



mali epiicy PIRACI

KODEKS PIRACKI



Zeskanuj, aby obejrzeć
prezentację zasad!



ELEMENTY GRY



4 arkusze mostka



4 arkusze Niesławy



1 arkusz rynku



2 żetony portów



16 kart mapy



4 dwustronne karty kapitanów



REWERSY



11 kart kupców

AWERSY



REWERSY



24 karty załogi

AWERSY



REWERSY



20 żetonów rozkazów (po 5 w 4 kolorach) AWERSY



REWERSY



20 żetonów poszukiwań AWERSY



4 statki pirackie (w 4 kolorach)



2 statki kupieckie
(w 2 kolorach)



1 okręt Marynarki



4 kapitanów
(w 4 kolorach)



16 pokładowych
(po 4 w 4 kolorach)



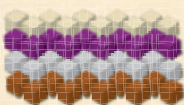
4 znaczki Niesławy
(w 4 kolorach)



12 skarbów
(po 3 w 4 kolorach)



1 worek Łupów



40 skrzyń Łupów
(po 10 w 4 kolorach)



4 złote
dublony



3 kości



12 żetonów
celnej salwy

WSTĘP

Stajesz u steru niesławnego statku pirackiego, przemierzającego morza i oceany w dawnych, złotych czasach korsarstwa. Twoim zadaniem jest poprowadzić statek i załogę przez zdradzieckie fale ku chwale i bogactwom. Płądruj kolonie, handluj Łupami na czarnym rynku, mustruj nikczemnych członków załogi, a przede wszystkim unikaj czujnej Królewskiej Marynarki. Bądź pierwszym graczem, który zakopie trzy skarby, a w nagrodę będziesz mógł nazwać się *Postrachem Siedmiu Mórz!*

ZASOBY

W grze uczestnicy zarządzają dwoma rodzajami zasobów.

1. Złoto liczy się na torze po lewej stronie arkusza Niesławy gracza. Należy przesuwac dublon w górę i w dół w miarę zyskiwania lub utraty Złota. Nie można mieć więcej niż 13 Złota, a każdy zysk powyżej tej liczby jest tracony. Ponadto ilość Złota nie może spaść poniżej zera, a gracz nie może wydawać Złota, którego nie ma. Złoto zyskuje się za zatapianie kupców, handel Łupami na rynku, poszukiwanie Złota na morzu oraz za *tor* Niesławy gracza. Wydaje się je, zakopując skarby.

2. Łupy liczy się za pomocą drewnianych skrzyń Łupów (kostek). Każda kostka reprezentuje jeden z czterech rodzajów Łupów. Kostki umieszcza się na statkach pirackich, w miarę jak trafiają do piratów podczas płądrowania kolonii, są kradzione z zatapianych statków lub znajdowane na otwartym morzu. Każdy statek piracki mieści maksymalnie 3 kostki, a kupieckie – 1.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Przygotujcie morze:

- A.** Potasujcie wszystkie **16 kart mapy** i rozłóżcie je odkryte losowo w układzie 4x4 karty.
- B.** Pomieszczone **żetony poszukiwań** i ułóżcie po 1 zakrytym żetonie na środku każdej karty (niewykorzystane żetony odłóżcie do pudełka bez oglądania).



Odkryty



Zakryty

2. Rozdajcie każdemu graczowi (odkładając do pudełka niewykorzystane elementy gry):

- 1 arkusz Niesławy (umieszczany po lewej stronie)
- 1 arkusz mostka (umieszczany po prawej stronie)
- 1 statek piracki*
- 1 znacznik Niesławy* i 3 skarby*
- 1 kapitana* i 4 pokładowych*
- 5 żetonów rozkazów*
- 1 losową kartę kapitana
- 1 złotego dublona
- * elementy gry w kolorze wybranym przez gracza



3. Każdy gracz przygotowuje swój arkusz Niesławy:

- C.** Umieszcza **znacznik Niesławy zakrwawioną stroną** do dołu na najniższym polu *toru Niesławy* po prawej stronie arkusza.
- D.** Umieszcza **złoty dublon** na polu 1 *toru Złota* po lewej stronie arkusza.
- E.** Umieszcza **3 skarby** u dołu arkusza.
- F.** Umieszcza **1 pokładowego** na odpowiadającym mu symbolu w trzecim rzędzie *toru Niesławy*.



Niezakrwawiona strona



Zakrwawiona strona

4. Każdy gracz przygotowuje swój arkusz mostka:

- G.** Miesza swoje **5 żetonów rozkazów** zakryte i umieszcza je kolejno, jednocześnie odkrywając, na 5 wolnych polach („1-5”), idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół steru (co oznacza, że każdy gracz losowo rozkłada swoje żetony rozkazów na sterze).
- H.** Umieszcza **kapitana** na wolnym polu *Ukrycia* („0” na sterze).
- I.** Umieszcza **3 pokładowych**, po jednym na każdym z 3 *przydziałów pokładowych* u dołu arkusza (nie na *Naprawach*).

5. Ułóżcie arkusz rynku w zasięgu ręki każdego gracza i przygotujcie worek Łupów:

- J.** Weźcie **1 Łupy (kostkę)** w **każdym kolorze** i losowo ułóżcie każde z nich na jednym z 4 pól po lewej stronie arkusza rynku.
- K.** Włóżcie wszystkie pozostałe kostki do worka Łupów.



6. Przygotujcie 2 statki kupieckie i porty:

- L.** Umieśćcie **2 porty** na kartach mapy w przeciwnych rogach morza.
- M.** Umieśćcie **1 statek kupiecki** na każdej z 2 kart mapy z portem (kolor statku nie ma znaczenia). Upewnijcie się, że dziób każdego statku jest **skierowany ukośnie w stronę przeciwną portu**.
- N.** Umieśćcie **po 1 losowo dobranej skrzyni Łupów** na każdym statku kupieckim.

7. Stwórzcie talię kart kupców:

- O.** Podzielcie **karty kupców** według wartości 2, 4, 6 i 8 (widocznych w lewym górnym rogu każdej karty). Potasujcie każdy zestaw kart, następnie ułóżcie 8 zakryte na stole, na nich ułóżcie 6, potem 4, a wreszcie na wierzchu talii 2.



- P.** Dobierzcie z wierzchu talii **2 karty kupców** i ułóżcie po 1 odkrytej karcie na każdym z 2 pól u dołu arkusza rynku.

8. Potasujcie talię kart załogi (zakrytą) i dobierzcie 3 karty, odkrywając je i układając w rząd.

- 9.** Wybierzcie **pierwszego gracza** (może nim zostać najmłodsza osoba przy stole lub inna, wybrana w dowolny sposób):

- Q.** Pierwszy gracz umieszcza **okręt Marynarki** na karcie mapy, w jednym z 2 rogów bez kupców.

