.

Przeklęty Atak: jeśli gracz pokona innego gracza, dodatkowo kradnie 1 kostkę Przeklętego Złota z jego toru Złota.

Przeklęte Mustrowanie: przy wrakach gracz zyskuje szkieletową załogę (patrz s. 8).

Żetony widmowego kilwateru

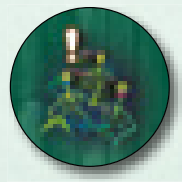


Kiedy statek widmo żegluje, pozostawia zakryty żeton widmowego kilwateru na każdej karcie mapy, z której się porusza (czyli na tej, którą właśnie opuszcza). Jeśli na danej karcie leży już taki żeton, nie kładzie się kolejnego. Na karcie mogą się znajdować oba rodzaje żetonów (poszukiwań i widmowego kilwateru), jednak w ramach jednej akcji *Poszukiwań* gracz może wziąć tylko jeden żeton. Jeśli w puli brakuje żetonów widmowego kilwateru, należy pomieszać odrzucone żetony, umieścić je zakryte wewnątrz wieczka pudełka i dobrać stamtąd nowe. W rzadkiej sytuacji, gdy wcale nie ma dostępnych żetonów, nie umieszcza się żadnych na mapie.

Poszukiwania żetonów widmowego kilwateru

Zamiast odkrywać zwykły żeton poszukiwań ze swojej karty mapy, gracz może odkryć leżący na niej żeton widmowego kilwateru (jego kapitan nie musi być przeklęty). Jednak lepiej zachować ostrożność – te żetony są często potężniejsze niż żetony poszukiwań, ale też bardziej niebezpieczne:

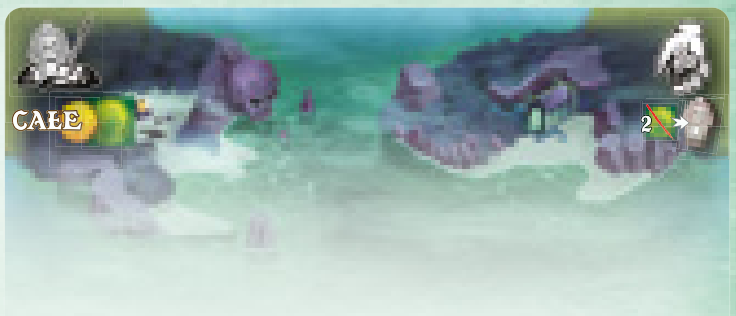
Gracz zyskuje **1 kostkę Przeklętego Złota** z puli i umieszcza ją na swoim torze Złota. Jeśli brakuje kostek w puli, należy wziąć jedną ze statku widma. Jeśli na nim również nie ma kostek, nic się nie dzieje.



Nieumarłe syreny natychmiast powodują przechył statku gracza.

Karty przeklętej mapy

4 karty przeklętej mapy wprowadzają do gry nowe, unikatowe miejsca, gdzie najmuje się szkieletową załogę, pozyskuje urny Amdiaka i je zakopuje.



Urny Amdiaka

Urny Amdiaka zawierają zmumifikowane szczątki widmowego pirata Amdiaka. Jeśli każdy gracz pogrzebie jedną urnę w przeklętym miejscu zakopania, morski upiór wreszcie odnajdzie spokój. Jednak najpierw trzeba zdobyć ten emanujący złem pojemnik w mauzoleum.

Handel i urny Amdiaka: gracz może wykonać akcję *Handlu*, będąc przy mauzoleum na karcie przeklętej mapy. W tym celu musi wydać **2 kostki Przeklętego Złota** ze swojego toru Złota, umieszczając je na statku widmie (jeśli jest on pełny, nadwyżkowe kostki wracają do puli). Następnie bierze urnę w swoim kolorze i umieszcza ją na swojej karcie kapitana. *Handel* na potrzeby pozyskania urny wykonuje się tylko raz na grę. Później 2 mauzolea nie są już wykorzystywane przez danego gracza do niczego innego. Kapitan gracza nie musi być przeklęty, aby wykonać ten rozkaz.

