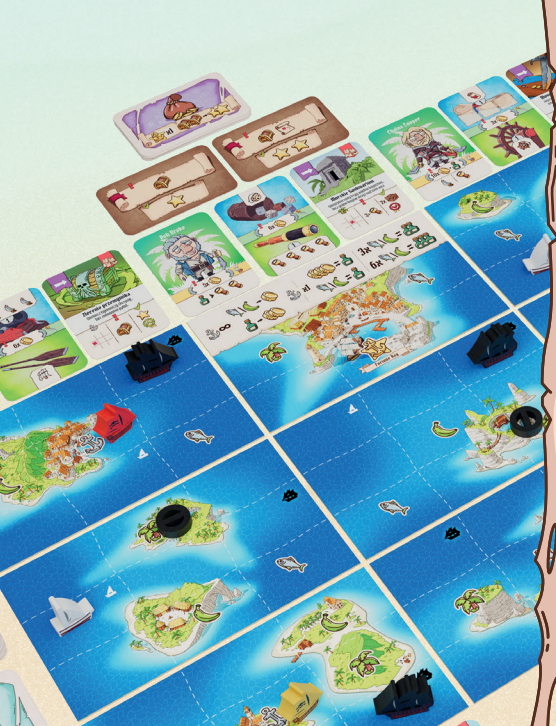

MICRO
PIRATES



W Micro Pirates gracze wyruszają w ekscytującą morską przygodę, dowodząc pirackim statkiem i przemierzając zdradliwe wody w poszukiwaniu bogactwa i chwały. Zrekrutuj lojalną załogę, ulepszaj swój statek, bierz udział w zaciętych bitwach morskich i handluj cennymi towarami w tętniących życiem portach. Odszukaj ukryte skarby i przechytrz rywali w wyścigu o sławę. Pierwszy kapitan, który osiągnie wymagany poziom Sławy, zapisze się w historii i wygra grę!

Komponenty

Liczba wszystkich komponentów jest ściśle ograniczona, nie należy stosować zamienników, gdy się wyczerpią.



4 dwustronne karty Statku



9 dwustronnych kart Oceanu
(1x Fortune Bay, 4x Port, 4x Otwarte wody)



4 dwustronne karty Kapitana



1 dwustronna karta Statku Widmo



9 kart Nawigacji



12 kart Mapy



35 kart Łupów



40 kart Misji



29 kart Załogi



27 kart Ulepszeń



10 kart Eksportu



15 kart Wydarzeń



11 kart Widmo



4 karty Pomocy



12 Kości (po 3 każdego typu)



1 żeton pierwszego gracza



35 monet



20 żetonów rumu



20 żetonów plantanów



20 żetonów ryb



20 żetonów lunety



10 żetonów mapy



3 małe Statki Handlowe



3 duże Statki Handlowe



4 znaczniki blokady



3 żetony Czasu



12 żetonów skrzyni



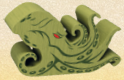
1 karta Krakena



1 karta Ekspedycji



1 karta Gangu



1 żeton Krakena



1 żeton Ekspedycji



1 żeton Gangu

W każdym kolorze gracza:



1 Statek Piracki



2 znaczniki Skarbów



6 uniwersalnych żetonów



3 żetony Misji Specjalnej



2 żetony Misji Podróży



1 żeton Misji Dostawy



1 żeton Misji Napadu

Przygotowanie gry

1. Ułóż karty Oceanu na środku stołu w siatce 3x3, przestrzegając następujących zasad:
   a) karta Fortune Bay w środku górnego rzędu,
   b) 4 karty Portu w rogach (w losowej kolejności),
   c) 4 karty Otwartego Oceanu losowo wypełniają resztę siatki.

Ważne: Użyj strony kart bez . Karty z tą ikoną używane są do gry z wariantem Prądy morskie (patrz strona 34).

2. Posegreguj karty według rodzaju (według ich rewersów) i potasuj każdą talię.
3. Połóż talie Łupów, Załogi, Misji, Map, Ulepszeń i Nawigacji zakryte obok kart Oceanu. Zostaw miejsce na stos kart odrzuconych dla każdej talii.
4. Dobierz jedną kartę z talii Misji, Załogi i Ulepszeń i umieść je nad kartą Oceanu z Fortune Bay. Powtórz ten krok dla każdej karty Portu.
   a) Jeśli celem karty Misji jest ta sama karta Oceanu, obok której jest umieszczana, odrzuć ją i dobierz nową kartę (karta Misji nie może wskazywać tej samej karty Oceanu, na której można ją zdobyć). Po zakończeniu tego kroku przygotowania wtasuj odrzucone karty z powrotem do talii Misji.
5. Połóż talię kart Eksportu zakrytą nad Fortune Bay, odkryj 2 karty i połóż je poniżej talii.
6. Zasoby ogólne - umieść wszystkie kości, monety, plantany, ryby, rum, lunety, mapy i obok kart Oceanu, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
7. Rozmieść Statki Handlowe - dobierz 3 karty Nawigacji i umieść małe Statki Handlowe na wskazanych kartach Oceanu na polu z . Następnie powtórz tę procedurę dla dużych Statków Handlowych, stawiając je na polu z .
8. Dobierz 4 karty Nawigacji i umieść znaczniki blokady na każdej wskazanej karcie Oceanu w dżungli .

Karty Nawigacji: Jeśli nie możesz umieścić odpowiedniego żetonu na wskazanej karcie Oceanu, odrzuć kartę Nawigacji i dobierz nową.

Jeśli w dowolnym momencie wyczerpie się talia Nawigacji, potasuj odrzucone karty Nawigacji, aby utworzyć nową talię.

Uwaga: Aby zwiększyć różnorodność, możesz dodać do gry moduły (patrz strona 34-36).

Przygotowanie gracza

A. Wybierzcie losowo pierwszego gracza (np. osoba, która ostatnio dowodziła statkiem), ta osoba bierze żeton pierwszego gracza.

B. Wyłóż wszystkie karty Statków i Kapitanów. W odwrotnej kolejności (zaczynając od gracza po prawej stronie pierwszego gracza), każdy gracz wybiera kartę Statku lub Kapitana. Następnie, zgodnie z kolejnością graczy, każdy gracz bierze kartę typu, którego wcześniej nie wybrał, tak by ostatecznie każdy miał przed sobą zarówno kartę Statku, jak i Kapitana.

Karty są dwustronne, każdy gracz może wybrać stronę, którą chce grać.

Jeśli grasz po raz pierwszy, potasuj karty Statków i Kapitanów, a następnie rozdaj każdemu graczowi po jednej.

C. Każdy gracz bierze komponenty w wybranym przez siebie kolorze:
- **a)** żeton Statku,
- **b)** wszystkie żetony Misji,
- **c)** wszystkie żetony uniwersalne,
- **d)** obydwa znaczniki Skarbu.

