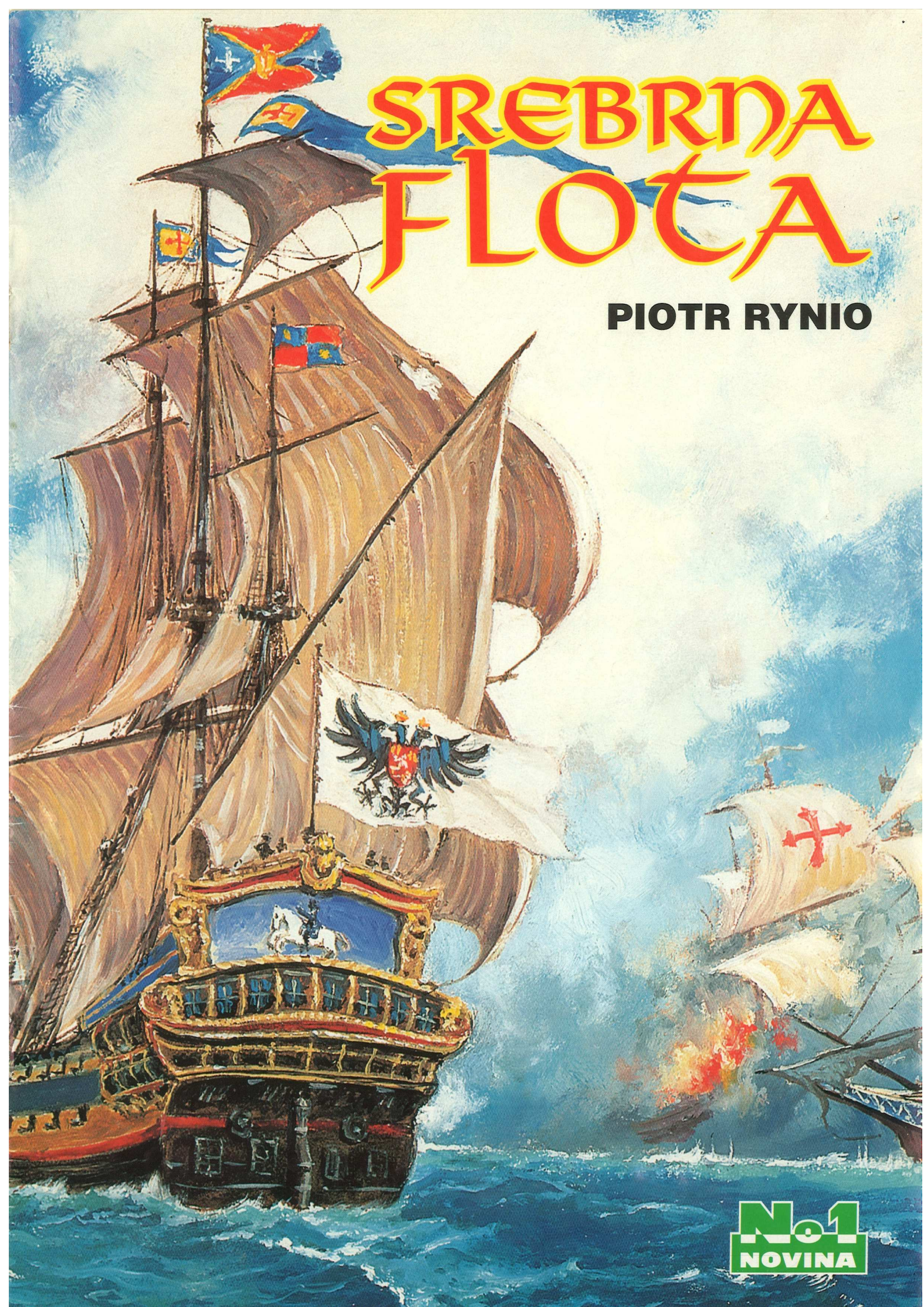


# SREBRNA FLOTA

PIOTR RYNIO



**No 1**  
NOVINA

# SREBRNA FLOTA

Gra przygotowana została w trzech wariantach:

A - dla początkujących

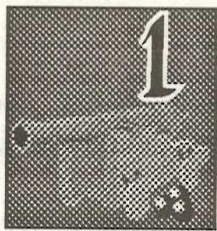
B - podstawowa

C - propozycje rozwinięcia wersji podstawowej

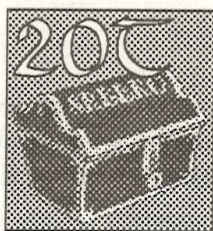
Gra zawiera żetony, karty okrętów, planszę, kadłuby okrętów i dwustronne żagle do nich, elementy konstrukcyjne do mocowania żagli oraz kostkę do gry.

## A - WERSJA DLA POCZĄTKUJĄCYCH

W tej wersji gry przyda się Wam tylko niewielka część wszystkich żetonów i okrętów znajdujących się w grze.



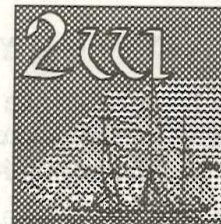
Żeton dział  
1 dział



Żeton srebra  
20 ton



Żeton marynarzy  
2 marynarzy



Żeton prędkości  
2 węzły

Żetony potrzebne do gry należy wyciąć nożyczkami. Po planszy poruszacie się małymi okrętami żaglowymi. Jak wyciąć i wkleić żagle, dowiecie się w dalszej części instrukcji.

## OKRĘTY

W grze występują dwa rodzaje okrętów: **wojenne i transportowce**. Na żaglu z przodu statku umieszczone jest godło danego gracza oraz numer statku. Jeżeli graczy jest więcej niż czterech, dwóch z nich może mieć to samo godło, ale inne numery okrętów. Można umówić się, że numery **nieparzyste** (1,3,5,7,9) to okręty wojenne a **parzyste** (2,4,6,8,10) to transportowce. Każdy statek będący na planszy ma swoją kartę (tzw. karta okrętu). Na karcie wpisujecie (ołówkiem) w okienku numer okrętu, jakiemu ona odpowiada.

Poszczególne role w grze wybieracie losując dowódców umieszczonych na żetonach. Jeżeli chcecie dowiedzieć się, kim są, zajrzyjcie do wersji podstawowej - punkt 3. GRACZE.

Każdy z graczy posiada 2 okręty wojenne i 2 transportowce. Oczywiście jest to propozycja i można proporcjonalnie zwiększyć ilość statków. Gracze układają karty swoich statków przed sobą. Na karcie układa się żetony dział (tylko czerwone oznaczone jedynką) i marynarzy oraz żetony aktualnej prędkości danego okrętu. Jeżeli prędkość okrętu wynosi np. 3, to można położyć: 1+1+1 lub 2+1 lub 3. Podobnie z marynarzami: 15 = 3 x 5 = 1 x 10 + 1 x 5 = 1 x 10 + 2 x 2 + 1 x 1. Transportowce mają w ładowni (na karcie statku) żetony srebra - 20 ton na każdym (2 x 10ton = 1 x 20 ton). UWAGA: W tej wersji gry nie ma znaczenia, gdzie na karcie okrętu leżą poszczególne żetony dział. Działa będące na okręcie mogą strzelać we wszystkich kierunkach.

Każdy okręt wojenny ma:

- 3 działa
- 3 punkty prędkości
- 15 marynarzy

Każdy transportowiec ma:

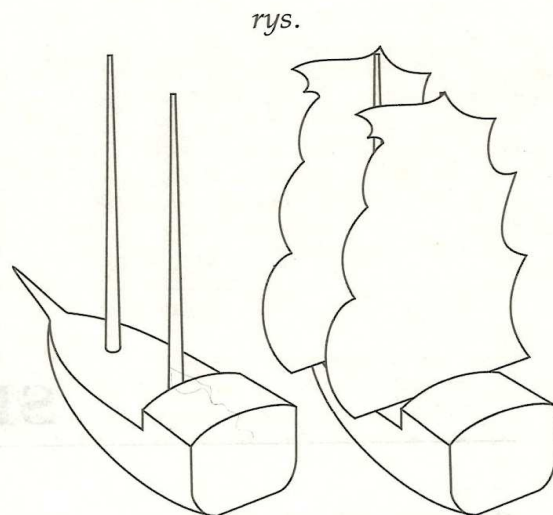
- 1 dział
- 2 punkty prędkości
- 15 marynarzy
- 20 ton srebra w ładowni

Wyłącznie oznaczenia na żaglach oraz to co leży na karcie okrętu decyduje o tym jaki to okręt i jakie ma możliwości ruchu i walki.

## PRZYGOTOWANIE OKRĘTÓW DO GRY NIE JEST TRUDNE!

Znajdź nożyczki i klej uniwersalny (HERMOL, SUPER-CEMENT, itp.).