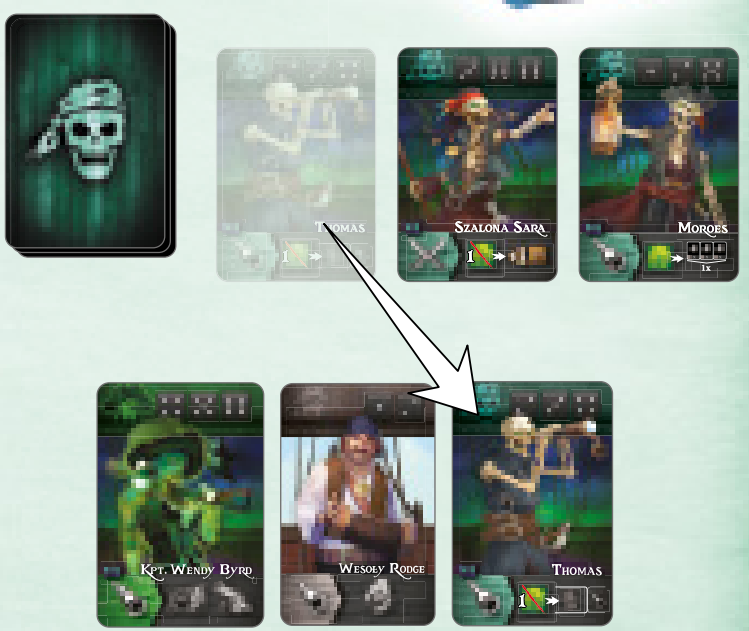
Zakopywanie urny: gracz używa akcji premiowej *Zakopanie skarbu* ( ) w przeklętym miejscu zakopania ( ) i umieszcza swoją urnę na danej lokalizacji widocznej na karcie. Kiedy to zrobi, **MUSI stracić całe Złoto ORAZ Przeklęte Złoto** z toru Złota, przesuwając dublon na „zero” (poza arkusz) i umieszczając całe Przeklęte Złoto na statku widmie (nadwyżkowe kostki wracają do puli). Jednak gracz może zakopać urnę, nawet jeśli nie ma Złota żadnego rodzaju, a jego kapitan nie jest przeklęty.

Urny nie traktuje się jak skarbu na potrzeby zdolności żeglowania okrętu Marynarki. **Gracz nie może zwyciężyć, dopóki nie zakopie swojej urny.**

Szkieletowa załoga

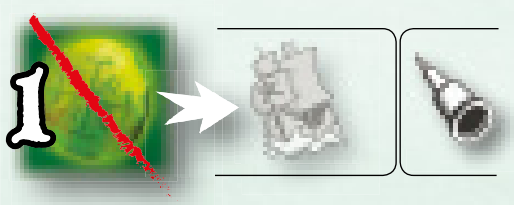
Po tym, jak kapitan gracza zostanie przeklęty, może on *Mustrować* przy wrakach, aby zyskać kartę szkieletowej załogi z jej rzędu. Szkieletową załogę obowiązują te same zasady, co zwykłą załogę, a ponieważ liczy się ją do „limitu 4 kart załogi" gracza, może on zwalniać jej członków (odrzucając karty na spód odpowiedniej talii).

Podobnie jak w przypadku zwykłych kart załogi, po zabraniu karty szkieletowej załogi z rzędu należy dobrać nową kartę i uzupełnić lukę. Przed wybraniem karty szkieletowej załogi gracz może **wydać 1 Złota**, aby odrzucić wszystkie 3 odkryte karty na spód talii i dobrać 3 nowe karty. Jeśli gracz się na to zdecyduje, musi wybrać i wynająć nowego członka szkieletowej załogi albo nie wynajmować żadnych załogantów.



Akcje premiowe szkieletowej załogi:

Gracz płaci 1 Przeklęte Złoto (tylko raz) podczas *Plądrowania*, aby dobrać 1 dodatkową kostkę Łupów.