D. Następnie każdy gracz umieszcza 3 uniwersalne żetony:
- **a)** 1 na lewo od toru Sławy na karcie Kapitana,
- **b)** 1 na polu reputacji oznaczonym ,
- **c)** 1 na ostatnim (najbardziej z prawej) polu toru Uszkodzeń na karcie Statku.

E. Każdy gracz otrzymuje 10x  i  (żeton  musi zostać umieszczony w ładowni ).

F. W kolejności, zaczynając od pierwszego gracza, każdy gracz dobiera karty Nawigacji, aż znajdzie kartę wskazującą kartę Oceanu z pustym portem, i umieszcza swój Statek w tym porcie 


D
E
3
4
5
F
1a
7
8
7
1c
6





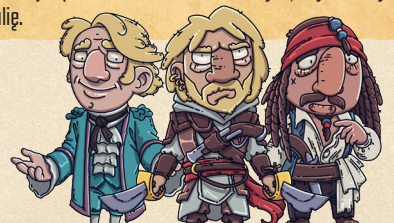


Przebieg gry

Gra nie ma ustalonej liczby rund. Gracze wykonują tury pojedynczo, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze mogą wykonać maksymalnie 2 akcje. Gra kończy się, gdy którykolwiek z graczy osiągnie wymagany poziom Sławy (bazowo 10 punktów, jednak może to zostać zmodyfikowane przez różne efekty). Gdy to nastąpi, należy rozegrać rundę do końca (tak, aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur). Gracz z największą Sławą wygrywa grę.

Głównym sposobem na zdobycie Sławy jest znajdowanie skarbów, wykonywanie Misji, realizowanie kart Eksportu i walka ze Statkami Handlowymi.

Ważne: Za każdym razem, gdy dowolna talia się skończy, potasuj odpowiedni stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.



Anatomia kart Kapitana i Statku

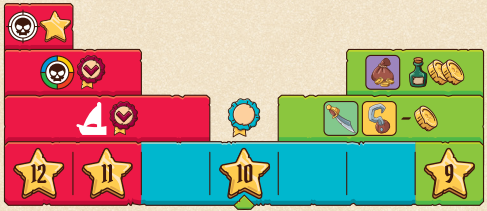




Reputacja

Uważaj na swoją Reputację, może ona wpływać na siłę twoich działań. Negatywna reputacja przynosi straty i utrudnia osiągnięcie zwycięstwa - im niżej jesteś na torze Reputacji, tym więcej Sławy potrzebujesz, aby wygrać grę. Z drugiej strony, pozytywna Reputacja zapewnia bonusy do akcji, zniżki. Może nawet obniżyć Twój warunek zwycięstwa!

Jeśli tracisz Reputację, a Twój znacznik jest już na najniższej pozycji, musisz stracić punkt Sławy, o ile to możliwe. W przeciwnym razie nic się nie dzieje.



Akcje

W każdej turze możesz wykonać maksymalnie 2 akcje w dowolnej kombinacji (można wybrać tę samą akcję dwa razy). Musisz wykonać co najmniej 1 akcję.

- Podróż
- Zbieranie
- Eksploracja
- Zawinięcie do Portu
- Handel
- Eksport
- Naprawa
- Misja (akcja specjalna).



Podróż

Ocean składa się z 9 kart, a każda z nich jest podzielona na 9 pól. Twój zasięg zależy od łącznej liczby żagli na karcie Kapitana, karcie Statku, Ulepszeniach i kartach Załogi. Każdy żagiel pozwala przesunąć Statek na pole obok, ale nie po skosie. Możesz zakończyć ruch w dowolnym momencie, nie zużywając wszystkich

dostępnych punktów ruchu. Możesz ruszać się przez pola z żetonami blokady, a nawet się na nich zatrzymać (żeton blokady ma znaczenie przy akcji Eksploracji, patrz strona 14).

Za każdym razem, gdy przesuniesz się na pole z innym Statkiem (Handlowym lub rywala), twoja akcja Podróży kończy się natychmiast i dochodzi do Bitwy (patrz strona 23). Jedyny wyjątek stanowi spotkanie w Fortune Bay - jest to bezpieczna przystań, w której gracze nie mogą się atakować.

Ważne: Nie wolno ci podróżować przez ani zatrzymywać się na polach Fortune Bay zaznaczonych na przykładzie poniżej.



Przykład: Zasięg niebieskiego gracza wynosi 5 (3 z karty Statku, 1 z Załogi i 1 z Ulepszenia).



Niebieski gracz decyduje się przepłynąć tylko 4 pola, aby dotrzeć do pola z rybami na sąsiedniej karcie Oceanu.



Zbieranie

Jeśli Twój Statek znajduje się na polu z rybami lub plantanami , możesz wykonać akcję Zbierania. Rzuć 2 kośćmi w odpowiednim kolorze (niebieską dla ryb , zieloną dla plantanów). Dodaj do wyniku wszystkie ikony lub z karty Kapitana, karty Statku, Ulepszeń oraz karty Załogi. Suma wszystkich ikon to Twój zysk – weź wskazane żetony i umieść je w ładowni. i widoczne na karcie Oceanu nie liczą się do wyniku, wskazują jedynie, gdzie można wykonać tę akcję!

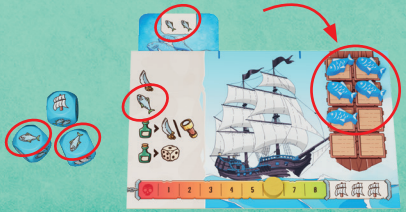
Przed akcją możesz zdecydować się na wydanie (zwracając go do ogólnych zasobów), aby dodać trzecią kość do rzutu.

ŁADOWNIA: Twój ładunek jest ograniczony przez dostępną liczbę . Każdy żeton , , , i musi zostać umieszczony w ładowni. Jeśli nie masz wystarczająco dużo miejsca, możesz wyrzucić dowolny żeton, który już się tam znajduje, aby zrobić miejsce na nowy. Wszystkie pozostałe żetony (np. żetony) są przechowywane w Twoim obszarze gry, a nie w ładowni.

Przykład: Żółty gracz wykonuje akcję Zbierania. Jego Statek znajduje się na polu z . Najpierw wydaje , aby dodać do swojego rzutu.



Żółty gracz rzuca . Otrzymuje z kości i może przesunąć się o jedno pole . Otrzymuje również z karty Statku i z karty Ulepszenia.



Eksploracja

Jeśli Twój Statek znajduje się na polu z dżunglą, na którym nie ma znacznika blokady, możesz wykonać akcję Eksploracji.

Rzuć 2 brązowymi kośćmi i dobierz żetony z kości. Dodaj bonusy z kart w Twoim obszarze gry. Jeśli masz co najmniej 6x , twoja akcja Eksploracji kończy się sukcesem. Jeśli nie masz 6x , Eksploracja się nie udała.