Żagle wytnij po zewnętrznych krawędziach niebieskich obrysów. Przygotuj żagle do tyłu okrętów, ile będzie Ci potrzebnych w pierwszej grze. Następnie posmaruj klejem płaskie powierzchnie masztów od strony dziobu i burty, następnie przyklej po dwa tak samo oznaczone żagle. Maszty powinny znajdować się wewnątrz, pomiędzy żaglami. Każdy okręt powinien mieć inne oznaczenia - godło i liczbę. Oznaczenia powinny być widoczne z przodu okrętu. Jeżeli klej już wysechł, możesz zaczynać zabawę! Czyż Twoje okręty nie są wspaniałe?!



### Kilka praktycznych uwag:

Żagli jest więcej niż okrętów, nie przejmuj się, jeśli któryś się zniszczy. Poza tym, po zniszczeniu się żagli, nowe można wykonać z kartonu według wzoru i na nowo przykleić do kadłubów okrętów.

Po zakończeniu gry okręty proponujemy przechowywać oddzielnie, tak aby przyklejone do nich żagle nie pogięły się. Najlepiej włożyć je do oddzielnego pudełka.

Różne rodzaje żetonów można przechowywać w małych pudełeczkach po zapalniczkach, herbacie itp., w każdym pudełku inny rodzaj żetonów - uniknie się w ten sposób kłopotliwego sortowania żetonów.

## ZASADY GRY

Gra podzielona jest na **rozgrywki**. Ich ilość ustalają gracze. Jedna rozgrzywka trwa do momentu gdy gracz utraci całe swoje srebro. Każdą nową rozgrywkę rozpoczyna się posiadając po dwa okręty wojenne i jednym transportowcu wraz z odpowiednią ilością marynarzy, dział i srebra (tak jak na początku gry).

Gracze walczą ze sobą próbując zdobyć srebro znajdujące się na statkach przeciwników. Gracz, który zdobędzie lub zatopi okręt przewożący srebro, zabiera je. Wygrywa ten, kto zgromadzi największą ilość dukatów we wszystkich rozgrywkach razem. Rozgrywka dzieli się na **etapy**. Na początku każdego etapu gracze ustalają kierunek wiatru i każdy z nich:

- porusza te swoje okręty, które chce poruszyć
- strzela z tych okrętów, jeśli mają do czego strzelać i oczywiście mają przynajmniej jedno działo.
- przeprowadza atak abordażowy jeśli chce i jest to możliwe

Zaczyna grę ten, kto wyrzuci najwięcej oczek, następny jest jego sąsiad z lewej strony itd.

## OKREŚLANIE KIERUNKU WIATRU

Na początku rozgrywki jeden z graczy rzuca kostką, określając wiatr wiejący w pierwszym etapie. Wynik rzutu określa kierunek wiatru - patrz odpowiednie liczby na Róży Wiatrów umieszczonej na planszy. Oczywiście kierunki na naszej Róży Wiatrów zostały dostosowane do potrzeb gry. Kierunek wiatru zaznaczamy układając na odpowiednim polu Róży Wiatrów jakikolwiek żeton siły wiatru. W dalszej części gry, **na początku każdego etapu** gracze również rzucają kostką. Wyniki rzutu oznaczają:

**jedynka** - kierunek zmienia się o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara

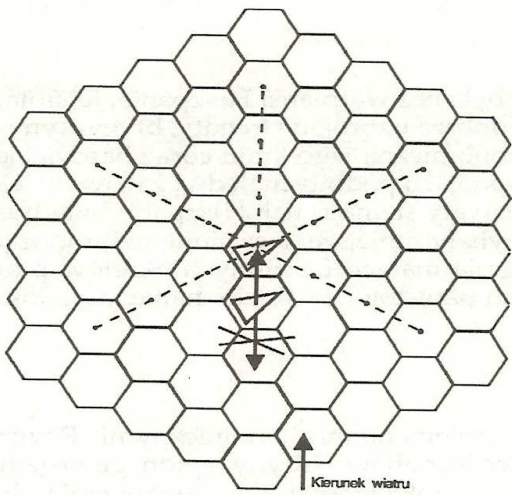
**szóstka** - o jedno pole przeciwnie do ruchu wskazówek zegara

**dwa, trzy, cztery lub pięć** - kierunek wiatru pozostaje bez zmian

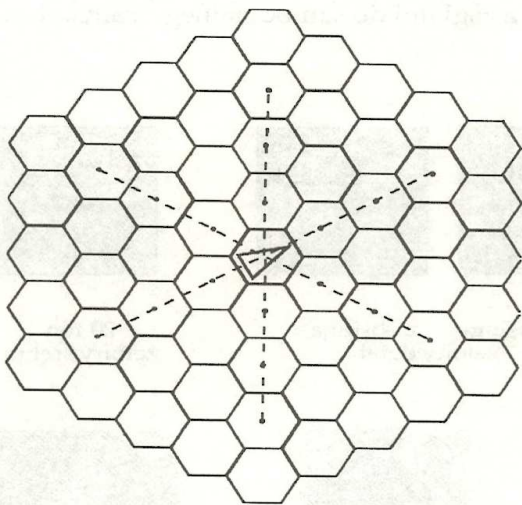
Zmiany kierunku wiatru zaznaczamy od razu po rzutach, zmieniając położenie żetonu na Róży Wiatrów.

## PORUSZANIE OKRĘTAMI

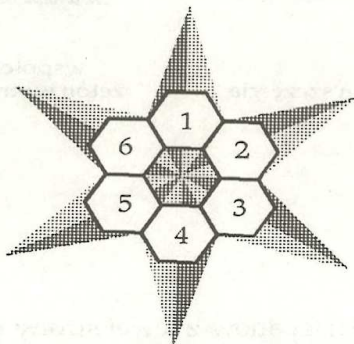
Okręty rozpoczynają ruch z dowolnego miejsca na swoich polach startowych. Są to obszary zaznaczone granatową linią przerywaną i nazwiskiem lub imieniem dowódcy. Statek, który chcesz poruszyć, **musi przesunąć się najpierw o jedno pole zgodnie z kierunkiem wiatru** a dopiero potem może poruszyć się w dowolnym kierunku o tyle pól, ile ma punktów prędkości. Możesz zrezygnować z ruchu okrętu w swojej kolejce lub poruszyć się o mniejszą ilość pól. Kierunek ustawienia dziobu względem boków pola nie ma w tej wersji znaczenia. Aby okręt mógł się poruszać, musi na nim przebywać przynajmniej 3 marynarzy. Okręt nie może poruszać się pod wiatr.



MOŻLIWOŚCI PORUSZENIA OKRĘTU O PRĘDKOŚCI 3



ZASIĘG DZIAŁ NA OKRĘCIE



ODPOWIEDNIE KIERUNKI WIATRU OZNACZONO LICZBAMI OD 1 DO 6

## MIELIZNY I WYSPY

Jaśniejsze pola w okolicach wysp to mielizny. Okręt, który wpłynął na mieliznę lub wyspę, tonie i jest zdejmowany z planszy.

Powyższe zasady można zmieniać, wprowadzając stopniowo zasady z wersji podstawowej lub samemu tworzyć przepisy zgodnie ze swoimi oczekiwaniami i wyobraźnią.

Życzymy wesołej zabawy i pomyślnych wiatrów.

## WALKA ARTYLERYJSKA

Okręty mogą do siebie strzelać, jeśli są w odległości **jednego, dwóch lub trzech pól**. W jednej kolejce okręt może oddać jeden strzał ze wszystkich dział na okręcie. Im bliżej do celu i im więcej dział jest na okręcie, tym większe szanse trafienia. Rzucamy kostką i sprawdzamy w tabelce poniżej, czy strzał był celny.

### PRZYKŁAD:

Na statku było jedno działo, cel był w odległości dwóch pól - na przecięciu się wiersza "1 działo" i kolumny "2 pola" mamy 5,6 a więc trafiliśmy, jeśli wyrzuciliśmy kostką 5 lub 6 oczek.

	1 działo	2 działa	3 działa
1 pole	4,5,6	3,4,5,6,	2,3,4,5,6,
2 pola	5,6,	4,5,6,	3,4,5,6,
3 pola	6	5,6,	4,5,6,

Teraz należy sprawdzić, jakie straty poniósł trafiony przeciwnik. Rzucamy więc ponownie kostką i gdy wypadnie:

**jedynka** - zniszczono jedno działo

**dwójka** - zniszczono dwa działa

**trójka** - należy zdjąć 2 marynarzy

**czwórka** - należy zdjąć 5 marynarzy

**piątka** - zniszczono jeden maszt (oczywiście prędkość spada o jeden punkt)

**szóstka** - okręt wyleciał w powietrze (i wypada z gry)

Okręty mogą strzelać we wszystkich kierunkach, nie ma znaczenia gdzie leżą żetony dział na karcie.