Gracz płaci 1 Przeklęte Złoto (tylko raz) podczas *Poszukiwań*, aby wykonać dodatkowe *Poszukiwania* na prostopadle sąsiadującej karcie mapy.

Gracz kradnie 1 Przeklęte Złoto od każdego innego gracza na jego karcie mapy.

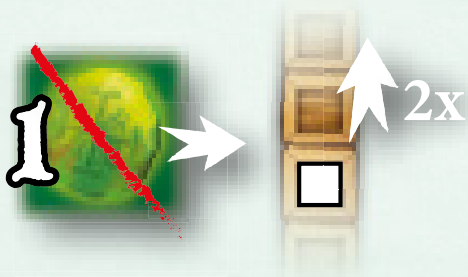
Akcje premiowe szkieletowej załogi (ciąg dalszy):

Gracz zyskuje **1** za każde Przeklęte Złoto, które ma na swoim torze Złota.

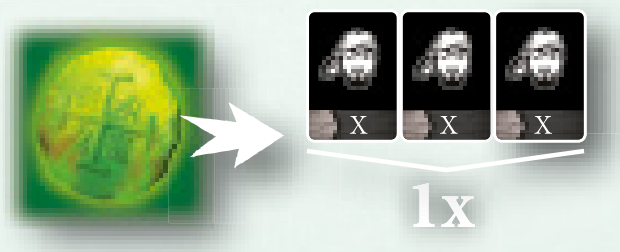
Gracz może wykonać 1 przerzut dowolnej kości podczas ataku za każde Przeklęte Złoto, które ma na swoim torze Złota.

Gracz zyskuje 1 Złoto za każde Przeklęte Złoto, które ma na swoim torze Złota.

Gracz może zamienić dowolną ilość Przeklętego Złota podczas *Ukrycia*, wydając 1 kostkę za 2 zwykłego Złota. Wydane Przeklęte Złoto trafia na statek widmo.



Gracz płaci 1 Przeklęte Złoto (tylko raz), aby przesunąć 1 kostkę Łupów **o 1 lub 2 pola** na rynku (nie poza najwyższe pole). Pozostałe kostki należy przesunąć w dół o jedno pole tak, aby wypełnić luki (odwrotnie do tego, co się dzieje, kiedy dany rodzaj Łupów zostanie sprzedany w ramach *Handlu*). Gracz może wykonać tę akcję premiową, zanim wykona swój rozkaz *Handlu*.



Jeśli gracz ma co najmniej 1 kostkę Przeklętego Złota na swoim torze Złota, może aktywować akcję premiową **dowolnej 1** z 3 odkrytych kart załogi w rzędzie, nawet jeśli rozkaz kapitana z danej karty to nie *Poszukiwania*.

Tryb solo: wybór wariantu

W grze są dostępne dwa warianty, w zależności od tego, czy chcesz zagrać przeciwko zwykłemu piratowi trybu solo z dodatkiem statku widma, CZY wolisz zmierzyć się z widmowym piratem... Być może Amdiakiem we własnej osobie?

Koniec gry w przeklętym trybie solo (oba warianty)
Pierwszy pirat, który zakopie **3 skarby ORAZ 1 urnę**, zostaje zwycięzcą.

Wariant: zwykły pirat trybu solo

1. Przygotuj grę według normalnych zasad rozgrywki w trybie solo, wybierając zwykłe arkusze Niesławy i mostka trybu solo.
2. Daj piratowi trybu solo jego **urnę**, umieszczając ją pod jego trzecim skarbem (zakopuje urnę jako ostatnią).
3. Umieść **1 kostkę Przeklętego Złota** na polu „1” jego toru Złota. Pirata trybu solo zawsze uważa się za przeklętego.
4. Przygotuj elementy gry **statku widma** według normalnych zasad.

Kiedy pirat trybu solo rzuci kością, aby poruszyć swojego kapitana, a rzut spowoduje wybranie na cel ciebie ( ), policz karty mapy i sprawdź, który statek jest bliżej pirata trybu solo – twój czy statek widmo. Celem zawsze staje się **bliższy statek**. Jeśli znajdują się w tej samej odległości, celem stajesz się ty.