Przed akcją możesz zdecydować się na wydanie (zwracając go do ogólnej puli), aby zastosować efekty ze swoich kart, np. dodając trzecią kość do rzutu. Każdego efektu można użyć tylko raz na akcję.

Nieudana akcja: Możesz zachować zdobyte **(nie zajmują miejsca w ładowni)**, aby zwiększyć swoje szanse w kolejnej akcji Eksploracja. Jeśli jednak ruszysz się na inne pole, musisz odrzucić wszystkie swoje żetony . Dopóki Twój Statek pozostaje w jednym miejscu, możesz wydać / / lub , aby zachować zdobyte pomiędzy rundami.

Udana akcja: Musisz natychmiast odrzucić wszystkie swoje , aby dobrać żeton Mapy i kartę Mapy . Nie ujawniaj karty mapy innym graczom. Następnie dobieraj karty nawigacji, aż znajdziesz taką, która wskazuje kartę Oceanu ze znacznikiem blokady i przenieś ten znacznik na pole ze swoim statkiem.

Karty Map i Skarby: Jeśli w dowolnym momencie gry masz w ręku dwie karty Mapy , które wskazują dokładnie tę samą kartę Oceanu, musisz je odrzucić wraz z 2 żetonami Mapy i umieścić znacznik Skarbu na wskazanej karcie Oceanu na polu z (nawet jeśli znajduje się tam znacznik Blokady). Możesz zyskać za udaną akcję Eksploracji na tym polu (nie przenoś znacznika Blokady po tej akcji).



Przykład: Niebieski gracz rozpoczyna swoją turę na polu z Dżunglą. Jego pierwszą akcją jest Eksploracja. Nie wydaje rumu i rzuca .



Rezultatem są i . Niebieski gracz dobiera odpowiednie żetony - i . Karta Kapitana również zapewnia , ale akcja kończy się niepowodzeniem, ponieważ finalnie niebieski gracz ma tylko 4x.

W drugiej akcji ponownie eksploruje. Tym razem Niebieski postanawia wydać dopiero co zdobyty , aby dodać kostkę . Rzuca trzema kośćmi i w rezultacie otrzymuje 4x. Teraz Niebieski ma 8x: z poprzedniej akcji, 4x z rzutu i z karty Kapitana. Ponieważ wynik jest większy niż 6, natychmiast odrzuca wszystkie żetony , aby dobrać żeton i kartę Mapy .

Niebieski przenosi również żeton blokady z innej karty Oceanu na pole ze swoim statkiem.



Nowa karta Mapy posiada punkt wspólny z kartką Mapy, którą gracz już posiadał. Niebieski odrzuca obie karty wraz z 2 żetonami Mapy ze swojej ładowni, aby umieścić swój znacznik Skarbu na wskazanej karcie Oceanu na obszarze z . Aby zdobyć , musi dopłynąć na oznaczone pole i wykonać udaną akcję Eksploracji.



Zawinięcie do portu

Jeśli Twój Statek znajduje się na polu z portem  możesz w dowolnej kolejności:

- Zatrudnić załogę
- Kupić ulepszenie
- Rozpocząć Misję

Z każdej z tych opcji możesz skorzystać maksymalnie raz w ramach jednej akcji. W rezultacie otrzymasz karty z oferty w odpowiednim porcie. Uzupełnij ofertę nowymi kartami z odpowiednich talii po zakończeniu akcji!

Zanim wykonasz tę akcję, możesz odrzucić wszystkie karty z oferty w porcie z Twoim Statkiem i wyłożyć nowe karty. Możesz to zrobić tylko raz na turę.

Zatrudnij załogę

Zapłać koszt wskazany na karcie dostępnej w porcie, w którym znajduje się Twój Statek, aby dodać ją do swojego obszaru gry. Umieść ją pod kartą Kapitana. Od tej pory możesz korzystać z efektów tej karty podczas wykonywania akcji lub w bitwie (np. zyskaj dodatkową lunetę podczas Eksploracji lub dodaj 1 punkt siły za koszt 1 rumu podczas bitwy).

Anatomia karty Załogi



Możesz mieć maksymalnie 3 karty Załogi w swoim obszarze gry. Jeśli masz już 3 karty, możesz odrzucić jedną, aby umieścić nową kartę Załogi. Jeśli odrzucisz kartę Załogi z dołączonym Ulepszeniem, możesz dołączyć to Ulepszenie do nowej karty Załogi.

Kup ulepszenie

Zapłać koszt wskazany na karcie dostępnej w porcie, w którym znajduje się Twój Statek, aby dodać ją do swojego obszaru gry. Umieść pozyskaną kartę Ulepszenia:

- nad kartą Statku (schowaj nieaktywną część karty pod kartą Statku)

  albo

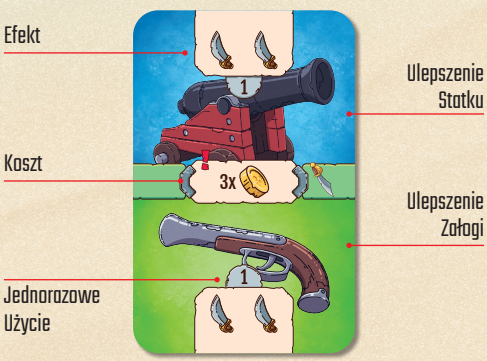
- pod dowolną kartą Załogi bez Ulepszenia (schowaj nieaktywną część karty pod kartą Załogi).

Od teraz możesz używać efektów tej karty, aby wzmocnić swoje akcje.

Ważne: Karty z 1 obok efektu są jednorazowego użytku i muszą zostać odrzucone po aktywacji.

Do każdej karty załogi może być dołączone tylko jedno ulepszenie. Możesz również mieć na swoim Statku maksymalnie 3 Ulepszenia. Jeśli nie ma miejsca na nowe Ulepszenie, możesz odrzucić jedną z kart ze swojego obszaru gry.

Karta Ulepszeń



Rozpocznij Misję

Weź kartę Misji dostępną w porcie, w którym znajduje się Twój Statek. Istnieją 4 rodzaje Misji:

Misja Napadu

Oznacz dowolny Statek handlowy swoim żetonem Misji Napadu. Aby ukończyć tę Misję musisz wygrać bitwę z tym statkiem. Kiedy to zrobisz, natychmiast zdobywasz nagrodę. Następnie odrzuć kartę Misji i odzyskaj swój żeton. Otrzymujesz również standardowe nagrody za walkę (patrz strona 24).

Jeśli Statek handlowy z twoim żetonem Misji zostanie zniszczony przez innego gracza, musisz przenieść swój żeton Misji na inny Statek handlowy.

Misja Dostawy

Umieść swój żeton Misji Dostawy na wskazanej karcie Oceanu na polu lub - w zależności od tego, co jest przedstawione na karcie Misji. Aby zdobyć nagrodę musisz dostarczyć wskazaną liczbę towarów do oznaczonego miejsca lub wykonać tam udaną akcję Eksploracji. Po zrealizowaniu Misji odrzuć kartę i odzyskaj swój żeton.