## ABORDAŻ

Jeżeli dwa wrogie statki stoją na **sąsiednich polach**, to każdy z graczy w swojej kolejce może zdecydować się na atak abordażowy. W tym celu ogłasza abordaż dowódca atakowanego okrętu. Następnie każdy z graczy rzuca dwa razy kostką i do liczby wyrzuconych oczek dodaje liczbę posiadanych marynarzy. Gracze porównują swoje wyniki (ilość marynarzy + suma wyrzuconych oczek w dwóch rzutach) i ten kto otrzyma mniejszą sumę, traci 5 marynarzy. Jeśli wyniki w walce są równe, każdy z graczy traci po 3 marynarzy. Walka powtarzana jest w następnej kolejce aż do pokonania wszystkich wrogich marynarzy lub wycofania się gracza broniącego się. Może on odpłynąć po każdej walce zgodnie z zasadami ruchu. Okręty walczące dalej w abordażu nie poruszają się w swej kolejce i nie mogą również **strzelać**. Mogą być natomiast ostrzeliwane przez inne okręty. Jeśli na wrogim okręcie zginęli wszyscy marynarze, można go zdobyć, zabrać srebro, o ile jest na statku, i obsadzić marynarzami, którzy wygrali bitwę.

# B - WERSJA PODSTAWOWA

## REALIA GRY

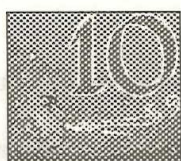
W dobie podbojów kolonialnych jedną z największych potęgą morską była bez wątpienia Hiszpania. Jej flota, składająca się z wielkich karrak do przewozu towarów osłanianych przez dobrze uzbrojone fregaty, brygantyny i wiele mniejszych jednostek, panowała na oceanach całego świata. Siła ekonomiczna tego kraju coraz bardziej jednak zależała od regularnych dostaw cennych kruszców wydobywanych w krajach podbitych. Jedną z najważniejszych dróg, którymi szlachetne metale z kolonii w Ameryce Łacińskiej dostawały się na rynek Hiszpanii była trasa tak zwanej "Srebrnej Floty". Na dostojne, obładowane srebrem karraki czyhały mniejsze, lecz silnie uzbrojone jednostki największego wroga Hiszpanii - brytyjskiego Imperium oraz zgraja małych i zwinnych okrętów pirackich chcących uszczknąć dla siebie choćby część skarbów znieprawdzonych papistów. Te śmiało napady wielokrotnie im się udawały. Na zdobytym srebrze i złocie powstało wiele fortun.

## 1. WSTĘP

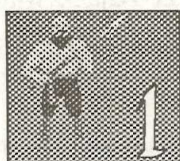
"Srebrna Flota" jest grą taktyczną opartą na realiach wojenno-morskich z elementami ekonomicznymi. Rozgrywka toczy się na mapie podzielonej na heksty. Plansza ta przedstawia okolice Karaibów - jedyny region, gdzie jednostki brytyjskie oraz czasami sprzymierzeni z nimi piraci mieli realne szanse zlokalizowania i zaatakowania okrętów "Srebrnej Floty". Na planszy poza fragmentem lądu uwidoczniono kilka wysp, mielizny i pola startowe poszczególnych graczy opisane ich imionami lub nazwiskami. Na jednym polu może znajdować się tylko jedna jednostka. Oprócz planszy w skład gry wchodzi: kostka do gry, figurki okrętów z żaglami do samodzielnego zainstalowania (instrukcja w wersji A) oraz karty okrętów, a także żetony.



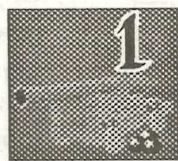
flauta  
żeton siły wiatru



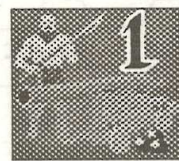
siła wiatru 10°  
żeton siły wiatru



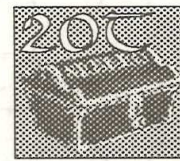
1 marynarz  
żeton marynarzy



bez obsługi  
żeton dział



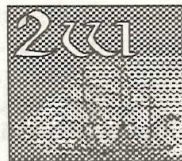
z obsługą  
żeton dział



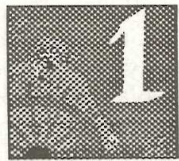
20 ton  
żeton srebra



100 dukatów  
żeton dukatów



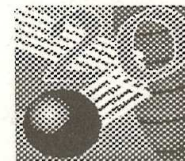
2 węzły  
żeton prędkości



1m=1 x 60°  
żeton manewru



żeton szczęścia



współczynnik=20  
żeton wytrzymałości

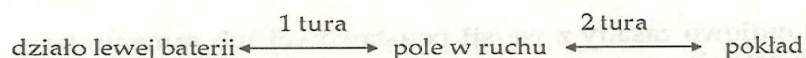
## 1. ZASADY OGÓLNE

### 1.1. Rozgrywka, etap, tura.

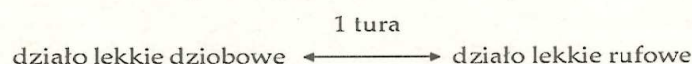
Gra podzielona jest na **rozgrywki**, czyli przepłynięcie wszystkich okrętów Hiszpanów z lewej strony planszy na prawą. Rozgrywka dzieli się na **etapy**. W skład etapu wchodzi ustalenie siły i kierunku wiatru, poruszenie wra-ków oraz **tury** poszczególnych graczy. Standardowa **gra** powinna trwać **od trzech do czterech rozgrywek** po których zwycięzcą zostaje gracz najbogatszy tj. ten, który dysponuje największą sumą **w gotówce**. Po ostatniej roz-grywce nie można sprzedawać swoich okrętów. Można jednak umówić się na inną ilość gier, grać do momentu zdo-bycia przez któregoś z graczy określonej sumy, czy też do chwili gdy na planszę będzie w stanie wypłynąć tylko jeden zawodnik. Słowem, warunki zwycięstwa można ustalać dowolnie.

### 1.2 Przemieszczanie marynarzy na okręcie.

Podczas jednej tury na każdym okręcie można przesunąć marynarzy o jedno pole np.



Marynarze mogą się poruszać między wszystkimi działami, ale w jednej turze jedna załoga może oddać strzał tylko z jednego działu czyli np.



## 2. JEDNOSTKI BOJOWE

Dla potrzeb gry przyjęto podane poniżej parametry okrętów. W rzeczywistości każdy okręt był budowany i wyposażany indywidualnie choć istniały oczywiście poszczególne klasy okrętów.

TABELA PARAMETRÓW OKRĘTÓW

KLASA	KARRAKA	GALEON	FREGATA	BRYGANTYNA	KARAWELA	SLOOP	PINASA
WYTRZYMAŁOŚĆ	100	80	65	40	24	16	8
PRĘDKOŚĆ	6w	5w	15w	10w	13w	16w	18w
MANEWR	1x60°	1 x 60°	2 x60°	2x 60°	2 x 60°	3 x 60°	3 x 60°
DZIAŁA CIĘŻKIE	0	6(0:3:3:0)	4(0:2:2:0)	2(0:1:1:0)	0	0	0
DZIAŁA ŚREDNIE	0	11(0:4:4:3)	6(0:3:3:0)	4(0:2:2:0)	3(0:1:1:1)	2(0:1:1:0)	0
DZIAŁA LEKKIE	7(0:2:2:3)	18(2:4:4:8)	12(2:4:4:2)	6(2:1:1:2)	8(2:2:2:2)	4(2:1:1:0)	5(1:2:2:0)
ZAŁOGA + (przy działach)	60+(14)	80+(89)	90+(40)	60+(32)	80+(25)	50+(14)	40+(10)
ŁADUNEK MAX.	200	40	50	60	50	20	10

### Znaczenie poszczególnych parametrów z tabeli:

**Wytrzymałość** Współczynnik ten, oznaczany w dalszej części instrukcji jako "W" to maksymalna liczba uszkodzeń, jaką może wytrzymać kadłub okrętu.

**Prędkość przeciętna** to szybkość, jaką okręt rozwija w optymalnych warunkach żeglugi. Może zmieniać się w wyniku doznanych uszkodzeń. Rzeczywista, aktualna prędkość okrętu zależy będzie od prędkości przeciętnej, siły i kierunku wiatru oraz kierunku poruszania się okrętu. Szczegółowe zasady w dalszej części instrukcji.

**Manewr** to umowny parametr pokazujący nam jaki może być maksymalny zwrot okrętu w czasie jednej tury. Ponieważ okręty zawsze ustawiane są prostopadłe do jednego z boków zajmowanego heksu, to manewr "M" określi nam o ile takich boków statek może się obrócić w czasie swego ruchu.

Ilości dział poszczególnych typów rozpisane są w nawiasach na armaty strzelające kolejno (**do przodu : w lewo : w prawo : do tyłu**). Ma to duże znaczenie dla strategii prowadzenia walki i wykonywania odpowiednich zwrotów, sugerujemy więc staranne zaznaczenie na karcie jednostki liczebność poszczególnych baterii za pomocą stosownych żetonów. W trakcie walki żetony dział nie mogą być przesuwane z wyjątkiem przeładowywania dział lekkich i średnich ze zdobytych lub ciężko uszkodzonych jednostek (patrz niżej).