- R.** Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera dowolną kartę mapy z niezajętą **zatoką** () i umieszcza na zatoce swój **statek piracki**, aby pokazać, że rozpoczyna grę ukryty.

- S.** Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera, której strony **karty kapitana** chce używać na początku gry (patrz *Bunt*, s. 10), i kładzie ją na prawo od swojego arkusza mostka.

10. Ułóżcie 3 kości i żetony celnej salwy w zasięgu ręki każdego gracza.

- 11.** Każdy gracz zaczyna z **1 kostką Łupów** z worka Łupów, umieszczoną na jego statku pirackim, zgodnie z wartością danych Łupów wskazaną na arkuszu rynku. Pierwszy gracz zaczyna z rodzajem Łupów z pola „2 Złota”, drugi gracz z rodzajem Łupów z pola „3 Złota” i tak dalej, aż każdy gracz będzie mieć jedną kostkę.



OMÓWIENIE GRY

Rozgrywka toczy się turowo, zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż jeden z piratów zwycięży. Wygrywa osoba, która jako pierwsza **zakopie 3 skarby**.

Każdy zaczyna z wolnym statkiem, minimalną załogą, marną pozycją i garstką złota. W miarę jak gracz zdobywa doświadczenie, jego statek staje się coraz szybszy, pojawia się więcej załogantów, rosną zdolności bojowe, a złota jest na tyle dużo, aby gracz mógł pozwolić sobie na zakopanie skarbu.



PRZEBIEG TURY

1. Wybór rozkazu kapitana i przydzielenie pokładowych

Co turę gracz zaczyna od przesunięcia swojego kapitana na sterze celem wybrania rozkazu kapitana na daną turę. W miarę jak gracz przesuwa kapitana, może zmieniać zadania pokładowych, przesuując ich na ster lub na 3 przydziały pokładowe (u dołu arkusza mostka).

2. Żeglowanie statkiem pirackim

Gracz może pożeglować swoim statkiem pirackim z jednej karty mapy na inną. Najlepiej unikać przechyłów wywoływanych przez sztormy!

3. Wykonanie rozkazu kapitana

Kiedy gracz dotrze na wybraną kartę mapy, może wykonać rozkaz kapitana:

- **Splądrować** kolonię, aby zyskać Łupy.
- **Handlować** Łupami na rynku, by zyskać Złoto.
- **Mustrować** piratów, aby zyskać więcej załogi.
- **Poszukiwać** na morzu z myślą o cennych znaleziskach.
- **Zaatakować** inny statek, aby zyskać Łupy, Złoto oraz zdobyć Niesławę.
- **Ukryć** się w bezpiecznej zatoce z myślą o reorganizacji załogi.

4. Aktywowanie akcji premiowych

Gracz na podstawie rozkazu kapitana sprawdza dolną część kart swojego kapitana i załogi. Mogą się tam pojawiać akcje premiowe, które można aktywować. Podejmowanie akcji premiowych jest zawsze opcjonalne.

5. Przekroczenie linii statku

Gracz sprawdza, czy jego kapitan przekroczył linię statku na sterze (☺).

Jeśli tak, każdy pokładowy przydzielony do **Wymuszenia** zapewnia mu teraz 1 Złota, a okręt Marynarki oraz statki kupieckie żeglują zgodnie ze wskazanym porządkiem.

Potem następuje tura kolejnego gracza.

1A. WYBÓR ROZKAZU KAPITANA

Na początku swojej tury gracz przesuwając kapitana (w pierwszej turze zaczyna on na „Ukryciu”) zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół steru widocznego na arkuszu mostka. Celem jest wybranie rozkazu kapitana na obecną turę. Gracz musi przesunąć kapitana o co najmniej jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nie może on zostać na tym samym polu ani przesunąć się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Pomijanie pól pokładowych:

Przesunięcie na następne pole steru jest zawsze *darmowe*, ale gracz może pomijać pola, umieszczając pokładowego na każdym polu, które chce pomijać. Pokładowi mogą zostać zabrani z DOWOLNEGO z 4 przydziałów pokładowych u dołu arkusza mostka (*Takielunku*, *Działa*, *Wymuszenia* lub *Naprawy*). **Uwaga: gracz nie może przesunąć kapitana na to samo pole, z którego zaczął**, nawet jeśli ma dość pokładowych, aby pomijać wszystkie pola na sterze. Istnieje jeden wyjątek podczas pomijania: **gracz nie potrzebuje pokładowego, aby pomijać „pole 0” Ukrycie**. Oznacza to, że z „pola 5” gracz może automatycznie przeskoczyć na „pole 1” (patrz *Ukrycie*, s. 12).



1B. PRZYDZIELENIE POKŁADOWYCH

W przyszłych turach pola, na których znajdują się już pokładowi z poprzednich tur, mogą zostać ponownie pominięte. Kiedy gracz pomija pole z pokładowym z poprzednich tur lub przesuwając się na takie pole, natychmiast przesuwa pokładowych, których pominiął lub na polach których umieścił kapitana, na **dowolny przydział pokładowy**. Gracz może w ten sposób **pomijać kilka sąsiednich pól**, przesuując każdego pokładowego do przydziału po przesunięciu kapitana. **Pokładowi usunięci w ten sposób ze steru i przesunięci do przydziałów NIE MOGĄ zostać użyci do pominięcia kolejnych pól w tej samej turze.**



Do każdego przydziału można dołożyć dowolną liczbę pokładowych. Za każdego umieszczonego pokładowego rozpatruje się następujące efekty:

- **Takielunek** zapewnia 1 dodatkowy  (ruch o kartę mapy) podczas żeglowania statkiem pirackim.
- **Działa** zapewniają 1 dodatkowe  (uszkodzenie) podczas bitew.
- **Wymuszenie** zapewnia 1 Złota, jeśli kapitan przekroczy linię statku (☺).
- **Naprawy** to pole, gdzie umieszcza się pokładowych z pierwszych 3 przydziałów, kiedy dojdzie do **przechyłu** (patrz *Przechyły statków*, s. 8). Dopóki pokładowi znajdują się na *Naprawach*, nie można ich wysłać do innych przydziałów, chyba że gracz użyje akcji premii *Reorganizacja* lub rozkazu *Ukrycie*, kiedy statek znajduje się przy zatoce. Jednak pokładowi na *Naprawach* MOGĄ być używani do **pomijania pól na sterze** podczas wyboru rozkazu kapitana.