Misja Podróży

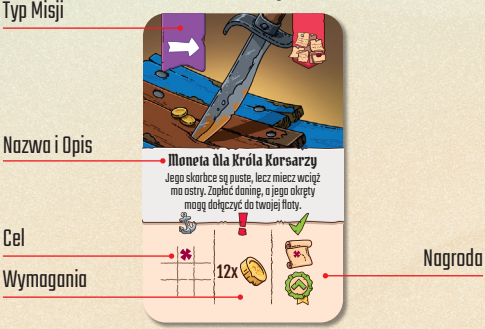
Umieść jeden ze swoich znaczników Misji Podróży na polu ze swoim Statkiem, a drugi na karcie Oceanu wskazanej przez kartę Misji na polu . Musisz wykonać udaną akcję Eksploracji na wskazanym polu, spełniając wymagania określone na karcie Misji. Następnie, musisz wrócić do portu, gdzie znajduje się twój pierwszy znacznik Misji podróży. Kiedy wrócisz, wykonaj akcję Misji, żeby zdobyć nagrodę. Po wykonaniu, odrzuć kartę Misji i odzyskaj swoje żetony.

Misja Specjalna

Rozpatrz instrukcje na karcie. Użyj żetonów Misji Specjalnej i żetonów uniwersalnych (jeśli są potrzebne) do oznaczania postępów w Misji (na kartach Oceanu lub na samej karcie Misji). Jeśli karta Misji wymaga pozostawienia żetonu w wyznaczonym miejscu, musisz wykonać akcję Misji, aby to zrobić (zobacz Akcje Misji na stronie 23).

Po spełnieniu warunków natychmiast otrzymujesz nagrodę. Następnie odrzuć kartę Misji i odzyskaj swoje żetony.

Karta Misji



Ważne: Nigdy nie możesz mieć dwóch Misji tego samego typu. Jeśli chcesz podjąć się Misji odpowiadającej jednej z twoich aktywnych Misji, musisz wymienić starą kartę na nową.

Przypomnienie: Na koniec akcji Zawinięcia do Portu uzupełnij ofertę nowymi kartami z odpowiednich talii. Jeśli karta Misji jako cel wskazuje kartę Oceanu, do której została dodana, odrzuć ją i dobierz nową kartę.

Przykład: Czerwony gracz wykonuje akcję „Zawinięcie do portu" w Fortune Bay . Chce zatrudnić załogę i ma zniżkę ze względu na reputację.

Czerwony ma 10x i . Wydaje 9x i , aby zatrudnić załogę, dodając kartę do swojego obszaru gry.



Następnie czerwony gracz bierze Misję . Umieszcza kartę Misji w swoim obszarze gry i oznacza port wskazany na karcie odpowiednim żetonem.



Na koniec Czerwony uzupełnia ofertę nowymi kartami Misji i Załogi .



Handel

Każdy port oferuje graczom możliwość sprzedaży i kupna towarów. Dostępne są następujące opcje:

- Możesz wymienić dowolną liczbę i/lub za .
- Możesz wymienić dowolną liczbę za .
- Możesz również wybrać jedną z następujących wymian:
  - na albo odwrotnie.
  - lub na albo odwrotnie.
  - i/lub (w dowolnej kombinacji) na albo odwrotnie.
  - 6x lub 6x (w dowolnej kombinacji) na albo odwrotnie.

Skrót dostępnych opcji znajduje się nad Fortune Bay , chociaż akcję Handlu można wykonać w dowolnym porcie.



Eksport

Jeśli Twój Statek znajduje się w Fortune Bay możesz eksportować towary. Aby to zrobić, wybierz jedną z odkrytych kart Eksportu, odrzuć wymagane towary z ładowni i weź wskazaną nagrodę. Następnie, odrzuć rozpatrzoną kartę Eksportu i dobierz nową kartę z talii, aby uzupełnić ofertę.

Zamiast rozpatrywać kartę Eksportu, możesz wymienić na (raz na turę). Jeśli wybierzesz tę opcję, musisz również odrzucić jedną z kart Eksportu z oferty i dobrać nową w jej miejsce.

Karta Eksportu



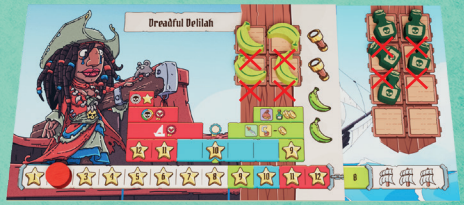
Przykład: Statek czerwonego gracza znajduje się w Fortune Bay . Pierwszą akcją Czerwonego jest Handel. Odrzuca za .





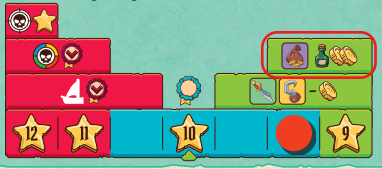
Następnie, w ramach swojej drugiej akcji, eksportuje towary. Wybiera kartę wymagającą 4x i 4x . W rezultacie uzyskuje .





Czerwony ma pozytywną Reputację , dzięki czemu otrzymuje dodatkową nagrodę podczas akcji Eksportu: i .

Karta Eksportu zostaje natychmiast odrzucona, a oferta zostaje uzupełniona nową kartą z wierzchu talii Eksportu.



Naprawa

Jeśli Twój Statek znajduje się w porcie , możesz go naprawić. Aby to zrobić, przesuń znacznik uniwersalny z karty Statku z powrotem na najwyższe pole toru uszkodzeń. To akcja nie ma żadnego dodatkowego kosztu.



Akcja Misji

Jeśli masz aktywną Misję dostawy , podróży lub specjalną , musisz nie tylko dotrzeć do celu, ale także wykonać tam akcję, aby kontynuować i/lub zrealizować tę Misję.

Ważne: Jeśli masz Misję wymagającą Eksploracji na konkretnej karcie Oceanu, a na wskazanym polu znajduje się znacznik Blokady , nadal możesz wykonać tę akcję. Znacznik Blokady uniemożliwia jedynie wykonanie zwykłej akcji Eksploracji, a nie akcji Misji.

Bitwa

Jeśli Twój Statek wyląduje na polu z innym statkiem (kupca lub przeciwnika), musisz natychmiast zakończyć swój ruch i rozstrzygnąć bitwę. **Wyjątek** od tej zasady stanowi **Fortune Bay** - ten port jest bezpieczną przystanią, w której gracze nie mogą się atakować (wiele Statków może znajdować się na tym polu).

Aby rozstrzygnąć bitwę, musisz rzucić . Przed rzutem możesz zdecydować się na wydanie rumu (zwracając go do ogólnej puli), aby zastosować efekty ze swoich kart, np. dodając trzecią kość do rzutu. Każdego efektu można użyć tylko raz na akcję a o tym ile rumu wydamy na efekty, decydujemy przed rzutem. Twoją siłę reprezentuje ikona Szabli .