Dokładny stan załogi ma znaczenie przy walce artyleryjskiej, abordażu i najmowaniu nowych marynarzy. Żetony oznaczające marynarzy należy rozłożyć wedle uznania na symbolicznych stanowiskach oznaczających: **pokład** (a więc stanowiska przy żaglach, sterach itp.)

oraz **pod pokładem** (a więc obsługa wszystkich dział). (W rzeczywistości działa były zarówno pod, jak i na pokładzie - uproszczenie dla potrzeb gry).

Minimalne ilości marynarzy przypadające na poszczególne stanowiska:

POD POKŁADEM

POKŁAD

- działo lekkie : 2 marynarzy

- działo średnie : 3 marynarzy

- działo ciężkie : 4 marynarze

- 1 węzeł prędkości: 2 marynarzy

**Marynarze obsługujący działa są do nich automatycznie przyporządkowani i są oznaczeni na żetonie dział na awersie (ich liczby zostały przedstawione w tabeli w nawiasach). Rewers przedstawia działa bez artylerzystów. Pozostali marynarze są przedstawieni na oddzielnych żetonach.**

**Ładowność.** Oznacza ile ton srebra lub innych ładunków może wziąć na pokład dana jednostka. Jednostki hiszpańskie są zapelniane na początku gry (wszystkie lub nie, całkowicie lub częściowo - zgodnie z wolą wicekróla). Brytyjczycy i piraci mogą przenieść do swych ładowni skarby ze zdobytych statków wroga. Rzecz jasna ładowności tej nie można przekroczyć, choćby nie wiem jak było żal zatapianego bezpowrotnie srebra.

**Ładowność nie ulega zmianie w trakcie odnoszenia uszkodzeń.**

Oprócz parametrów zawartych w tabeli każdy okręt charakteryzuje się jeszcze jednym, bardzo ważnym współczynnikiem - **szczęście**. Dokładne zasady zdobywania kolejnych punktów tego parametru i sposób jego wykorzystywania opisano w stosownym paragrafie poniżej.

## 3. GRACZE

Gra przeznaczona jest dla 2 - 8 graczy. Udział pierwszych dwóch - Wicekróla Kolumbii, Ekwadoru i Wysp Przyległych Don Enrique Passadeny oraz Admirala Królewskiej Marynarki Wojennej Wielkiej Brytanii - Sir John'a Elmetha jest niezbędny, przynajmniej w wersji podstawowej. Dwaj następní - hiszpański Komandor Blasco Mendez - Sidonia, dowódca Eskadry Nowej Ziemi i Sir Humphrey Pleensy przewodzący Brytyjskimi Siłami Atlantyku, powinni być wprowadzani gdy do gry zasiada 3 lub 4 uczestników. Pozostali: Francis Hampshire, Earth Discaster,

Paul Delacroix i Giulio Leppo - dowódcy grup okrętów kaperskich lub wręcz pirackich są wprowadzani wedle potrzeb i uznania graczy.

Zarówno siły, jak i zadania poszczególnych graczy są zróżnicowane. Don Enrique Passadena ma wprowadzić na głowie tylko jeden, ale za to dość poważny kłopot - doprowadzić możliwie w całości "Srebrną Flotę" do Hiszpanii (w praktyce - wyprowadzić ją na otwarte wody Atlantyku, na którego bezmiarze byłaby dla przeciwników nie do odnalezienia). Nie będziemy ukrywać, iż poza dobrem kraju i monarchy ma w tym także własny interes. Bowiem od każdego bezpiecznie doprowadzonych całych stu ton srebra dostaje dwieście dukatów a to całkiem przyzwoity zarobek. Dzięki temu udało mu się jak na razie zgromadzić dwa i pół tysiąca tych złotych monet. Do wykonania swych zadań Passadenie przydzielono pięć karrak - trzon "Srebrnej Floty", trzy brygantyny oraz dwie karawele.

Sir John Elmeth - brytyjski admirał ma oczywiście obywatelski obowiązek nie dopuścić, aby wojujące z jego ojczyzną mocarstwo tak się bogaciło. Od rządu Królewskiej Mości ma przyręczone sto pięćdziesiąt dukatów za każdą zatopioną jednostkę wroga. Obrotny szlachcic wszedł poza tym w układ ze swym krajem, który w zamian za każdą zdobytą tonę srebra trafiającą do skarbcza wypłaci mu dukata. Połowę swego srebra może sprzedać "po cichu" do banku lub innym graczom. Na początku gry Sir John Elmeth ma pod swymi rozkazami cztery karawele, jedną brygantynę i jeden sloop, w sakiewce zaś tysiąc dziewięćset dukatów.

Eskadra Mendez - Sidonii będąca częścią regularnych sił Wielkiej Armady, utrzymywana jest z kasy Jaśnie Oświeconego Filipa Króla Hiszpanii i za wykonaną misję ochraniać okręty "Srebrnej Floty" dostaje pięćdziesiąt dukatów za każde sto ton srebra dostarczone bezpiecznie do celu. Jego eskadra liczy sobie jak na razie dwie fregaty i jedną karawelę, lecz kasa świeci niestety pustkami.

Humphrey Pleensy dowodzący co prawda zespołem teoretycznie wchodzącym w skład Royal Navy jest fundatorem i faktycznym właścicielem prowadzonych przez siebie jednostek. Ponieważ finansuje on nadal wszystkie wydatki związane z ich naprawami i utrzymaniem, na co, przy i tak napiętym budżecie Królewskiej Marynarki, nie byłoby jej po prostu stać, łatwo więc udało mu się wytargować prawo do połowy zdobytego na wrogu srebra. Jak dotąd jego okręty - dwie karawele i dwie pinasy, przysporzyły mu "na czysto" równy tysiąc dukatów w złocie.

Stosunkowo najprostsza formę zarabiania wybrali piraci. Mogą być oni wynajmowani do akcji przez Brytyjczyków jako kaprowie (w zamian za umówioną wcześniej sumę lub procent od zdobytego srebra, zatopionych jednostek itp.).

Piraci mogą też (pojedynczo albo łącząc się w większe grupy) jako zwykli zbójce żerować na karrakach "Srebrnej Floty" czy postrzelanych w boju, a obładowanych zdobytym kruszcem jednostkach brytyjskich, lub nawet okrętach należących do innych "wolnych strzelców". Wtedy rzecz jasna nie wiążą ich żadne zasady. Ponieważ w swej profesji zdobyli różne doświadczenie, więc różnie też przedstawiają się ich floty i zasoby finansowe. I tak:

Francis Hampshire nie używający już tytułu "Sir" to były komandor sił angielskich, który dowiedziawszy się o intrydze mającej na celu przeniesienie go w stan spoczynku w nocy wyprowadził swe jednostki (karawela i dwa sloopy) z Portsmouth i wraz z uwielbiającą go załogą postanowił sam zadbać o swoje interesy. Co prawda po pewnym czasie pogodził się ze swym imperium, lecz za zdobyte w tym czasie skarby wykupił okręty i choć w sakwie nie ma aktualnie nic, to pracuje teraz na własny rachunek. Każdy z jego okrętów ma po jednym punkcie szczęścia.

Earth Discaster to weteran korsarstwa na tych wodach - pirat, z którym związani są mniej lub bardziej trwale kapitanowie trzech sloopów i dwu pinas. Majątek jego wyceniany jest w tej chwili na około 1000 dukatów.

Paul Delacroix jest francuskim kaprem o wyjątkowo zmiennym szczęściu. Pływa aktualnie na hiszpańskim galeonie podstępnie uprowadzonym z portu ze skarbem o wartości trzystu dukatów. Warto chyba dodać, że statek ten Delacroix porwał uciekając z więzienia, w którym miał być następnego dnia stracony za piractwo.

Giulio Leppo to były wenecki mnich, który mając dość poniżeń ze strony jezuickiego przeora, zrzucił habit dla mniej ascetycznego życia i stworzył własną, piracką flotyllę składającą się z jednej karaweli, dwóch sloopów i jednej pinasy. Karierę swą zaczął co prawda niedawno, ale za to niezwykle efektywnie. Złupił bowiem swój były klasztor wynosząc z niego czterysta dukatów.