Zmiany rozkazów pirata trybu solo:

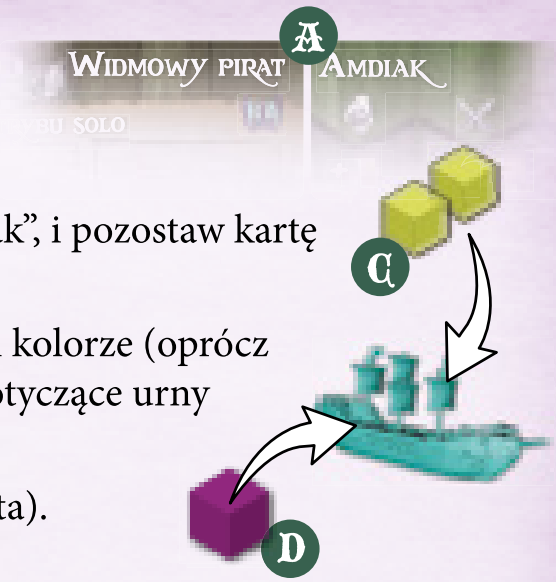
Atak: jeśli zostaniesz pokonany, pirat okrada cię też z 1 kostki Przeklętego Złota (jeśli jakieś masz).

Poszukiwania: pirat może zyskiwać żetony widmowego kilwateru, ale w pierwszej kolejności podnosi zwykłe żetony poszukiwań. Żetony widmowego kilwateru rozpatruje się dla pirata trybu solo w taki sam sposób, jak dla gracza.

Mustrowanie: jeśli pirat trybu solo wykonuje rozkaz *Mustrowania*, znajdując się na DOWOLNEJ przeklętej karcie mapy (nie tylko przy wraku), bierze wierzchnią kartę z talii szkieletowej załogi (zamiast ze zwykłej talii).

Zakopanie: pirat trybu solo bierze pod uwagę swoje Przeklęte Złoto i zakopuje skarb, jeśli suma jego zwykłego Złota i Przeklętego Złota wynosi co najmniej 12. Podczas zakopywania pirat trybu solo najpierw **odrzuca CAŁE Przeklęte Złoto** do puli, a następnie płaci zwykłym Złotem, tak aby osiągnąć wymaganą sumę 12. Po zakopaniu wszystkich 3 skarbów pirat trybu solo może zakopać swoją urnę w dowolnym miejscu zakopania, jednak musi w tym celu wydać 12 Złota i/lub Przeklętego Złota.

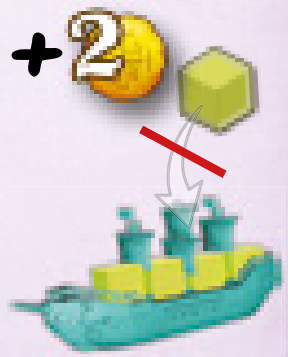
Wariant: widmowy pirat trybu solo



1. Przygotuj obszar gry widmowego pirata trybu solo:
   - **A.** Wybierz strony **arkuszy trybu solo*** opisane jako „Widmowy pirat” i „Amdiak”, i pozostaw kartę statku widma w pudełku.
   - **B.** Wybierz **kolor gracza** dla widmowego pirata i umieść elementy gry w danym kolorze (oprócz statku pirackiego) na jego arkuszach Niesławy i mostka trybu solo (zasady dotyczące urny opisano na poprzedniej stronie).
   - **C.** Umieść **2 kostki Przeklętego Złota** na statku widmie (zamiast 1 na torze Złota).
   - **D.** Daj statkowi widmie **początkowe Łupy**.
2. Umieść statek widmo według normalnych zasad w **przeciwległym rogu** w stosunku do okrętu Marynarki.