Uszkodzenia: Kiedy Twój Statek zostaje uszkodzony, musisz przesunąć swój znacznik na torze uszkodzeń w lewo. Jeśli dotrze do skrajnie lewego pola , Twój Statek jest zbyt zepsuty by pływać - umieść go w pustym porcie określonym przez kartę Nawigacji. Musisz również odrzucić jedną kartę ulepszenia i wszystkie żetony ze swojej karty Statku.

Bitwa ze Statkiem handlowym

Tylko gracz rzuca kośćmi - Statki handlowe mają tę samą siłę przez całą grę:

Mały Statek handlowy

6x



Duży Statek handlowy

10x

Ważne: Siła Statku handlowego może być inna wyłącznie jeśli walczysz ze Statkiem, który jest celem Misji Napadu.

Aby wygrać bitwę ze Statkiem handlowym, twoja całkowita siła po rzucie kośćmi musi być **wyższa** niż siła broniącego się Statku. Niezależnie od wyniku, zawsze musisz otrzymać **1 uszkodzenie** jako część bitwy. Dodatkowo, jeśli zaatakujesz **Duży Statek handlowy**, musisz **obniżyć swoją reputację**.

- Jeśli przegrałeś, musisz przesunąć swój Statek o jedno pole, a następnie rzucić i za każdą wyrzuconą otrzymujesz **uszkodzenie**.
- Jeśli wygrałeś, rzuć 1 i za każdą wyrzuconą otrzymujesz **uszkodzenie**. Ponadto, zdobywasz Łup i/lub Sławę, w zależności od rodzaju Statku handlowego, który pokonałeś:

Nagroda

Zdobądź i dobierz 3 karty Łupów. Otrzymujesz nagrody tylko z 2 kart Łupów, a następnie odrzucasz je wszystkie (chyba że jest to karta Załogi lub Ulepszenie, które umieszczasz w swoim obszarze gry).

Dobierz 2 karty Łupów i otrzymaj wskazane nagrody. Następnie odrzuć karty Łupów (chyba że jest to karta Załogi lub Ulepszenie, które umieszczasz w swoim obszarze gry).

Ważne: Kiedy dobierasz kilka kart Łupów, muszą być one unikatowe (tj. muszą przedstawiać różne typy i/lub liczbę nagród) – jeśli dobierzesz 2 identyczne karty, odrzuć jedną z nich i dobieraj karty z talii Łupów, aż będziesz mieć różne karty. Jeśli jednak zdobędziesz również Łupy jako nagrodę za Misję Napadu, rozpatrz dobieranie tych kart osobno.

Bitwa z innym graczem

Gdy atakujesz innego gracza, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Jeśli masz niską reputację (czerwona sekcja) musisz obniżyć ją o 1 poziom.
2. Oba statki (atakujący i broniący) otrzymują 1 uszkodzenie.
3. Decydujesz, ile rumu chcesz wydać na bonusową siłę i/lub kość (efekty z kart).

4. Gracz broniący decyduje, ile rumu chce wydać na premię do siły i/lub kość (efekty z kart).
5. Obaj gracze muszą rzucić (lub , jeśli wydali na to rum) i dodać premię do siły z załogi, ulepszeń, itd.
6. Gracz z większą siłą wygrywa bitwę.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który się bronił.

Gracz, który przegrał bitwę musi przesunąć Statek o jedno pole, a następnie rzucić i otrzymać uszkodzenia równe liczbie .

Gracz, który wygrał, kradnie 1 dowolny żeton gracza, który przegrał. Jeśli gracz kradnie żeton mapy, musi również dobrać 1 losową kartę mapy z ręki drugiego gracza. Na koniec zwycięzca rzuca i otrzymuje uszkodzenia równe liczbie .

Przykład: Statek żółtego gracza zatrzymał się na polu z i musi rozpatrzyć bitwę. Otrzymuje 1 uszkodzenie , a kapitan traci 1 punkt reputacji .

Siła Statku handlowego wynosi 10x .

Żółty gracz ma aż 6x na kartach Kapitana, Statku i Ulepszeń. Decyduje się wydać , aby zyskać dodatkowe :

jeden z karty Statku i jeden z karty Załogi.

Teraz ma gwarantowane 8x więc brakuje tylko 3, żeby wygrać.



Żółty gracz rzuca , a wynik to . Decyduje się użyć zdolności swojej karty Załogi, aby przerzucić Nowy wynik to 4x , a więc wygrana. Otrzymuje . Musi również dobrać 3 unikatowe karty z talii Łupów i zatrzymać 2 z nich.

Żółty gracz dobiera 4 karty Łupu, ponieważ jedna z nich była duplikatem i musiała zostać odrzucona. Decyduje się wziąć Skrzynię i Ulepszenie, które dołącza do karty Załogi w swoim obszarze gry.

Na koniec musi odrzucić Ulepszenia ze Statku, ponieważ miało ono jednorazowy efekt.



Koniec tury i koniec gry

Jeśli na kartach Oceanu nie ma Statków handlowych jednego rodzaju (lub), musisz wystawić je z powrotem. Aby to zrobić, dobierz 3 karty Nawigacji, zgodnie z opisem w przygotowaniu do gry, i umieść wszystkie Statki Handlowe brakującego typu na wskazanych kartach Oceanu, na wolnych polach oznaczonych odpowiednią ikoną.

Jeśli osiągnąłeś wymagany poziom Sławy, ogłaszasz koniec gry. Rozegraj do końca bieżącą rundę, tak aby każdy gracz miał taką samą liczbę tur, i ustalcie zwycięzcę. Podstawowa wymagana ilość Sławy wynosi 10, i jest oznaczona symbolem na karcie Twojego Kapitana. Jednak ten warunek może ulec zmianie ze względu na Twoją reputację.



Zwycięża gracz z największą liczbą punktów Sławy. W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą monet, a następnie z największą liczbą rumu. W przeciwnym razie remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Statek Widmo - Automa

(Tryb solo i wariant gry dla 2/3 graczy)



Dziennik kapitański, dzień 274:
Przerażający Statek Widmo, postrach siedmiu mórz, mój zawzięty wróg. Jego eteryczny kadłub przemierza burze i wymyka się wszelkim pościgom, dowodzony przez Zjawę żywiącą do mnie urazę. Każda szeptana legenda o jego przeklętych podróżach i zaginionych załogach podsyca koszmary wśród moich towarzyszy. Wiem, że nasze drogi będą się krzyżować raz po raz - nasz konflikt zdaje się nie mieć końca. Każdej nocy z niepokojem obserwuję odległy horyzont w poszukiwaniu mroźnego blasku jego upiornych latarni...

Dziennik kapitański, dzień 299:
Nadzieja! Jeszcze jest nadzieja! Klątwa może zostać złamana! Znalazłem stary, zatęchły manuskrypt, który wyjaśniał, że mogę rzucić wyzwanie Statkowi Widmo i jeśli wygram, będę wolny. Ale jeśli przegram, moja dusza dołączy do jego przeklętej załogi na wieczność.