## GRACZE I ICH STAN POSIADANIA NA POCZĄTKU GRY

gracz	Don Enrique Pasadena	Sir John Elmeth	Mendez - Sidonia	Humphrey Pleensy	Francis Hampshire	Earth Discaster	Paul Delacroix	Giulio Leppo
flota	5 karrak 3 brygant. 2 karawele	4 karaw. 1 brygant. 1 sloop	2 fregaty 1 karaw. -	2 karaw. 2 pinasy -	1 karaw. 2 sloopy	3 sloopy, 2 pinasy	1galeon -	1 karaw., 2 sloopy 1 pinasa
majątek	2500 duk.	1900 duk.	0	1000 duk.	0	1000 duk.	300 duk.	400 duk.
szczęście	--	--	--	--	1p. na okręt	--	--	--

## 4. UKŁADY

Jak łatwo można się zorientować olbrzymie znaczenie dla gry mają zawierane przez graczy układy. Mogą one dotyczyć współpracy w trakcie jednej czy kilku rozgrywek, neutralności, pożyczek (także na procent), wypożyczenia jednostek, działań czy marynarzy. Można je zawierać jawnie, przy współuczestnikach gry lub tajnie - na przykład wychodząc z pokoju. Układy można oczywiście również łamać i to praktycznie w każdym momencie. Jedynym wyjątkiem są tu umowy ze skutkiem natychmiastowym np. sprzedaż jednostki nie może być zerwana w ten sposób, że jeden z graczy daje drugiemu pieniądze a ten nie przekazuje mu w zamian okrętu. Inaczej przedstawia się wypożyczenie jednostki na jedną rozgrywkę. To, czy gracz odda wdzierżawiony okręt, albo czy naprawi go przed oddaniem, jeśli taka była umowa, zależy tylko i wyłącznie od jego uczciwości. Oczywiście musi zdawać sobie sprawę z tego, że łamiąc umowę ma niewielkie szansę na późniejszą współpracę z kimkolwiek. Tak więc można łączyć się, pomagać sobie i zawierać różne układy, pamiętając jedynie o tym, że każdy w sumie gra na własną rękę.

Sugerujemy, aby Hiszpanie nie mogli z nikim zawierać sojuszy, gdyż ich potęga byłaby zbyt wielka.

## 5. POJĘCIA I REGUŁY

- **Bank** to umowne określenie na wszystkie banki, place handlowe, giełdy walutowe i centra finansowe ówczesnego świata. Jest to instytucja, gdzie sprzedaje się zdobyte srebro, gdzie trafiają wpływy z licytacji, zakupu sprzętu, skąd wypłacane są niektórym graczom ich zarobki (premie dwu graczy brytyjskich i dwu hiszpańskich). Z banku można również **przed kolejnymi rozgrywkami** pożyczać pieniądze. Maksymalna pożyczka nie może przekroczyć **tyśiąca dukatów**. Kredyt musi być zwrócony **po jednej rozgrywce** razem ze **trzydziestoprocentowymi odsetkami**. Jeśli gracz nie jest w stanie tego zrobić, nawet po sprzedaży srebra, czy części posiadanego sprzętu - wypada z gry. Następny kredyt można zaciągnąć po spłaceniu poprzedniego.

- **Okrętem sojuszniczym** jest jednostka własna lub tego gracza, z którym dany uczestnik gry nie toczy w **tym momencie walki**. Jak widać jest to pojęcie bardzo płynne i może zmieniać się z tury na turę.

- **Okrętem flagowym** danej eskadry jest jednostka, na której aktualnie znajduje się żeton dowódcy. Dowódca może zmienić okręt w trakcie gry (patrz PRZEŁADUNEK). Flagowiec nie może zejść z planszy dopóki przynajmniej jedna, inna jednostka jego floty na niej się znajduje. Nie dotyczy to jedynie sytuacji, kiedy okręt flagowy zostanie zniesiony poza planszę przez silny wiatr lub spłynie tam jako wrak.

Dowódca znajdujący się zawsze na okręcie flagowym ginie jako ostatni członek jego załogi, czyli dopiero po zabicu wszystkich innych marynarzy z tej jednostki. Jeśli okręt flagowy zostaje zatopiony, dowódca automatycznie ginie. Śmierć dowódcy oznacza koniec gry dla grającego nim uczestnika. Jeśli zaś flagowiec zostaje zdobyty abordażem, dowódca dostaje się do niewoli i musi po zakończeniu rozgrywki wynegocjować warunki wykupienia. Jeżeli nie dojdzie do porozumienia ze zwycięzcą, również wypada z gry. Dopuszczalne jest oczywiście zabranie mu części majątku, jaki posiada. Musi wtedy pożyczyć pieniądze na przynajmniej jeden okręt (od kogoś z graczy lub z banku), wydzierżawić od kogoś jednostkę lub zawrzeć jakąkolwiek inną umowę, która pozwoli mu na wypłynięcie do następnej rozgrywki. Jeśli tego nie osiągnie - jego gra jest skończona. Dowódcę można także odbić, zdobywając statek na którym jest on więziony.

- **Polem startowym** danej grupy jest obszar otoczony granatowymi granicami i opisany nazwiskami lub imionami dowódców tych grup.

- **Z ucieczką lub wycofaniem** jednostki danego gracza mamy do czynienia, jeśli wypłynie ona poza planszę w obrębie swego pola startu. Jednostka taka jest automatycznie z planszy. Nie może być oczywiście od tego momentu w żaden sposób atakowana. Wycofanie danej jednostki jest nieodwołalne, nie może ona w tej rozgrywce wejść z powrotem na planszę.

- Jednostka uważana jest **za zatopioną**, jeśli ilość jej uszkodzeń przekroczy lub zrówna się z jej współczynnikiem W.

- Jednostka zostaje **zdobyta** na polu walki, jeśli na jej pokładzie nie zostanie ani jeden marynarz, poza atakującymi ją podczas abordażu. Z takiej jednostki można przeładowywać srebro na okręty swej floty. Inną drogą zdobycia okrętu jest odprowadzenie go do własnego pola startowego z obcymi marynarzami pod pokładem.

- Okręt zostaje **internowany** (czyli aresztowany przez obcą flotę) jeśli znajdzie się na polu startowym gracza, z którym właściciel jednostki nie zawarł sojuszu lub zachowuje neutralność. Warunki wykupu lub zwrotu danej jednostki ustalane są indywidualnie. W przypadku wykupienia statek wraca do właściciela w następnej rozgrywce. Przy braku zaś porozumienia może być sprzedany na licytacji (pieniądze trafiają do sprzedającego) lub zatopiony. W żadnym wypadku nie może zostać zatrzymany przez gracza, który go internował. Punkt ten nie dotyczy obu par sojuszniczych graczy - hiszpańskich i angielskich. Między nimi jednostki oddawane są automatycznie w takim stanie, w jakim dostały się do niewoli. Zatopione okręty wracają do puli będącej w gestii banku - można je kupić w przerwie między rozgrywkami.

## 6. POCZĄTEK GRY

Po wykonaniu czynności wstępnych - zawiązaniu się sojuszy, zaznaczeniu przy kartach okrętów ich współczynników, rozmieszczeniu załóg, dowódców a w przypadku strony hiszpańskiej załadowaniu srebra - gracze mogą rozpocząć właściwą grę. Zawodnicy rozstawiają swe okręty na polach startowych, z tym że piraci mają prawo ustawić się na polu startowym swoich aktualnych sojuszników.

**Rozgrywka** składa się z powtarzających się **etapów**. W skład jednego etapu wchodzi kolejno:

1. określenie kierunku i siły wiatru zaznaczane na Róży Wiatrów (w lewym, górnym rogu planszy)

2. poruszeniu wraków

3. **tury** poszczególnych graczy, czyli:

- ruchy okrętów,

- salwy artyleryjskie,

- taranowanie,

- przemieszczanie marynarzy na okrętach i poza nimi,

- ewentualnie zadeklarowanie abordażu,

- przeładunku srebra i dział,

Czynności z punktu 3 wykonywane są przez kolejnych uczestników w porządku określonym w zasadach szczegółowych tak, że gracz wykonuje wszystkie dozwolone posunięcia w swej kolejce i dopiero wtedy oddaje inicjatywę następnemu.

**Tura** jednego gracza trwa aż do momentu, kiedy nie będzie on mógł (lub chciał) poruszyć swoich okrętów lub oddać strzałów. Kolejność tur poszczególnych graczy w jednej rozgrywce należy wyznaczyć losowo, np. rzucając

kostką - kto wyrzuci najwięcej, ten zaczyna grę. Kolejność pozostałych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**W przypadku abordażu wszyscy związani walką abordażową mają na zakończenie każdego etapu dodatkową, wspólną turę na rozstrzygnięcie walk.**

**UWAGA !** Każdą rozgrywkę gracze rozpoczynają ze swoich pól startowych ze stanem posiadania będącym wynikiem strat i zysków z poprzedniej rozgrywki oraz transakcji dokonanych w przerwie pomiędzy rozgrywkami.

## 7. OKREŚLANIE KIERUNKU I SIŁY WIATRU

Na początku rozgrywki gracze rzucają dwukrotnie kostką, określając wiatr wiejący w pierwszej turze danej gry. Pierwszy rzut wyznacza nam siłę wiatru w stopniach skali Beauforta. Drugi rzut określa kierunek wiatru - patrz odpowiednie liczby na Róży Wiatrów. Te wyjściowe warunki zaznaczamy układając na stosownej części Róży Wiatrów odpowiedni żeton siły wiatru. W dalszej części gry, **na początku każdego etapu** gracze również zobowiązani są do dwukrotnego rzutu kostką. Pierwszy rzut oznacza zmianę kierunku wiatru: **jedyńka** - kierunek zmienia się on o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **szóstka** - o jedno pole przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, od **dwójki** do **piątki** kierunek wiatru pozostaje bez zmian. W przypadku drugiego rzutu: **jedyńka** lub **dwójka** oznacza, że **wiatr osłabł o jeden punkt** (oczywiście minimalną wartością jest zero, czyli **flauta**). **Piątka** lub **szóstka** mówi nam o tym, iż siła wiatru wzrosła o jeden stopień (nie mogąc jednak przekroczyć wartości **dwanaście**). Zmiany kierunku i siły wiatru zaznaczamy od razu po rzutach modyfikując typ i położenie żetonu na Róży Wiatrów.