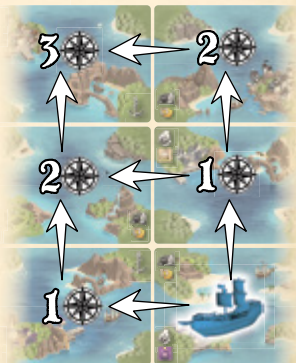


2. ŻEGLOWANIE STATKIEM PIRACKIM

Po wyborze rozkazu kapitana i przydzieleniu pokładowych gracz może pożeglować swoim statkiem pirackim przez dozwoloną liczbę kart mapy (☸). Liczbę kart mapy określa się na podstawie opisanych poniżej elementów:

- Liczby ☸ powiązanych z poziomem *Niesławy* (patrz s. 16).
- 1 ☸ za każdego pokładowego na polu *Takielunku*.
- Żetonów poszukiwań, które zapewniają dodatkowe ☸ (odrzuca się je z gry po użyciu).

Gracz może pożeglować przez dowolną liczbę kart mapy, lecz nie może ona być większa niż jego suma ☸. Trasa rejsu musi prowadzić przez karty mapy, które sąsiadują ze sobą prostopadłe (po krzyżu, nie na ukos). Po wykonaniu ruchu gracz umieszcza swój statek piracki pośrodku ostatniej karty mapy, na której kończy rejs, tak, aby statek nie zakrywał żadnych wysp. Podczas żeglowania można swobodnie wpływać na, przepływać przez i zatrzymywać się na kartach mapy z innymi statkami bez ponoszenia negatywnych konsekwencji.



SZTORMY

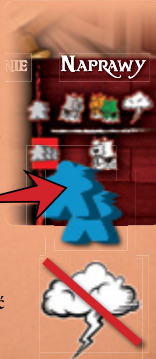
Pożeglowanie statkiem pirackim na kartę mapy ze **sztormem** (☸) powoduje **przechyl** (patrz niżej). Jeśli zmusi to gracza do przesunięcia pokładowego z pola *Takielunku*, obniża sumę ☸ i potencjalnie uniemożliwia dotarcie do pierwotnie wybranego pola. Jeśli statek gracza wpłynie w kilka sztormów, każdy z nich wywołuje przechyl. Pozostawanie w obrębie sztormu i wypływanie z niego nie skutkuje kolejnym przechylem.



PRZECHYŁY STATKÓW

Kiedy dochodzi do przechylu statku z powodu sztormu lub przegranej po ataku, gracz sprawdza, jaką karę musi ponieść:

1. Jeśli na polu *Takielunku*, *Dział* lub *Wymuszenia* znajdują się jacyś pokładowi: gracz przesuwa 1 wybranego pokładowego z któregoś z tych 3 pól na *Naprawy*.
2. Jeśli na żadnym z 3 wymienionych przydziałów nie ma pokładowych: gracz przesuwa 1 wybranego pokładowego ze steru na *Naprawy*.
3. Jeśli WSZYSCY pokładowi gracza znajdują się na polu *Napraw*, statek staje się odporny na przechyl wywołany przegranym atakiem. **Z drugiej strony, gracz nie może pożeglować w sztorm, jeśli WSZYSCY jego pokładowi znajdują się na *Naprawach*. Najpierw gracz musi przesunąć co najmniej 1 pokładowego na ster poprzez pominięcie rozkazu kapitana lub użycie *Ukrycia* do reorganizacji pokładowych.**



3. WYKONANIE ROZKAZU KAPITANA

Po żeglowaniu gracz może wykonać rozkaz swojego kapitana określany przez pole na sterze, na którym obecnie stoi kapitan. Może to być *Plądrowanie*, *Handel*, *Mustrowanie*, *Poszukiwania*, *Atak* lub *Ukrycie*.



PLĄDROWANIE

Jeśli gracz znajduje się na karcie mapy z kolonią (X), natychmiast **dobiera skrzynie Łupów** (kostki) z worka Łupów i ładuje je na swój statek. Liczba dobranych kostek zależy od symboli na kolonii

(1) lub (2).

Gracz ładuje te kostki na pola w swoim statku pirackim. Mieści on maksymalnie 3 kostki. Jeśli na statku brakuje miejsca na właśnie dobraną kostkę, gracz może ją odrzucić lub odrzucić kostkę już znajdującą się na statku i zastąpić ją nową kostką. Wszystkie odrzucone kostki wracają do worka Łupów.



HANDEL

To działanie pozwala graczowi *handlować* Łupami z jego statku pirackiego na rynku, co przynosi mu Złoto. Kiedy gracz znajduje się na karcie mapy z rynkiem (M), powinien zwrócić uwagę na widniejący obok symbol. Każdy rynek dopuszcza handel tylko jednym rodzajem Łupów:



*Beż to trzcina
cukrowa*



Fiolet to rum



*Szary to proch
strzelniczy*



Brąz to kawa

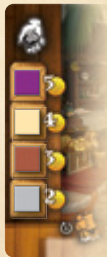
Gracz może sprzedać maksymalnie 3 takie same Łupy w ramach jednej transakcji. Wartość w Złocie każdego rodzaju Łupów jest określana przez pozycję odpowiedniej kostki na rynku. Podczas handlu gracz mnoży liczbę sprzedanych kostek przez ich obecną wartość w tabeli i zyskuje odpowiednią ilość Złota. *Przykładowo, sprzedaż 3 kostek trzciny cukrowej o wartości „4” przyniosłaby graczowi 12 Złota.*



Po handlu gracz:

- Umieszcza sprzedane kostki z powrotem w worku Łupów.
- Przesuwa kostkę odpowiadającą rodzajowi sprzedanych Łupów na pole tabeli o najniższej wartości (2 Złota). Pozostałe kostki przesuwają w górę, podnosząc ich wartość w taki sposób, aby uzupełnić powstałą lukę.

Żadnych Łupów nie da się sprzedać taniej niż za 2 Złota ani drożej niż za 5 Złota. Jeśli sprzedane Łupy już zajmują najniższe miejsce na tabeli rynku, reprezentująca je kostka zwyczajnie pozostaje na swoim miejscu i niczego się nie przesuwają.





MUSTROWANIE

Gracz powiększa swoją załogę poprzez wzięcie 1 z odkrytych kart załogi z rzędu i umieszczenie jej na prawo od swojej karty kapitana. Można mieć maksymalnie **4 karty załogi** (kapitan nie liczy się jako „załoga”). Należy natychmiast uzupełnić rząd kart o nową kartę z talii, kładąc ją odkrytą.

Jeśli gracz chce, przed wybraniem karty może **wydać 1 Złota**, aby odrzucić wszystkie 3 odkryte karty załogi na spód talii i dobrać 3 nowe karty załogi. Tworzą one nowy rząd. Gracz może to zrobić tylko raz na turę. **Uwaga: gracz nie ma obowiązku brać karty załogi, nawet jeśli zapłacił za stworzenie nowego rządu.**

Jeśli gracz ma już pełną załogę złożoną z 4 kart, może odrzucić jedną z nich i zastąpić ją nową kartą załogi. Odrzucona karta wraca na spód talii załogi. W żadnych okolicznościach nie można odrzucić kapitana.