W trybie solo grasz przeciwko Statkowi Widmo – automatycznemu przeciwnikowi (automa). Wykonujesz swoje tury zgodnie ze standardowymi zasadami. Akcje Statku Widmo są określone przez talię kart akcji.

W zasadach „automa", „on" lub „jego" zawsze odnosi się do zautomatyzowanego przeciwnika, podczas gdy „Ty" i „Twoje" odnoszą się do gracza.

Możesz również dodać Statek Widmo do gier dla 2 i 3 graczy (Strona 33).

Komponenty



11 kart Widmo



1 dwustronna karta Statku Widmo

Przygotowanie gry

Przygotuj grę dla 2 graczy zgodnie ze standardowymi zasadami, wprowadzając następujące zmiany:

1. Weź losową kartę Kapitana i Statku. Automa korzysta z karty Statku Widmo
2. Daj automie żeton Statku, żetony uniwersalne i znacznik Skarbu w dowolnym nieużywanym kolorze gracza.
   a) Za pomocą karty Nawigacji określ Port startowy dla Statku Widmo i umieść żeton Statku Widmo na odpowiednim polu.
   b) Umieść 1 uniwersalny żeton po lewej stronie toru sławy Statku Widmo.
   c) Resztę żetonów umieść obok karty Statku Widmo.
3. Daj automie 10x (nie dawaj).
4. Przygotuj talię akcji: Weź wszystkie podstawowe karty akcji i dodaj 1 kartę Ataku w kolorze, którym Ty grasz (karta 6). Potasuj karty Akcji i połóż je jako zakrytą talię w obszarze gry automy.

Ty jesteś pierwszym graczem.

Poziom Trudności

Możesz modyfikować poziom trudności Statku Widmo, dostosowując cel i karty zgodnie ze wskazówkami w tabeli poniżej.

Poziom trudności	Karty 4 i 8	Warunek zwycięstwa (dla Statku Widmo)
1. Majtek	★★★	12
2. Pirat	★★★	10
3. Wilk Morski	★★★	10
4. Postrach 7 márz	★★★★	10
5. Kufer Davy'ego Jonesa	★★★★	8

Rozgrywka

Statku Widmo obowiązują standardowe zasady gry, z następującymi wyjątkami:

- Statek Widmo ma **nieograniczony zasięg,** może dopłynąć do dowolnego dostępnego miejsca na dowolnej karcie Oceanu.
- Statek Widmo **nie zbiera ani nie wydaje** , , ani .
- Statek Widmo **zbiera** , , i .
- Statek Widmo **zawsze rzuca** 3 kośćmi (podczas bitwy i eksploracji) i nie płaci za to.
- Statek Widmo **nie wykonuje akcji** Zbierania, Handlu ani Eksportu.
- Statek Widmo **nie ma** Reputacji ani nie otrzymuje uszkodzeń.
- Jeśli Statek Widmo ma dostać (np. z rzutów kośćmi lub kart Łupów) zamiast tego otrzymuje taką samą ilość .
- Gracz zawsze rozstrzyga kwestie sporne dla Statku Widmo n.p. gdy płynie on do najbliższego portu a w tej samej odległości od niego znajdują się dwa porty.

Bitwa ze Statkiem Widmo

Możesz zaatakować Statek Widmo, a on może zaatakować ciebie. Atak na Statek Widmo nie obniża twojej Reputacji.

Podczas bitwy Statek Widmo dodaje całą siłę ze swoich kart Załogi, Statku i Ulepszeń, nie płacąc nic. Zawsze używa kart jednorazowych 1 przy pierwszej możliwej okazji.

Przypomnienie: Statek Widmo zawsze rzuca 3 kośćmi.

Po wyłonieniu zwycięzcy rozpatrz efekty zgodnie z poniższą tabelą.

	Efekt gracza	Efekt Statku Widmo
Gracz wygrywa	Ukradnij lub ze Statku Widmo. (Jeśli ukradniesz Mapę, zabierz automie także kartę Mapy.)	Przenieś Statek Widmo na sąsiednie pole (możesz wybrać).
Zwycięstwo Statku Widmo	Rzuć , aby otrzymać uszkodzenia. Przesuń swój Statek o 1 pole.	Statek Widmo kradnie jedną z Twoich . Jeśli nie masz Skrzyni, kradnie jedną z Twoich wraz z losową kartą Mapy.

Bitwy między Statkiem Widmo a Statkami handlowymi rozstrzygane są zgodnie ze standardowymi zasadami, ale Statek Widmo nie porusza się o 1 pole w przypadku przegranej.

Tura Statku Widmo

W turze Statku Widmo zazwyczaj musisz dobrać kartę z talii Widmo, a następnie rozpatrzyć jej efekt. Statek Widmo wykonuje tylko jedną akcję w turze. Niektóre karty mają warunki – czytając od góry znajdź pierwszą możliwą do wykonania akcję. Jeśli Statek Widmo nie może wykonać żadnej z akcji z karty, odrzuć ją i dobierz kolejną kartę z talii Widmo.

Jeśli w dowolnym momencie musisz dobrać nową kartę Widmo dla Statku Widmo, a talia jest pusta, potasuj wszystkie odrzucone karty, aby utworzyć nową talię.

Karty Widmo





1

Jeżeli siła Statku Widmo wynosi lub mniej → płynie do wolnego portu wyznaczonego przez kartę Nawigacji. Zatrudnia tylko Załogę zapewniającą i/lub . Musi zapłacić koszt w , ignorując koszt w .

Jeśli Statek Widmo nie jest w stanie wykonać powyższej akcji (nie ma wystarczającej liczby lub miejsca na umieszczenie karty), otrzymuje zamiast tego 5x .

Jeśli siła Statku Widmo wynosi lub 4x → płynie do najbliższego i atakuje go. Jeśli Statek Widmo wygra, otrzymuje nagrody z (dobierając karty, aż będą 2 unikatowe).

Jeśli siła Statku Widmo wynosi 5x lub więcej → płynie do najbliższego i atakuje go. Jeśli Statek Widmo wygra, otrzymuje i nagrody z (dobierając karty, aż będą 3 unikatowe karty).

2

Statek Widmo płynie do najbliższej bez Blokady i rozpatruje akcję Eksploracji zgodnie ze standardowymi zasadami. Każdy na kości traktuje się jak .

Jeśli akcja się powiedzie, otrzymuje i . Przenieś Blokadę zgodnie ze standardowymi zasadami. Karty automy pozostaw odkryte w jej obszarze gry.

Ważne! ∞ Ta karta pozostaje aktywna, dopóki Statek Widmo nie wykona udanej akcji Eksploracji. Jeśli pierwsza próba się nie powiedzie, Statek Widmo zatrzymuje wszystkie uzyskane z kości i powtarza akcję Eksploracji w swojej następnej turze.