## 8. PORUSZANIE OKRĘTAMI

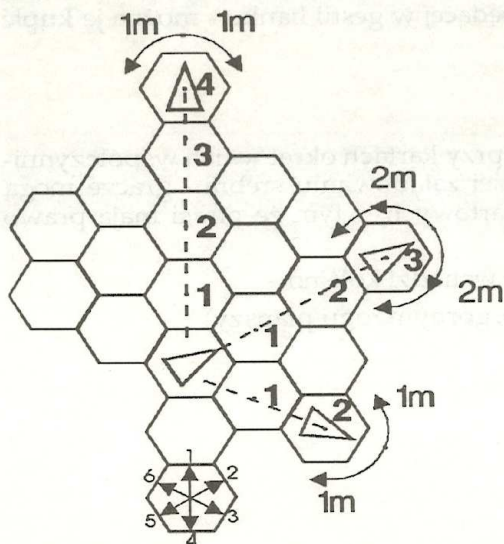
Gracz porusza wszystkie swoje statki lub ich część w dowolnej kolejności zgodnie z ich parametrami (prędkość i manewr) oraz kierunkiem i siłą wiatru. Można oczywiście zrezygnować z poruszania okrętów. Zasada obliczania ilości możliwych do przebycia pól jest prosta:

**(aktualna prędkość przeciętna + siła wiatru): współczynnik kierunku = ilość pól możliwych do przebycia**

Wynik zaokrąglamy w dół. **Współczynnik kierunku: 3,5 - z wiatrem, 5 - pod kątem 60°, 7 - 120° do wiatru.**

Przykład: siła wiatru-6, kierunek wiatru-1 (patrz Róża Wiatrów), prędkość przeciętna (aktualna) -9, manewr-2, kierunek poruszania 1:  $(6+9):3,5=4$  pola, kierunek poruszania 2 lub 6:  $(6+9):5=3$  pola, kierunek poruszania 3 lub 5:  $(6+9):7=2$  pola. Ruch nie jest możliwy pod wiatr. Ruch od początku do końca odbyć się musi w kierunku, jak w momencie przemieszczania wyznacz jego dziób. Gracz ma możliwość dokonania zwrotu okrętu o tyle ścian heksu, ile wynosi jego współczynnik M (wielkość kąta 60°). Zwrot ten musi być dokonany **albo przed, albo po** wykonaniu ruchu. Dozwolone jest dzielenie możliwych do wykonania w jednej turze zwrotów na oba te momenty np. jednostka dokonuje zmiany kursu, aby jak najlepiej ustawić się do wiatru, przebywa określoną liczbę pól i znów zakręca, aby np. ustawić się burtą do oddania salwy. Niedopuszczalne jest natomiast wykonywanie zwrotu podczas poruszania jednostki - skręt po przesunięciu się jednostki choćby o jedno pole oznacza automatycznie rezygnację z dalszego ruchu.

Rysunek do przykładu: możliwości ruchu w kierunkach 1,2,3. Kierunki 6 i 5 - analogicznie.



## 9. SZTORM

Jeżeli siła wiatru wynosi **osiem lub więcej** w skali Beauforta, to każdy okręt po zakończeniu swego normalnego ruchu lub rezygnując z niego, przesuwa się **o jedno pole z wiatrem**. Ustawienie dzioba względem wiatru nie zmienia się podczas tego ruchu. Jeśli wiatr przekroczy **dziesięć** stopni, przesunięcie to wynosi dwa pola, a poza tym każdy gracz zmuszony jest na początku swojej kolejki sprawdzić, czy żaden z jego okrętów nie poniósł uszkodzeń. W tym celu dla każdego z nich rzuca kostką. Wyrzucenie **szóstki** lub **piątki** oznacza, że na danej jednostce wydarzyło się jakieś **nieszczęście**. W celu określenia jego typu rzuca się jeszcze trzy razy kostką. Wyniki rzutów sumuje się i sprawdza poniżej:

**3** - porwane żagle - okręt do momentu założenia nowych nie wykonuje swego normalnego ruchu tylko dryfuje (zachowuje się jak wrak). Do założenia żagli trzeba przesunąć przynajmniej czterech dodatkowych marynarzy na pole **pokład**. W następnej turze zakładają oni żagle. Jeżeli wiatr osłabnie poniżej dziesięciu stopni to żagle wciągane są natychmiast.

**4** - za burtę wypadło największe działo prawej baterii wybijając w kadłubie dziurę - dwa uszkodzenia.

**5** - za burtę wypadło największe działo lewej baterii z czterema ludźmi.

**6** - fala zmyła całą baterię dziobową z jej obsługą.

**7** - złamał się grotmaszt - prędkość tego okrętu zmniejszona została o pięć węzłów.

**8** - fala zniszczyła wszystkie lekkie działa na rufie i zabrała stamtąd dwu artylerzystów.

**9** - okręt zalany olbrzymią falą ponosi uszkodzenia w wysokości jednego rzutu kostką.

**10** - masz farta - to był fałszywy alarm. Twoje szczęście rośnie natychmiast o jeden punkt.

**11** - jeden z marynarzy z pokładu wypadł za burtę.

- 12 - ster uszkodzony - manewrowość spada o jeden punkt, szczęście również.
- 13 - ster zniszczony - manewrowość równa zero. Szczęście tego okrętu od tej chwili również.
- 14 - za burtę wypadło największe działo prawej baterii z czterema artylerzystami.
- 15 - za burtę wypadło największe działo lewej baterii wyrwijąc w kadłubie dziurę - dwa uszkodzenia.
- 16 - zginęli marynarze z pokładu w liczbie określonej kolejnym rzutem.
- 17 - fala zmyła za burtę 10 marynarzy z pokładu
- 18 - okręt zatonał z całą załogą.

## 10. STRZAŁY

W dowolnym momencie przesuwania się okrętu (przed, po, w trakcie) może on wystrzelić z jednego, kilku lub wszystkich dział do przeciwnika, który znajduje się w jego polu ostrzału. Warunkiem wykonania strzału z działą jest jego pełne obsadzenie załogą tzn. że żeton danego działą musi być widoczny z marynarzami z obsługi lub żeton samego działą i odpowiednia ilość marynarzy do jego obsługi. Z każdego działą można wystrzelić tylko raz podczas jednej tury. Kierunki ostrzału dział z poszczególnych stanowisk przedstawia rysunek.



- Zasięg dział ciężkich wynosi cztery, średnich - trzy, a lekkich - dwa pola.

- Na linii strzału nie może się znajdować żadna inna jednostka, wrak ani wyspa.

- Jeżeli w polu rażenia dział gracza znajduje się więcej niż jedna obca jednostka, może on otworzyć ogień do dowolnej z nich, kilku lub nawet do wszystkich, rozkładając cele dla poszczególnych dział wedle uznania.

- Strzały z dział rozpatrywać należy zawsze pojedynczo. Odanie strzału polega na określeniu, w który okręt i w jaką jego część (takielunek, konkretne działą z baterii zwróconej ku strzelającej jednostce, kadłub) zamierza się strzelać i na rzuceniu kostką. Pocisk trafia w cel, jeśli **wynik rzutu kostką jest większy o przynajmniej dwa oczka od odległości między jednostkami**. W tym momencie należy się odwołać do zasad szczegółowych rządzących celowaniem w daną część okrętu, to znaczy:

1. Po trafieniu w takielunek rzucamy jeszcze raz kostką. Wyrzucenie **szóstki** dla strzelającego działą lekkiego, **piątki** lub **szóstki** dla średniego a **czwórkę, piątkę** lub **szóstkę** dla ciężkiego oznacza spadek prędkości trafionej jednostki o  **jeden węzeł**.

2. Po trafieniu w działą również wykonujemy kolejny rzut. Wyrzucenie **piątki** lub **szóstki** oznacza zniszczenie działą wziętego na cel (bez względu na to jaka armata prowadziła ogień). Automatycznie ginie obsługa zniszczonego działą.

W obu powyższych wypadkach trafienie okrętu (nawet bez osiągnięcia zamierzonego celu - zniszczenia działą) uszkodza również konstrukcję okrętu - zmniejsza się parametr W ( **jedno uszkodzenie, gdy strzela działą lekkie, dwa gdy średnie i cztery gdy strzela ciężkie**).