ODWRÓĆ



ODWRÓĆ



BUNT

RAZ NA GRĘ, kiedy gracz *Mustruje*, może wywołać **bunt**, bez względu na to, czy bierze nową kartę załogi, czy nie. Wówczas odwraca swoją kartę kapitana na drugą stronę. Na nowej stronie widnieją inne symbole kości i inna akcja premiowa. Gracz odwraca też swój **żeton Niesławy** na „**zakrwawioną**” stronę, aby pokazać, że w tej rozgrywce wywołał bunt.



POSZUKIWANIA

Kiedy gracz znajduje się na karcie mapy z zakrytym żetonem poszukiwań, może odwrócić i ujawnić dany żeton, aby zyskać opisane na nim korzyści:



Żetony oznaczone natychmiast rozpatruje się i odrzuca:

- Gracz zyskuje 2 lub 3 Złota.
- Gracz zyskuje 1 żeton celnej salwy.
- Gracz losuje 1 skrzynię Łupów z worka (może zastąpić jedną kostkę ze swojego statku, jeśli jest pełny).

Jeśli gracz ma już maksymalną ilość Złota (13) lub żetonów celnej salwy (3), nie może ich zyskać więcej.



Gracz dodaje żetony oznaczone na swój obszar gry i może ich użyć w dalszej części tury albo w którejs z przyszłych tur. Są one jednorazowe i po użyciu odrzucane:

- Podczas żeglowania gracz zyskuje 2 dodatkowe .
- Podczas żeglowania gracz porusza się na 1 kartę mapy ze sztormem bez ryzyka przechyłu.

Można użyć kilku żetonów w tej samej turze.



ATAK

Gracz może wystrzelić z dział do innego statku pirackiego lub kupieckiego, który znajduje się na tej samej karcie mapy, co jego statek. Nie można atakować okrętu Marynarki. Jeśli na tej samej karcie mapy znajduje się kilka okrętów, gracz decyduje, który chce zaatakować. Celem jest zadanie większej liczby  (uszkodzeń) niż atakowany statek. Sumę  oblicza się w następujący sposób:



Rzut na uszkodzenia: gracz rzuca liczbą kości powiązaną z jego poziomem Niesławy (2 lub 3 kośćmi). Następnie porównuje wyniki kości z symbolami widocznymi w górnej części wszystkich swoich kart załogi i karty kapitana. Za każdy symbol kości odpowiadający wynikowi rzutu gracz zadaje 1 . Przykładowo, gdyby miał dwa symbole 6 i wyrzucił jedną szóstkę, zadałby 2 . Z kolei gdyby miał dwa symbole 6 i wyrzucił dwie szóstki, zamiast tego zadałby 4 . Wyniki z kości nieodpowiadające żadnym symbolom kości na kartach gracza zadają zero .



Użycie żetonów celnej salwy: po rzucie gracz może odrzucić żeton celnej salwy ze swojego arkusza mostka, aby ustawić jedną już rzuconą kość na wybraną ściankę i użyć danego wyniku zamiast oryginalnie wyrzuconego. Powoduje to wyłącznie zmianę wyniku kości – nie jest uważane za dodatkowy wynik kości. Gracz może to zrobić kilka razy na atak, o ile ma żetony celnej salwy do odrzucenia.



Pokładowi na Działach: gracz dodaje 1  za każdego pokładowego na *Działach*.



Gracz automatycznie dodaje załogę z  do sumy uszkodzeń.

Atakowanie statku kupieckiego

Liczba uszkodzeń zadawanych przez statek kupiecki jest pokazana na odpowiadającej mu karcie kupca pod arkuszem rynku. Chcąc zatopić statek kupiecki, gracz musi zadać WIĘCEJ  danemu statkowi, niż ów statek zadaje jemu. Remis w liczbie  nie zatapia statku kupieckiego.



Jeśli gracz zatopi statek kupiecki:

1. Zabiera kostkę Łupów przewożoną przez dany statek kupiecki i zyskuje ilość Złota pokazaną na karcie kupca. Jeśli gracz nie ma miejsca na kostkę, musi ją odrzucić lub odrzucić kostkę ze swojego statku (z powrotem do worka), aby zrobić miejsce dla nowej kostki.
2. Odrzuca kartę kupca z gry i dobiera nową kartę, aby ją zastąpić, kładąc ją odkrytą na zwolnionym polu pod arkuszem rynku.
3. Porusza statek kupiecki na kartę mapy z portem, który znajduje się najdalej od jego statku pirackiego (licząc karty prostopadłe), i kieruje go dziobem w stronę przeciwnego portu. Jeśli oba porty leżą w tej samej odległości, gracz wybiera, do którego portu przemieści statek kupiecki.
4. Dobiera nową kostkę Łupów z worka i umieszcza ją na statku kupieckim.

8

Kiedy gracz zatopi statek kupiecki z 8 , nie zastępuje jego karty. Zamiast tego odświeża lokalizację statku kupieckiego według normalnych zasad, lecz gracz nadal używają tej samej karty kupca.

Atakowanie statku kupieckiego – ciąg dalszy...



Zatopienie niektórych kupców powoduje zwiększenie poziomu Niesławy gracza na jego arkuszu Niesławy (patrz *Zdobywanie Niesławy*, s. 16). Należy zwrócić uwagę, czy na danej karcie statku widnieje symbol *zdobycia Niesławy* , oraz sprawdzić oznaczoną liczbę graczy. Przykładowo, „1-2 ” ma zastosowanie w rozgrywkach 1- lub 2-osobowych, lecz nie w 3- lub 4-osobowych.

Jeśli gracz zada mniej , dochodzi do **przechyłu** jego statku (patrz s. 8), lecz **zyskuje 1 żeton celnej salwy**. W razie remisu z kupcem gracz zyskuje 1 żeton celnej salwy i nie dochodzi do przechyłu. W obu przypadkach kupiec nie zostaje zatopiony. Gracz oraz dany kupiec pozostają na tej samej karcie mapy.



Atakowanie statku pirackiego

Obaj gracze wykonują osobne rzuty kośćmi i ten, który zada więcej uszkodzeń, wygrywa bitwę. Atakujący gracz rzuca pierwszy i sumuje uzyskane  (patrz s. 11). Po nim rzuca i sumuje  obrońca:

- Gracz, który zada więcej , wygrywa bitwę i podnosi swój poziom Niesławy o 1 (patrz *Zdobywanie Niesławy*, s. 16). W wyniku bitew pomiędzy piratami nikt nie kradnie kostek ani nie zyskuje Złota.
- Gracz, który zada mniej , musi rozpatrzyć przechył. Ten gracz zyskuje też 1 żeton celnej salwy.
- Jeśli doszło do remisu, obaj gracze zyskują po 1 żetonie celnej salwy i nie dochodzi do żadnego przechyłu.