Jeśli Statek Widmo ma 2 lub więcej , które wskazują dokładnie tę samą kartę Oceanu, odrzuca te karty i żetony i umieszcza znacznik Skarbu na wskazanej karcie Oceanu.

3

Statek Widmo płynie do wolnego portu wyznaczonego przez kartę Nawigacji. Zatrudnia Załogę i kupuje Ulepszenia zapewniające i/lub . Musi zapłacić koszt w , ignorując koszt w .

Jeśli Statek Widmo nie jest w stanie wykonać powyższej akcji (nie ma wystarczającej liczby lub miejsca na umieszczenie karty), otrzymuje zamiast tego 5x .

4

Jeżeli w grze znajduje się znacznik Skarbu Statku Widmo (na jednej z kart Oceanu) → automa płynie na pole ze znacznikiem Skarbu i wykonuje akcję Eksploracji w taki sam sposób, jak opisano na karcie 2.

Jeśli akcja się powiedzie, Statek Widmo zyskuje lub 4x (w zależności od wybranego poziomu trudności). Odłóż znacznik Skarbu z powrotem do jego obszaru gry.

Ważne! ∞ Ta karta pozostaje aktywna, dopóki Statek Widmo nie wykona udanej akcji Eksploracji. Jeśli pierwsza próba się nie powiedzie, Statek Widmo zatrzymuje wszystkie uzyskane z kości i powtarza akcję Eksploracji w swojej następnej turze.

5

Statek Widmo płynie do wolnego portu wyznaczonego przez kartę Nawigacji.

Statek Widmo wydaje 20x , aby otrzymać .

Jeśli Statek Widmo nie jest w stanie wykonać tej akcji, zamiast tego otrzymuje 5x .

6

Statek Widmo płynie na pole ze Statkiem w kolorze Gracza i atakuje (patrz Bitwa ze Statkiem Widmo na stronie 29). Jeśli Statek Widmo wygrał, to kradnie graczowi lub (jeśli posiada).

Statek Widmo nie może zaatakować Gracza, jeśli znajduje się on w Fortune Bay .

7

Statek Widmo płynie do wolnego portu wyznaczonego przez kartę nawigacyjną.

Statek Widmo zyskuje 5x .

8

Jeśli Statek Widmo ma → płynie do Fortune Bay i wydaje i zyskuje lub 4x w zależności od wybranego poziomu trudności.

Koniec gry

Gra kończy się zgodnie z normalnymi zasadami. Statek Widmo musi mieć 12/10/8 x (w zależności od poziomu trudności), aby wywołać koniec gry. Wygrywasz, jeśli masz więcej Sławy niż Statek Widmo. Gratulacje! Jesteś teraz wolny od klątwy i stajesz się legendą wśród piratów świata.

W przeciwnym wypadku przegrywasz, a twoja dusza dołącza do przeklętej załogi twojego wroga.

Statek Widmo w grze dla 2/3 graczy

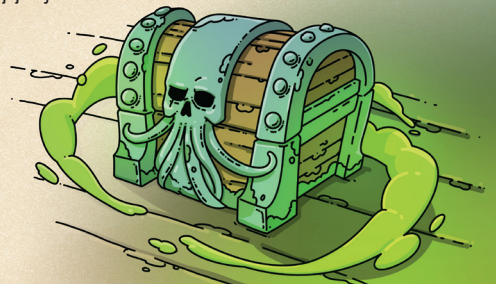
Jeśli chcesz, możesz dodać Statek Widmo do gry wieloosobowej. Nie ma żadnych zmian w sposobie rozstrzygania jego tur.

Zmiany w przygotowaniu gry

Podczas przygotowania talii Widmo automy dodaj karty Ataku dla każdego gracza (w jego kolorze).

Rozgrywka

Statek Widmo jest zawsze ostatnim graczem w kolejności tur. Ostatni gracz musi rozstrzygnąć turę Statku Widmo po zakończeniu swojej tury.



Moduły

Aby urozmaicić rozgrywkę w Micro Pirates, możesz dodać do gry wybrane lub wszystkie moduły.

Prądy morskie

Przygotowanie

W kroku 1) przygotowania gry odwróć wszystkie karty Oceanu na stronę z .

Rozgrywka

W dowolnym momencie, jeśli Twój Statek znajduje się na polu z , może poruszyć się po przekątnej w przedstawionym kierunku (jest to modyfikator akcji, **nie jest to dodatkowy ruch**).



Ekspedycja

Komponenty



1 karta Ekspedycji



1 żeton Ekspedycji

Przygotowanie

Wykonaj te kroki po standardowym przygotowaniu gry:

1. Połóż kartę Ekspedycji obok kart Oceanu.
2. Dobierz kartę Nawigacji i umieść żeton Ekspedycji na polu na wskazanej karcie Oceanu (nawet jeśli znajduje się tam Blokada).

Rozgrywka

Jeśli wykonasz udaną akcję Eksploracji (8+) na polu z żetonem Ekspedycji, zyskujesz .

Następnie przesuń żeton Ekspedycji - dobierz kartę Nawigacji i przenieś żeton na pole na wskazanej karcie Oceanu (musisz przenieść żeton na inną kartę Oceanu).

Kraken

Komponenty



1 karta Krakena



1 żeton Krakena



1 żeton Czasu

Przygotowanie

Wykonaj te kroki po standardowym przygotowaniu gry:

1. Połóż kartę Krakena stroną A do góry obok kart Oceanu. Umieść żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu na karcie.
2. Dobierz kartę Nawigacji i umieść żeton Krakena na polu z na wskazanej karcie Oceanu.

Rozgrywka

Jeśli twój Statek znajduje się na polu z Krakenem, musisz stoczyć z nim walkę. Siła Krakena i nagroda zależą od strony karty:

Strona A: 8x - Jeśli wygrasz, zyskujesz .

Strona B: 12x - Jeśli wygrasz, zyskujesz .

Jeśli pokonasz Krakena, przesuń go - dobierz kartę Nawigacji i umieść żeton Krakena na polu z na wskazanej karcie Oceanu. Następnie umieść żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu na stronie A karty Krakena.

Przed swoją turą (z wyjątkiem pierwszej), pierwszy gracz musi przesunąć żeton Czasu na karcie Krakena o jedno pole w prawo. Jeśli żeton wyjdzie poza ostatnie pole toru:

Strona A: Odwróć kartę na stronę B, umieść żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu.

Strona B: Przesuń Krakena (jak opisano powyżej), odwróć kartę na stronę A i umieść żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu.

Gang

Komponenty



1 karta Gangu



1 żeton Gangu



1 żeton Czasu

Przygotowanie

Wykonaj te kroki po standardowym przygotowaniu gry:

1. Połóż kartę Gangu stroną A do góry obok kart Oceanu. Połóż żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu.
2. Dobieraj karty Nawigacji, aż znajdziesz kartę z wolnym ⚓. Umieść żeton Gangu w porcie na wskazanej karcie Oceanu.