3. Odmiennie postępowanie obowiązuje w przypadku trafienia w kadłub.

Rzut kostką określa skutki trafienia pod pokładem:

- |   |  |
|---|--|
| 1. zginęła obsługa jednego działą ciężkiego | 4. zginęła obsługa jednego działą lekkiego |
| 2. zginęła obsługa dwóch działą lekkich     | 5. zginęła obsługa dwóch działą średnich   |
| 3. zginęła obsługa jednego działą średniego | 6. nikt z obsługi nie zginął               |

Strzał z działą lekkiego powoduje 1 uszkodzenie kadłuba, w przypadku trafienia z działą średniego powstają 2 uszkodzenia a jeśli strzelało działą ciężkie - 4 uszkodzenia.

Wyniki strzałów wprowadzamy w życie natychmiast, zmieniając stosownie ilość żetonów działą, ludzi, prędkości i wytrzymałości.

## 11. TARANOWANIE

Jeżeli na heksie przylegającym od strony dziobu do przesuwającego się okrętu znajdzie się obca jednostka, a gracz poruszający się ma jeszcze przynajmniej jeden ruch tym statkiem, może on staranować wroga. Taranowany odnosi uszkodzenia w wysokości **aktualnej wytrzymałości taranującego** zaś od jego manewrowości należy odjąć jeden punkt, a od prędkości cztery węzły. Taranujący ponosi związane z tym atakiem uszkodzenia równe połowie **pierwotnej** wytrzymałości ofiary (zaokrąglając w dół) i rzuca kostką. Jeśli miał pecha i wyrzucił szóstkę, to jego manewrowość spada o jeden punkt. Okręt staranowany nie może w danej kolejce wykonać przypadającego nań ruchu, jeśli oczywiście jeszcze go nie wykonał. Taranowanie kończy również ruch jednostki atakującej. Atak taki może być wstępem do natychmiast przeprowadzonego abordażu ze strony taranującego.

## 12. ABORDAŻ

Jeśli poruszająca się jednostka w dowolnym momencie swego ruchu znajdzie się na polu przyległym do pola zajmowanego przez okręt przeciwnika to okręt wykonujący ruch może podjąć próbę zdobycia jednostki nieprzyjaciela abordażem. Ogłasza to i przekłada dowolną liczbę swych marynarzy z pokładu własnego na pokład przeciwnika. Od tego momentu w każdym etapie, w turze przeznaczony na rozstrzygnięcie walk abordażowych, każdy z zaangażowanych w walkę abordażową graczy ma prawo kolejno:

a. - przesunąć dowolną część swych marynarzy do innego pomieszczenia po umownej trasie: własne baterie - własne pole w ruchu - własny pokład - wrogi pokład - wrogie pole w ruchu - wrogie baterie. Rzecz jasna w jednej turze żaden z marynarzy nie może się przesunąć o więcej niż jedno pole tej ścieżki.

b. - za każdą z grup swych marynarzy rzucić dwa razy kostką i pomnożyć wyniki rzutów przez siebie, określając straty zadane grupie marynarzy nieprzyjaciela zgromadzonych w tym samym pomieszczeniu.

W każdym z pomieszczeń pierwszy rzuca gracz atakujący - tj. znajdujący się na obcej jednostce (co nie wyklucza sytuacji, w której obie załogi wdarły się na obce pokłady) a straty wprowadzane są w życie natychmiast, co może oczywiście spowodować, że obrońca w ogóle nie będzie wykonywał rzutu.

**Wyjątek:** jedynie podczas pierwszej tury ataku obrońca rzuca kostką pierwszy i mnoży wynik rzutu przez 2.

c. - Jeśli w danym pomieszczeniu (okrętu własnego lub cudzego) znajdują się marynarze tylko jednej ze stron, to mogą oni podjąć próbę sabotażu. Jeżeli suma dwóch rzutów kostką da wynik mniejszy niż liczba marynarzy, powoduje odpowiednio:

- na pokładzie - uszkodzenia powodujące spadek prędkości o jeden węzeł lub, jeżeli okręt jest holowany, to sabotaż powoduje zerwanie liny holowniczej

- pod pokładem - zniszczenie jednego, dowolnie wybranego dział

**Jeśli próba sabotażu powiodła się, można próbować wysadzić cały okręt.** Nastąpi to gdy wynik dodatkowego rzutu kostką wyniesie sześć.

Próbę sabotażu można również przeprowadzić jeśli w danym pomieszczeniu znajdują się wrogowie. Gracz, który się na to decyduje, musi wtedy zrezygnować z określania strat wroga a zamiast tego wykonuje trzykrotny rzut kostką. Próba jest udana, jeśli wyrzucono liczbę oczek mniejszą niż wynosi przewaga liczebna własnych marynarzy.

### 12.1. WYSADZENIE OKRĘTU

Jeśli graczowi udało się przeprowadzić wysadzenie wrogiej (lub swojej) jednostki to:

- zniszczona zostaje jednostka razem ze wszystkimi marynarzami obu stron na niej się znajdującymi;

- jednostka (jednostki) sczepione z wybuchającym okrętem burtami ponoszą ilość uszkodzeń równą sumie trzech rzutów kostką (dla każdej z nich straty te obliczamy osobno). Prędkość każdej z tych jednostek spada o jeden węzeł.

- na każdej jednostce zczepionej z wybuchającym okrętem określić należy straty wśród marynarzy na pokładzie (jednym rzutem kostką). Straty wyznaczamy osobno dla marynarzy należących do każdego z graczy. Ostatnie dwa punkty dotyczą tylko statków sczepionych. Nie dotyczą zaś jednostek stojących na sąsiednich polach, których kapitanowie nie zadeklarowali jednak wejścia do walki abordażowej ani też nie zostali do niej zmuszeni. Za sczepione uważa się również jednostki, pomiędzy którymi aktualnie odbywa się przeładunek.

### 12.2. OKRĘT ZWIĄZANY WALKĄ ABORDAŻOWĄ W ŚWIETLE INNYCH PRZEPISÓW

Wszystkie powyżej opisane czynności odbywają się w następującym porządku: ruch agresora (grupy marynarzy na nie swojej jednostce), ruch obrońcy, ataki agresora, ataki obrońcy, próby sabotażu z obu stron. W każdej chwili gracz może poddać część lub wszystkich swych marynarzy.

Okręt związany walką abordażową, na którego polu **pod pokładem** trwa walka wręcz, nie może co prawda prowadzić ognia artyleryjskiego, może natomiast być jego celem. W przypadku strzelania do tak unieruchomionej jednostki, do rzutu określającego celność strzału dodajemy jeden. Jeśli straty w ludziach dotyczą miejsca (pola), w którym przebywają marynarze kilku stron, należy je odliczyć jednocześnie od każdej z grup.

### 12.3. WALKA ABORDAŻOWA KILKU OKRĘTÓW

Związane walką abordażową mogą być więcej niż dwie jednostki. Zasady ruchów marynarzy nie ulegają wtedy zmianie a w walce w konkretnych pomieszczeniach każda z występujących aktualnie w sojuszu stron traktowana jest jak jedna grupa i ponosi straty podzielone równo na poszczególnych, włączonych w walkę graczy (zaokrąglamy w dół). Jeśli i stron jest więcej niż dwie (np. Anglicy, Hiszpanie i niesprzymierzeni z nikim piraci) to przed każdym rzutem służącym do określania zadanych strat, gracz zobowiązany jest określić, przeciwko komu atak jest wymierzony. Należy przy tym uważnie śledzić swoich marynarzy, aby nie pomylili się z wrogimi.

### 12.4. WYJŚCIE Z ABORDAŻU

Jeżeli na początku fazy przesuwania ludzi na pokładzie dowolnego okrętu znajdują się marynarze tylko jednej ze stron, to mogą oni odczepić ten okręt i wyjść z walki - jednostka natychmiast wykonuje ruch o jedno pole do przodu i przeciwnik, aby zaatakować musi znów deklarować atak abordażowy. Ruch ten jest wykonalny pod warunkiem, że jednostka nie stoi właśnie dziobem pod wiatr, i może się poruszać a heks przed nią jest wolny. Okręt, który wyszedł w ten sposób z abordażu, a na którym dalej toczy się walka **pod pokładem**, porusza się normalnie, kontrolowany przez marynarzy **na pokładzie**. Może być on również wzięty na hol. Jednak starcia w dolnych po-

mieszczeniach trwają nadal, a ich kolejne etapy prowadzone są w następnym etapie i według tych samych zasad, co klasyczne starcie w abordażu. Ruch kontrolowany jest przez jedną ze stron dopóki na pokładzie znajduje się tylko jej załoga. Jeśli walka przeniesie się na pokład, okręt płynący samodzielnie automatycznie staje. Okręt holowany przestaje płynąć, jeśli marynarzom, którzy wydostali się spod pokładu, uda się jedna chociażby akcja sabotażowa na pokładzie. Będzie nią bowiem przecięcie holu (tylko i wyłącznie).

Podobnie jest pod pokładem, przy bateriach artyleryjskich. Jeśli tam zostaną marynarze tylko jednej ze stron to mogą oni strzelać z dział.