UKRYCIE

Ukrycie to specjalny rozkaz kapitana na sterze (na polu „0”), tuż za linią statku. To jedyne pole, które można dobrowolnie pominąć bez konieczności użycia pokładowego. Aby się Ukryć, statek gracza musi się znajdować na karcie mapy z zatoką () , która nie jest zajęta przez inny statek piracki. Gracz stawia swój statek na lokalizacji zatoki na karcie mapy. Zatoka mieści tylko jeden ukryty statek piracki naraz.



Następnie gracz może wziąć dowolną liczbę pokładowych z DOWOLNEGO pola (wliczając w to pole *Napraw*) na arkuszu mostka i przesunąć ich na dowolny przydział pokładowy (*Takielunek*, *Działa* lub *Wymuszenie*). Należy zwrócić uwagę na to, że każdy pokładowy umieszczony na **Wymuszeniu** natychmiast **przynosi 1 Złota** (ponieważ gracz właśnie przekroczył linię statku).

Ukrycie powoduje, że okręt Marynarki i statki kupieckie żeglują na końcu tury gracza, gdyż przekroczył on właśnie linię statku (patrz *Przekraczanie linii statku*, s. 15). Jednak dopóki gracz ukrywa się w zatoce, ani Marynarka, ani inni gracze nie mogą go atakować. Okręt Marynarki nadal żegluje w stronę aktywnego gracza.

4. AKTYWOWANIE AKCJI PREMIOWYCH

Ważnym elementem strategii każdego gracza jest umiejętne korzystanie z akcji premiowych. Akcje premiowe opisane na kartach kapitana i załogi aktywują się w momencie wykonania określonych rozkazów kapitana. Jeśli znajdujący się najbardziej na lewo symbol na dowolnej karcie odpowiada obecnemu rozkazowi kapitana, każdy symbol, na który on wskazuje, leżący na prawo od niego u dołu karty, stanowi akcję premiową. Gracz może wykonać daną akcję w swojej turze (zakładając, że spełnia warunki każdej akcji). Gracz może aktywować akcje premiowe, nawet jeśli nie wykonał rozkazu kapitana. Ważne, by kapitan znajdował się na odpowiednim rozkazie. *Przykładowo, kapitan mógłby stać na rozkazie Płądrowania, ale nie rozpatrywać Płądrowania.*



Odpowiada rozkazowi kapitana Akcje premiowe

- Akcje premiowe – podobnie jak rozkazy kapitana – są opcjonalne i nie ma obowiązku ich wykonywać.
- Większość akcji premiowych wykonuje się po całkowitym rozpatrzeniu pierwotnego rozkazu. Wyjątek stanowi „Przerzut”, do którego dochodzi podczas rozpatrywania rozkazu Ataku.
- Akcje premiowe są darmowe. Nie wiążą się z nimi żadne dodatkowe koszty.

Niektóre akcje premiowe kopiują rozkazy kapitana o tych samych nazwach: *Płądrowanie, Handel, Mustrowanie, Poszukiwania* oraz *Atak*. Traktuje się je jak normalne rozkazy kapitana, lecz po rozpatrzeniu NIE AKTYWUJĄ kolejnych akcji premiowych.

Kolejność akcji premiowych

Gracz zawsze wykonuje akcje premiowe kapitana przed akcjami premiowymi załogi. Akcje premiowe kapitana wykonuje się w kolejności od lewej do prawej: „Zakopanie, potem Atak” lub „Zakopanie, potem Płądrowanie” (zależnie od tego, który kapitan obecnie dowodzi statkiem gracza). Gracz nie może wykonać akcji premiowej kapitana typu *Atak/Płądrowanie* przed wykonaniem jego akcji premiowej typu *Zakopanie* (jednak gracz może pominąć pierwszą akcję i nadal wykonać drugą).

Najpierw kapitan



Po wykonaniu dowolnych akcji premiowych kapitana gracz wykonuje akcje premiowe załogi. Można je wykonywać w dowolnej kolejności, lecz każdą należy całkowicie rozpatrzyć, zanim przejdzie się do kolejnej.



Zakopanie skarbu

Chcąc zakopać jeden ze swoich **skarbów** w pustym miejscu zakopania (), gracz musi się znaleźć na odpowiedniej karcie mapy i wydać wskazaną ilość Złota. Wówczas umieszcza swój skarb na miejscu zakopania tak, aby zakrył jego symbol .

Gracz nie może zakopać skarbu, jeśli:

- Nie dysponuje wystarczającą ilością Złota.
- Okręt Marynarki znajduje się obecnie na tej samej karcie mapy.
- Inny skarb znajduje się już na danym miejscu zakopania.

Kiedy gracz będzie mieć **3 zakopane skarby**, należy przejść do rozpatrzenia końca gry (patrz *Koniec gry*, s. 16).





Handel specjalnymi Łupami

Gracz handluje wskazaną kombinacją Łupów i zyskuje wskazaną ilość Złota. Nadal musi znajdować się przy rynku, który **odpowiada jednemu z pokazanych rodzajów Łupów**. Do tej akcji dochodzi po rozkazie *Handlu*. Nie ma na nią wpływu – ani ona nie wpływa – na pozycję Łupów na rynku.



Wymiana

Gracz odrzuca 1 kostkę ze swojego statku pirackiego do worka Łupów i bierze z niego 1 wybraną kostkę Łupów dowolnego rodzaju, zastępując tę, którą odrzucił.



Żeglowanie okrętem Marynarki / statkiem kupieckim

Gracz żegluje wskazaną jednostką (okrętem Marynarki lub jednym ze statków kupieckich) o wskazaną liczbę kart mapy. Nie musi się to odbywać zgodnie z normalnymi zasadami obowiązującymi daną jednostkę, jednak każdy statek kupiecki nadal musi być skierowany ku swojemu portowi docelowemu (patrz *Żeglowanie statkami kupieckimi* na następnej stronie). Okręt Marynarki ignoruje statki pirackie podczas tego ruchu.



Zyskanie Złota

Gracz natychmiast zyskuje wskazaną ilość Złota.



Przerzut

Jeśli podczas ataku gracz wyrzuci na kościach jedną lub obie ścianki pokazane u dołu karty załogi z *Przerzutem*, może raz przerzucić każdą taką kość. Jeśli gracz dysponuje kilkoma kartami załogi z tą zdolnością, powinien całkowicie rozpatrzyć jedną kartę, zanim przejdzie do rozpatrywania kolejnej. Tej akcji można użyć wyłącznie podczas wykonywania rozkazu *Ataku*, lecz nie podczas akcji premiowych *Ataku* ani gdy gracz sam zostanie zaatakowany przez rywala.