* **Zasada opcjonalna:** możesz zamienić arkusz „Widmowego pirata” lub „Amdiaka” na dowolny inny arkusz trybu solo. Wszystkie pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Zamiast żeglować według normalnych zasad, widmowy pirat rozpatruje swoją turę jako pirat trybu solo i żegluje, używając ✻ ze swoich arkuszy. Jednak poruszając się, wciąż pozostawia żetony widmowego kilwateru. Widmowy pirat nie „nawiedza” w taki sposób, jak w normalnej rozgrywce, co oznacza, że nie kradnie całego twojego Przeklętego Złota ani nie powoduje przechyłu statku, kiedy wpłynie na twoją kartę mapy.



Widmowy pirat **nigdy nie umieszcza Przeklętego Złota na swoim torze Złota**. Zamiast tego każdą pozyskaną kostkę umieszcza bezpośrednio na statku widmie, którego ładowność wynosi 4 kostki (dotyczy ona łącznie Przeklętego Złota i Łupów). Jeśli na statku widmie nie ma miejsca na Przeklęte Złoto, zamiast tego widmowy pirat **zyskuje 2 Złota** (co zaznacza się na jego torze Złota) za każde Przeklęte Złoto, a nadwyżkowe kostki wracają do puli.

Na widmowego pirata nie ma wpływu **Marynarka**. Jednak nadal musi on rozpatrzyć przechył, jeśli zostanie pokonany przez ciebie lub statki kupieckie. Wycofuje się wówczas do najbliższej zatoki.

Nie kradniesz Przeklętego Złota ze statku widma, jeśli pożeglujesz na jego kartę mapy. Jednak możesz ukraść z niego CAŁE Przeklęte Złoto, jeśli go zaatakujesz i pokonasz. Na podobnej zasadzie, jeśli statek widmo pokona ciebie, kradnie całe twoje Przeklęte Złoto. Kiedy wydajesz Przeklęte Złoto, trafia ono **bezpośrednio do puli** zamiast na statek widmo.

Zmiany rozkazów widmowego pirata:

Atak: gdy tylko zaatakujesz widmowego pirata lub on zaatakuje ciebie, zostajesz przeklęty. Jeśli cię pokona, kradnie CAŁE twoje Przeklęte Złoto.

Poszukiwania: widmowy pirat nigdy nie podnosi żetonów widmowego kilwateru – wyłącznie żetony poszukiwań.

Handel: w dodatku do zwykłego *Handlu* w sytuacji, gdy widmowy pirat zyskuje Łupy, ale nie ma na nie miejsca na statku, natychmiast *handluje* danymi Łupami. Jeśli zyskuje Przeklęte Złoto, ale nie ma na nie miejsca na statku, najpierw natychmiast przeprowadza *Handel*, sprzedając Łupy o najwyższej wartości, aby zrobić miejsce na Przeklęte Złoto.

Mustrowanie: widmowy pirat bierze wyłącznie karty szkieletowej załogi. Poza tym należy rozpatrywać wszystkie zasady *Mustrowania* obowiązujące w trybie solo na normalnych zasadach, zmieniając słowo „załoga” na „szkieletowa załoga”.

Zakopanie: widmowego pirata obowiązują te same zasady *Zakopywania*, co zwykłego pirata trybu solo. Należy tylko pamiętać, że Przeklęte Złoto przechowuje na statku widmie zamiast na swoim torze Złota (patrz *Wariant: zwykły pirat trybu solo*, s. 10).

Projekt: Scott Almes
Ilustracje: Felix Wermke, Nikoletta Vaszi, Chip Cole, Ian Rosenthaler
Opracowanie graficzne: Benjamin Shulman
Rozwój gry: Michael Coe, Sam Aho
Projekt elementów 3D: Emerson Matsuuchi
Redakcja: David Ladyman

WERSJA POLSKA – GALAKTA

Tłumaczenie: Marek Mydel
Korekta: Kasia Wieczorek
Opracowanie graficzne: Anna Sikora

GALAKTA
Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Sprawdź inne Małe Epickie Gry:
www.galakta.pl

©2025 Gamelyn Games, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Tiny Epic Pirates, Curse of Amdiak, Gamelyn Games, logotyp Gamelyn Games i logotyp TEP oraz CoA są zastrzeżonymi znakami towarowymi Gamelyn Games, LLC.