Rozgrywka

Jeśli Twój Statek znajduje się w tym samym porcie co Gang, musisz stoczyć z nim bitwę (nawet jeśli jesteś w Fortune Bay). Siła Gangu i nagroda zależą od strony karty:

Strona A: 6x - Jeśli wygrasz, zyskujesz .

Strona B: 10x - Jeśli wygrasz, zyskujesz .

Jeśli pokonasz Gang, musisz go przesunąć - dobieraj karty Nawigacji, aż znajdziesz kartę z wolnym ⚓ i umieść żeton Gangu w porcie na wskazanej karcie Oceanu. Następnie umieść żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu na stronie A karty Gangu.

Przed swoją turą (z wyjątkiem pierwszej), pierwszy gracz musi przesunąć znacznik Czasu na karcie Gangu o jedno pole w prawo. Jeśli żeton wyjdzie poza ostatnie pole toru:

Strona A: Odwróć kartę na stronę B, umieść żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu.

Strona B: Przesuń Gang (jak opisano powyżej), odwróć kartę na stronę A i umieść żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu.

Wydarzenia

Komponenty



15 kart Wydarzeń



1 żeton Czasu

Przygotowanie

Po zakończeniu przygotowania potasuj wszystkie karty Wydarzeń, aby utworzyć talię Wydarzeń i umieść ją obok głównego obszaru gry.

Rozgrywka

Przed swoją turą (z wyjątkiem pierwszej), pierwszy gracz dobiera nową kartę Wydarzenia i ją rozpatruje lub przesuwa żeton czasu na aktywnej karcie Wydarzenia.

Istnieją 2 rodzaje kart wydarzeń:

Natychmiastowe - rozpatrujecie jednorazowy efekt karty i odrzucacie ją; efekt musi zostać rozpatrzony przez wszystkich graczy.

Czasowe – umieść żeton Czasu na pierwszym od lewej polu toru Czasu na karcie. Efekt karty dotyczy wszystkich graczy. Przed swoją turą, pierwszy gracz musi przesunąć żeton Czasu na karcie Wydarzenia o jedno pole w prawo. Gdy żeton Czasu wyjdzie poza ostatnie pole toru Czasu, natychmiast dobierz i rozpatrz kolejną kartę Wydarzenia.

Jeśli talia Wydarzeń się skończy, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Załącznik

Karty Wydarzeń



Rzuć 3 brązowymi kośćmi i zdobądź wszystkie nagrody oprócz lunet.



Rzuć 1 czerwoną kością i otrzymaj uszkodzenia.



Odrzuć jedną kartę lub Załogi albo 2 Rumu albo 2 Monety.



Odrzuć jedną kartę Ulepszenia.

Przesuń swój Statek o jedno pole w prawo.



Zignoruj ten efekt jeśli:

- na tym polu znajduje się Statek innego gracza.
- Twój statek znajduje się w Porcie.



Zatrudnianie Załogi i kupowanie Ulepszeń kosztuje o 2 monety więcej/mniej.



Podczas akcji Zbierania otrzymujesz o dwie ryby mniej.



Obróć jedną ze swoich kart Załogi rewersem ku górze (jeśli ma Ulepszenie, też zostaje obrócone). Gdy ta karta Wydarzenia zostanie odrzucona, karta załogi ponownie staje się aktywna.

Tor Reputacji



Jeśli znacznik twojej Reputacji znajduje się na skrajnej lewej pozycji, gracze, którzy cię zaatakują i wygrają bitwę, otrzymują 1 punkt Sławy.



Gdy atakujesz Mały Statek handlowy, musisz obniżyć swoją Reputację.



Kiedy atakujesz innego gracza tracisz 1 punkt Reputacji.



Gdy kupujesz Ulepszenia i zatrudniasz Załogę, płacisz o jedną monetę mniej.



Gdy Eksportujesz towary, zyskujesz dodatkowy rum i 2 monety.

Inne efekty



Wydaj jeden rum, aby uzyskać 1 premię do siły Lub 1 żeton lunety.

Immunitet przed atakami.



Można aktywować w dowolnym momencie dowolnej tury. Kiedy to zrobisz, umieść znacznik uniwersalny na pierwszym polu od lewej. Nie możesz zostać zaatakowany przez 3 rundy. Na początku każdej tury przesuń znacznik w prawo. Jeśli wyjdzie poza ostatnie pole toru, musisz odrzucić tę kartę.



Przesuń swój Statek na dowolne pole na dowolnej karcie Oceanu. Jeśli wybierzesz pole z innym Statkiem, musisz rozpatrzyć bitwę.



Bezpieczny ładunek. Żaden gracz nie może ukraść żetonu z tego pola. Możesz posiadać tylko 1 kartę z tym efektem!



Jednorazowy efekt - po aktywacji musisz odrzucić kartę. Musisz zdecydować, czy użyć tej karty, czy nie, przed rzutem kośćmi!

Najczęściej zadawane pytania

1. Co się stanie, jeśli inny gracz pokona Statek handlowy, do którego przypisano mój żeton Misji Napadu?
   - Musisz przenieść żeton Misji Napadu na inny Statek handlowy tego samego typu.
2. Co się stanie, jeśli 1 obowiązkowe uszkodzenie podczas ataku na Duży Statek handlowy lub Statek innego gracza unieruchomi mój Statek? Czy mam natychmiast zakończyć bitwę i przenieść Statek do portu, czy rozstrzygnąć bitwę?
   - Rozstrzygnij bitwę do końca według standardowych zasad.
3. Co jeśli otrzymuję większe uszkodzenia niż pozwala na to mój tor uszkodzeń?
   - Przydzielasz tyle, ile możesz, a nadmiar jest ignorowany. Następnie umieszczasz swój Statek w najbliższym Porcie.
4. Co się stanie, jeśli zostanę zaatakowany w porcie i odniosę maksymalne uszkodzenia? Gdzie powinienem przenieść swój Statek?
   - Przenieś swój Statek do najbliższego pustego Portu.


Ryba


Plantan


Rum


Luneta


Moneta


Siła


Dodatkowa kość


Przerzuć 1 kość


Sława (PZ)


Zdobądź Reputację


Obniż Reputację


Przesuń się o 1 pole


Skrzynia


Koszt/ Warunek


Żeton Mapy (weź kartę Mapy)


Przenieś się na dowolne pole


Port


Fortune Bay


Karta Eksportu


Uszkodzenie


Immunitet


Karta Łupu


Karta Mapy


Karta Misji


Karta Załogi


Karta Ulepszenia


Karta Nawigacji

THISTROY GAMES



Projekt gry: **Kamil Langie**
Rozwój gry: **Michał Jagodziński**
Ilustracje i projekt graficzny: **Jarosław Wajs**
Instrukcja: **Kacper Frydrykiewicz**