Reorganizacja

Gracz może przestawić dowolną liczbę pokładowych na dowolnych z 4 przydziałów pokładowych (wliczając tych na *Naprawach*), umieszczając ich na dowolnych przydziałach. Gracz nie może zreorganizować pokładowych na sterze. Pokładowi przydzieleni w ten sposób do *Takielunku* lub *Dział* mogą zapewnić natychmiastowe wzmocnienie akcji premiowych *Żeglowanie* i *Atak*, natomiast ci przydzieleni do *Wymuszenia* mogą przynieść Złoto, jeśli gracz przekroczył w obecnej turze linię statku.



Żeglowanie

Gracz może wykonać jedno Żeglowanie jako akcję premiową. Oblicza sumę  według normalnych zasad (patrz *Żeglowanie statkiem pirackim*, s. 8). Gracz musi zakończyć ruch (jak zwykle), zanim wykona kolejne akcje premiowe.



5. PRZEKROCZENIE LINII STATKU

Po tym, jak gracz wykona rozkaz kapitana i aktywuje akcje premiowe, sprawdza, czy jego kapitan przekroczył w obecnej turze linię statku (🌀). Jeśli do tego doszło:

1. Gracz zyskuje 1 Złota za każdego pokładowego na polu *Wymuszenia*.
2. Okręt Marynarki i statki kupieckie żeglują. Ich ruchy wykonuje gracz **na prawo** od aktywnego gracza (tego, który właśnie przekroczył linię statku).



Żeglowanie statkami kupieckimi

Celem każdego statku kupieckiego jest pożeglowanie na kartę mapy z portem przeciwną w stosunku do tej, z której dany statek zaczął rejs. Najpierw **pomarańczowy statek kupiecki** żegluje 1 🌀 w stronę portu, ku któremu jest skierowany, a następnie **zielony statek kupiecki** żegluje 1 🌀 – tyle, że w stronę swojego portu.



Podczas żeglowania należy zwrócić uwagę, by statek pozostawał skierowany ku swojemu portowi docelowemu. Dzięki temu można mieć pewność, że zawsze porusza się we właściwym kierunku. Gracz na prawo od aktywnego gracza wybiera, na które karty mapy żeglują statki kupieckie, o ile ów ruch zbliża je do odpowiednich portów docelowych.



Kiedy statek kupiecki dopłyne do portu, **obraca się** tak, aby wskazywać przeciwny port. Ponadto *dostarcza* swoje Łupy, więc należy włożyć leżącą na nim kostkę do worka i dobrać kostkę **nowych Łupów**. Sztormy nie wpływają na żeglowanie statków kupieckich.



Żeglowanie okrętem Marynarki

Po rozpatrzeniu żeglowania statkami kupieckimi nadchodzi moment na poruszenie okrętu Marynarki o określoną liczbę 🌀 w kierunku aktywnego gracza, dopóki okręt nie zatrzyma się na jego karcie mapy. Okręt zawsze **żegluje w kierunku** statku pirackiego aktywnego gracza (nawet jeśli jest on *ukryty* w zatoce). Sztormy nie wpływają na żeglowanie okrętu Marynarki. Liczba 🌀, o jaką może poruszyć się okręt Marynarki, zależy od liczby skarbów zakopanych przez aktywnego gracza:



2 🌀

0 skarbów

3 🌀

1 skarb

4 🌀

2 skarby

5 🌀

3 skarby

Atak okrętu Marynarki

Jeśli okręt Marynarki poruszy się na tę samą kartę mapy, co aktywny gracz, przestaje się poruszać i atakuje danego gracza (chyba że ten *ukrywa* się w zatoce). Okręt Marynarki atakuje wyłącznie aktywnego gracza, ignorując wszystkie inne statki pirackie na kartach mapy, przez które żeglują. Okręt Marynarki automatycznie wygrywa i nie można go pokonać. Statek piracki gracza musi rozpatrzyć przecheł, ale zamiast przesunięcia 1 pokładowego, gracz musi przesunąć **WSZYSTKICH pokładowych z przydziałów ORAZ steru na Naprawy**. Ponadto gracz nie zyskuje żetonu celnej salwy, kiedy zostaje zaatakowany przez okręt Marynarki.





ZDOBYWANIE NIEŚŁAWY

Kiedy gracz wygra bitwę przeciwko statkowi pirackiemu innego gracza lub zatopi określone statki kupieckie, natychmiast przesuwa swój znacznik Niesławy o 1 poziom na arkuszu Niesławy. Z każdym nowym poziomem gracz natychmiast zyskuje jednorazowe premie (Złoto, nowego pokładowego lub żeton celnej salwy). Może to też zwiększyć liczbę , przez które może żeglować, i liczbę kości rzuconych podczas ataku. Kiedy znacznik Niesławy dotrze na najwyższy poziom, gracz przestaje otrzymywać kolejne premie, nawet jeśli zdobyłby więcej Niesławy. Poziomów Niesławy nie można stracić (tzn. znacznik gracza nie może przesuwać się w dół toru).



TURA NASTĘPNEGO GRACZA

Po tym, jak aktywny gracz (1.) wybierze rozkaz kapitana, (2.) pożegluje, (3.) rozpatrzy rozkaz i (4.) aktywuje dowolne akcje premiowe, a także (5.) rozpatrzy przekroczenie linii statku (jeśli do tego doszło), jego tura dobiega końca. Nadchodzi tura następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC GRY

Kiedy gracz umieści swój **trzeci i ostatni znacznik skarbu**, nadchodzi moment na rozpatrzenie zakończenia gry. Należy kontynuować rozgrywkę, aż wszyscy gracze podejmą taką samą liczbę tur (pierwszy gracz nie otrzymuje następnej tury). Potem następuje koniec gry.



Zwycięża gracz, który zakopał wszystkie 3 skarby.

- Jeśli gracze remisują, gdyż zakopali po 3 skarby, zwycięża remisujący gracz z najwyższym poziomem Niesławy, oznaczonym na jego arkuszu.
- Jeśli nadal jest remis, zwycięża remisujący gracz z największą ilością Złota.
- Jeśli nadal jest remis, zwycięża remisujący gracz z największą liczbą Łupów na statku.
- Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący dzielą się zwycięstwem!

Projektant: Scott Almes

Ilustracje: Felix Wermke, Nikoletta Vaszi,
Ian Rosenthaler, Chip Cole

Opracowanie graficzne: Benjamin Shulman

Rozwój gry: Michael Coe, Sam Aho

Projekt elementów 3D: Emerson Matsuuchi

Redakcja: David Ladyman

WERSJA POLSKA – GALAKTA

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

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta: Kasia Wieczorek

Opracowanie graficzne: Anna Sikora

Honorowi producenci: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Randal Lloyd, Brian Kirchhoff, Curtis Thornock, Arioch Morningstar, Chris Estep, Jeff Hoffman, Carly Othling, Smiley Wilkinson, Josh Pactor, John Mark Brown, Ramon van Hal, Branson Bryant, Cheng Xiong, Mark Heffernan, the Printed Meeple i Rodzina Schroederów.



Sprawdź inne Małe Epickie Gry:
www.galakta.pl



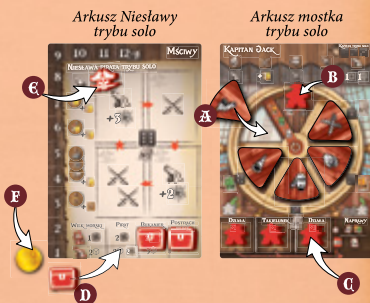
TRYB SOLO: LEGENDARNY PIRAT

W trybie solo rywalizujesz z legendarnym piratem o unikatowej osobowości. Aby zwyciężyć, musisz jako pierwszy zakopać wszystkie 3 skarby!

PRZYGOTOWANIE GRY DLA TRYBU SOLO

Przygotuj grę według normalnych zasad podobnie do rozgrywki 2-osobowej, lecz z następującymi zmianami:

1. Wylosuj **arkusz mostka** i **arkusz Niesławy** i odwróć je na stronę trybu solo. Umieść je obok siebie, aby stworzyć zestaw złożony z kapitana i osobowości.
2. Wybierz kolor gracza dla pirata trybu solo.
 - A. Losowo ułóż 5 **żetonów rozkazów** w danym kolorze na sterze na arkuszu mostka.
 - B. Umieść **kapitana** na polu *Ukrycia* w górnej części steru.
 - C. Umieść 3 **pokładowych**, po jednym na każdym z 3 przydziałów pokładowych, u dołu arkusza mostka. Odłóż czwartego pokładowego z powrotem do pudełka.
 - D. Umieść 3 **skarby** na ich polach u dołu arkusza Niesławy.
 - E. Umieść **znacznik Niesławy** na oznaczonym lewym górnym polu na arkuszu Niesławy.
 - F. Umieść **złoty dublon** obok *toru Złota*, tak aby reprezentował „zero”.



Nie dawaj piratowi trybu solo karty kapitana (arkusz mostka na stronie trybu solo już reprezentuje kapitana).

3. Najpierw umieść swój **statek piracki** na zatoce, a **okręt Marynarki** na narożnej karcie, która nie zawiera statku kupieckiego. Następnie umieść **statek pirata trybu solo** na niezajętej zatoce, która znajduje się prostopadłe najdalej od okrętu Marynarki.
4. Ty i pirat trybu solo zyskujecie Łupy zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania gry. Dodatkowo zostajesz pierwszym graczem.

PRZEBIEG TWOJEJ TURY

Ty jesteś pierwszym graczem i podejmujesz turę według normalnych zasad, z jedną zmianą:



Kiedy przekraczasz linię statku, to pirat trybu solo żegluguje innymi statkami. Jeśli musi dokonać wyboru, preferuje żeglowanie **pionowo** bardziej niż poziomo.

Kupcy: o ile to możliwe, pirat trybu solo żegluguje każdym kupcem na sąsiednią kartę mapy, tak aby oddalić go od ciebie (o ile dana lokalizacja wciąż przybliża kupca do docelowego portu). Jest jeden wyjątek: kupiec **NIE POŻEGLUJE** na tę samą kartę mapy co inny kupiec, nawet jeśli oznacza to poruszenie jego statku na kartę mapy z twoim statkiem. Jeśli to możliwe, należy poruszać kupców w taki sposób, aby unikać podobnej sytuacji.

Okręt Marynarki: należy żeglować okrętem pionowo, aż znajdzie się w rzędzie z twoim statkiem, a następnie poruszyć go poziomo w twoją stronę.

PRZEBIEG TURU PIRATA TRYBU SOLO

Na początku tury rzuć kością, aby określić rozkaz, który wykona pirat trybu solo:

Wynik 1-5: ster trybu solo

Pirat trybu solo przesuwa kapitana zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół steru (w razie potrzeby używając pokładowych do pomijania pól), aby dotrzeć do rozkazu wskazanego wynikiem kości. Kiedy wymagane jest pominięcie pola, bierze znajdującego się najbardziej na prawo pokładowego z dołu arkusza (wliczając w to pole *Napraw*) i umieszcza go na pomijanym polu. Jeśli kapitan pomija lub trafia na pokładowego, który już znajduje się na sterze, dany pokładowy zostaje dodany z powrotem na znajdujący się najbardziej na lewo, niezajęty przydział pokładowy. Na każdym przydziale można umieścić tylko 1 pokładowego, z wyjątkiem pola *Napraw*, które mieści kilku pokładowych. Jeśli pirat trybu solo nie może dotrzeć na pole rozkazu wskazane rzutem, ponieważ brakuje dostępnych pokładowych, porusza się wokół steru najdalej, jak to możliwe, po czym zatrzymuje swojego kapitana na żetonie rozkazu.



Wynik 6: akcja Niesławy

Przesuń znacznik Niesławy pirata trybu solo o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara na jego arkuszu Niesławy i wykonaj rozkaz (rozkazy) lub rozpatrz akcję (akcje) widoczne na danym polu, w kolejności od góry do dołu.



Pirat trybu solo żegluj, a następnie wykonuje rozkaz

Zwróć uwagę na pole na sterze, na którym obecnie znajduje się kapitan pirata trybu solo. Obok symbolu kości danego pola widnieje symbol statku, który staje się celem pirata trybu solo (to jeden ze statków kupieckich albo twój statek). *Pirat trybu solo zawsze wybiera za cel ciebie, kiedy zostaje wyrzucona 6.* Wykonaj rozkaz pirata trybu solo w **3 krokach**:

1. Pożegluj najdalej, jak to możliwe, w stronę statku będącego celem, najpierw poruszając się pionowo do rzędu danego statku, a następnie żeglując poziomo. Pamiętaj o wszystkich premiovym, przydziałom pokładowym oraz swojemu poziomowi Niesławy. Pirat trybu solo zatrzymuje się na karcie mapy ze swoim celem.
2. Wykonaj rozkaz pirata trybu solo (patrz następna strona).
3. Po wykonaniu rozkazu sprawdź, czy dany rozkaz aktywuje akcję premiovą wskazaną u góry arkusza mostka trybu solo. Zwróć uwagę, że karty załogi pirata trybu solo **NIE AKTYWUJĄ** żadnych akcji premiovych w oparciu o swoje symbole. Używaj ich wyłącznie na potrzeby widocznych wyników kości i trafień w bitwie.





Płądrowanie: dobierz 1 kostkę Łupów z worka i dodaj ją na statek pirata trybu solo. Nie musi on znajdować się przy kolonii, aby płądrować (płąduje dowolną wyspę).



Jeśli właśnie dodałeś trzecią kostkę Łupów na statek pirata trybu solo, natychmiast przeprowadza on Handel (patrz niżej).



Atak: zaatakuj statek będący celem, jeśli znajduje się na jego karcie mapy (patrz następna strona).



Handel: sprzedaj wszystkie Łupy najdroższego rodzaju (zgodnie ze wskazaniem z rynku), jakie znajdują się na statku, aby pirat trybu solo zyskał Złoto. Odrzuć kostki do worka, a następnie uaktualnij stan kostek na rynku, biorąc pod uwagę sprzedane Łupy. Pirat trybu solo nie musi znajdować się przy rynku, aby handlować.



Poszukiwania: jeśli na karcie mapy pirata trybu solo znajduje się żeton poszukiwań, bierze on dany żeton i rozpatruje jego efekt zgodnie z opisem poniżej, a następnie odrzuca go:



Zyskuje wskazaną ilość Złota



Zyskuje 1 Złota



Dobiera 1 Łupy (patrz zasady powyżej)



Mustrowanie: dobierz wierzchnią kartę załogi z talii i dodaj ją odkrytą na prawo od arkusza mostka trybu solo, zawsze dodając nową kartę na prawo od poprzednich. Pirata trybu solo nadal obowiązuje limit 4 kart załogi. Jeśli miałby on dobrać *piątą* kartę załogi, zamiast tego odrzuca 3 odkryte karty załogi na spód talii i dobiera 3 nowe karty.



Ukrycie i przekraczanie linii statku: pirat trybu solo nigdy nie umieszcza swojego kapitana na polu *Ukrycia* i zawsze pomija je podczas przesuwania się po sterze. Kiedy jego kapitan przekracza linię statku, ty poruszasz statkami kupieckimi i okrętem Marynarki (wybierając jako cel pirata trybu solo) na końcu jego tury.



Zakopanie skarbu

Kiedy dublon pirata trybu solo dotrze na ostatnie pole u góry toru, natychmiast umieszcza on znajdujący się najbardziej na lewo skarb spośród tych leżących u dołu jego arkusza Niesławy na znajdującej się najbliżej jego statku wyspie z dostępnym . Jeśli kilka wysp leży w równej odległości, należy zakopać skarb na najtańszej. Jeśli jest remis co do sumy Złota, ty wybierasz, gdzie zostanie zakopany skarb. Następnie umieść dublon u dołu toru, co wskazuje wartość „zero”. Jeśli w momencie, gdy dublon dotrze na górę toru, pojawi się nadwyżka w ilości zyskanego Złota, jest ona tracona.



Każdy skarb usunięty z arkusza Niesławy trybu solo zwiększa potęgę statku pirata trybu solo. Pamiętaj o wzmocnieniu żeglowania, liczby rzucanych kości oraz automatycznych trafień.

ATAK PIRATA TRYBU SOLO

Kiedy pirat trybu solo atakuje (lub zostaje zaatakowany), jego  sumuje się w następujący sposób:

- Rzuć liczbą kości określoną przez jego poziom widoczny u dołu arkusza Niesławy (znajdujące się najbardziej na prawo pole bez skarbu). Porównaj wyniki kości do symboli kości kapitana w prawym górnym rogu arkusza mostka trybu solo oraz do symboli z kart załogi.
- Każdy pokładowy na polu *Dział* zapewnia +1 .
- Wszystkie symbole „automatycznych trafień” () pokazane u dołu arkusza Niesławy, na akcjach premiowych arkusza mostka, akcjach arkusza Niesławy oraz w górnej części kart załogi są dodawane do tej sumy.



Pirat trybu solo nie używa ani nie może zyskać żetonów celnej salwy. Zawsze, gdy miałby zyskać taki żeton, zamiast tego zyskuje 1 Złota (patrz niżej).

Pirat trybu solo kontra kupiec

- **Pirat trybu solo zatapia kupca:** zyskuje Złoto wskazane na karcie kupca powiązanej z danym statkiem i dodaje Łupy kupca na swój statek (natychmiast rozpatruje *Handel*, jeśli to trzecia kostka na jego statku). Następnie należy „odświeżyć” statek kupiecki według normalnych zasad.
- **Kupiec pokonuje pirata trybu solo:** dochodzi do przechyłu jego statku (patrz niżej), a sam pirat zyskuje 1 Złota (zamiast żetonu celnej salwy). Umieść statek pirata trybu solo na najbliższej niezajętej zatoce.
- **Remis:** pirat trybu solo zyskuje 1 Złota. Kupcowi nic się nie dzieje.

Pirat trybu solo kontra ty

- **Ty pokonujesz pirata trybu solo:** podnieś swój poziom Niesławy o 1, przesuwając znacznik. Pirat trybu solo musi rozpatrzyć przechył, zyskuje 1 Złota, a jego statek trafia na najbliższą niezajętą zatokę.
- **Pirat trybu solo pokonuje cię:** musisz rozpatrzyć przechył i zyskujesz żeton celnej salwy. Pirat trybu solo zyskuje Złoto równe **niższej ilości** wskazanej na odkrytych kartach kupców obecnie leżących pod arkuszem rynku.
- **Remis:** zyskujesz żeton celnej salwy, a pirat trybu solo zyskuje 1 Złota.

Marynarka kontra pirat trybu solo

Pirat trybu solo rozpatruje *pełny* przechył: **przesuń WSZYSTKICH 3 pokładowych** na pole *Napraw* i umieść jego statek na najbliższej niezajętej zatoce.



Przechyły i pirat trybu solo

Kiedy masz określić, którego pokładowego pirata trybu solo należy przenieść na pole *Napraw*, najpierw sprawdź, czy jacyś pokładowi znajdują się na dowolnym przydziale *niebędącym Naprawami*. Jeśli tak, przesuń pokładowego znajdującego się **najbardziej na prawo**. Jeśli na przydzielach brak pokładowych, sprawdź ster: przenieś na *Naprawy* pokładowego znajdującego się najbliżżej kapitana (idąc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara). Jeśli wszyscy pokładowi znajdują się już na *Naprawach*, niczego nie rób.

KONIEC GRY W TRYBIE SOLO

Pierwszy pirat, który zakopie **3 skarby**, zostaje zwycięzcą. Jeśli jeden z was tego dokona, drugi nie dostaje już szansy rozegrania kolejnej tury.