### 13. ZDOBYWANIE OKRĘTU

Okręt uważany jest za zdobyty, jeśli cała załoga zginie lub podda się.

### 14. PRZEŁADUNEK

Jeśli gracz zdobędzie jednostkę załadowaną srebrem a tak bardzo uszkodzoną, że nie opłaca mu się, lub zbyt niebezpieczne jest odholowywanie jej na pole startowe, może przeładować z niej srebro oraz lekkie i średnie działa na swój okręt lub okręty a opróżnioną jednostkę zatopić lub zostawić własnemu losowi. Statki pomiędzy którymi odbywa się przeładunek muszą stać na sąsiednich heksach. Do przeładunku gracz może wyznaczyć dowolną liczbę marynarzy. Oddelegowani do przeładunku ustawiani są na polu **ładownia**. Przeładunek następuje po trasie: **wroga ładownia (ew. baterie) - własna ładownia (ew. baterie)** w czasie jednej tury. Każdych **dziesięciu ludzi** może przenieść **dziesięć ton srebra** albo **lekkie działo** w ciągu jednej tury. Do przeniesienia w tym czasie **średniego działa** potrzeba aż **dwudziestu marynarzy**. Ilość pakowanego do ładowni srebra w żadnym momencie **nie może przekroczyć ładowności** danej jednostki. Przeniesione działa mogą zastąpić zniszczone armaty tego samego lub większego kalibru. Jeżeli ilość przeładowanych armat przekracza ilość wolnych stanowisk (patrz tabela parametrów okrętów), pozostałe działa wędrują do ładowni. Jedno działo lekkie waży umownie jedną tonę, średnie - dwie tony. Dział ciężkich przenieść nie można.

Po wykorzystaniu możemy pusty okręt: zostawić - staje się wrakiem,

- zatopić ogniem z dział - zasady jak w zwykłej walce,

- wysadzić w powietrze, zostawiając ładunek wybuchowy z zapalonym lontem. Okręt wybucha w następnej turze.

Zakończenie przeładunku lub też jego przerwanie z uwagi na zbliżającego się przeciwnika wymaga dodatkowo straty jednej tury poruszania się okrętu, poświęconej na odczepianie jednostek od siebie, wciąganie lin i trapów, podłożenie ładunku wybuchowego itp. W turze tej można jednak przesuwac marynarzy na stanowiska (według zwykłych zasad), zaś obsługa znajdująca się przy bateriach może oddać pierwszą salwę ze swych dział (od wolnej strony statku).

Do okrętów szepionych w trakcie przeładunku strzela się jak do jednostek związanych walką abordażową - dodając jeden do wyniku pierwszego rzutu kostką.

Te same zasady obowiązują podczas przeładunku srebra między jednostkami sojuszniczymi.

Jeśli gracz chce przerzucić między sojuszniczymi okrętami tylko marynarzy lub dowódcę to:

- w każdej turze może przeładować wszystkich znajdujących się na pokładzie oraz dowódcę;

- inne zasady przeładunku pozostają bez zmian.

### 15. WRAKI

Wrak to najczęściej jednostka pozbawiona załogi. Porusza się on zawsze o jedno pole z wiatrem, automatycznie ustawiając w tym kierunku dziób. Jeśli siła wiatru przekroczy dziesięć należy w każdej turze, zaraz po jego przesunięciu rzucić kostką. Wyrzucenie **szóstki** oznacza, że wrak zatonął. Za zatopiony uważany jest również, jeśli przekroczy **w którymkolwiek miejscu** granice planszy. Rzecz jasna nie może on strzelać ale jeśli w swym ruchu miałby wejść na heks zajęty przez inną jednostkę, to rozpatrywane jest to jak taranowanie.

Każdy okręt może się szepić z wrakiem w celu jego rozładowywania, obsadzenia własną załogą lub wzięcia na hol. Każdy też może do niego strzelać.

Jeśli wrak znajdzie się na jaśniejszym heksie sąsiadującym z wyspą lub lądem stałym, to uważa się go za osadzonego na mieliźnie. Oczywiście wrak bez załogi nie może podjąć prób samodzielnego zejścia z mieliżny. Może zostać tylko wzięty na hol lub może być zepchnięty przez huragan.

**Do zasad obowiązujących wraki zmuszone są również stosować się jednostki, które w wyniku sztormu utraciły ożaglowanie aż do momentu założenia nowego.**

Wrak pozostający na planszy do końca rozgrywki może być kupiony od banku w następnej rozgrywce jako dowolny, nowy okręt.

### 16. HOLOWANIE

Czasami może się zdarzyć, że jakaś jednostka na skutek uszkodzeń odniesionych w bitwie została unieruchomiona. Okręt taki porusza się jak wrak. Jedyłą szansą jego uratowania jest wzięcie go na hol. Holowaniem rządzą poniższe zasady:

- Jednostka holująca musi mieć wytrzymałość co najmniej równą połowie wytrzymałości jednostki holowanej.

- Aktualna prędkość i manewrowość jednostki, która ma wziąć inną na hol, musi wynosić co najmniej po jednym punkcie.

- Jedna jednostka może holować lub być holowana tylko przez jedną jednostkę jednocześnie.
- Do przeprowadzenia operacji założenia holu jednostki muszą stać na sąsiadujących ze sobą polach a na pokładzie każdej z nich musi być przynajmniej po dwu marynarzy. Podczas holowania pokłady obu jednostek muszą być obsadzone tylko i wyłącznie przez marynarzy jednego gracza lub graczy pozostających w sojuszu.
- Założenie holu wymaga od obu okrętów poświęcenia swej jednej tury.
- W trakcie holowania prędkość zespołu wynosi zawsze o jedno pole mniej, niż prędkość jednostki holującej (chyba, że pierwotnie wynosi ona jeden). Manewrowość jednostki holującej, poruszającej się według normalnych zasad wynosi jeden. Natomiast okręt holowany przesuwany jest zaraz po holującym na zwolnione przezeń miejsce a jego dziób ustawia się automatycznie w kierunku heksu zajmowanego przez jednostkę holującą
- Holowanie nie jest możliwe przy wietrze o sile **większej niż osiem**. Jeżeli siła wiatru przekroczy tę wartość w trakcie holowania lina jest automatycznie rzucona.
- Nie można holować **do wiatru ani pod wiatr**.
- Holowanie można przerwać w każdej chwili.
- Żadna z jednostek zespołu holowniczego nie może przeprowadzać abordażu. Mogą one natomiast prowadzić walkę artyleryjską.

## 17. MIELIZNY

Mieliznami są jasnoblękitne pola na ogół sąsiadujące z wyspami. Okręt, który świadomie lub przypadkiem znajdzie się na mieliznie, zmuszony jest do rzutu kostką. Wyrzucenie ponad **czterech** oczek w przypadku jednostek, które nie wiozą srebra, a powyżej dwójki dla okrętu załadowanego srebrem oznacza, że jednostka ta osiadła na piaskach. Okręt taki nie może, aż do chwili swego uwolnienia ani poruszać się, ani dokonywać zwrotów. Jego współczynnik szczęścia zmniejsza się natychmiast o jeden punkt.

Ponieważ tkwienie w piasku dna kadłuba rzuconego wiatrem nie wychodzi mu raczej na dobre, na początku każdej tury pechowego gracza do karty jednostki siedzącej na płyciźnie dołożyć należy **jedno uszkodzenie**.

Od chwili trafienia jednostki na mieliznę w **każdej turze** gracz może podjąć **jedną próbę** jej ściągnięcia. Próby te wykonujemy w dowolnej, wybranej przez pechowego gracza kolejności, lecz pamiętać należy, że każdą z nich można dla danej jednostki w trakcie **jednego** ugrzęźnięcia (tj. od chwili, gdy okręt osiadł na mieliznie do momentu, w którym z niej zszedł) podjąć jedynie **raz**.

- **wyrzucenie całego ładunku srebra za burtę**. Oczywiście jednostki nie wiozące skarbów tej szansy nie mają. Po wyrzuceniu ładunku gracz musi rzucić kostką. Jeżeli wynik rzutu **większy** jest niż **dwa** to jednostka schodzi z mielizny i od razu wykonuje następny ruch.

- **wyrzucenie za burtę całej artylerii**. Po usunięciu dział należy rzucić kostką. Wynik rzutu różny niż jeden powoduje natychmiastowe zejście z mielizny i wykonanie normalnego ruchu.

- **próba podciągnięcia się na kotwicy**. Wymaga poświęcenia dwu tur ruchu okrętu. To znaczy, że gracz deklarując to rozwiązanie w tej turze nie podejmuje już żadnej innej akcji a w następnej jego jedynym zadaniem jest sprawdzenie, czy próba ta dała jakieś efekty. W tym celu rzuca dwa razy kostką. Suma wyników mniejsza niż **aktualna prędkość przeciętna** w węzłach okrętu oznacza jego zejście z mielizny, co połączone jest z wykonaniem od razu normalnego ruchu.

- **próba odholowania z mielizny przez sojuszniczy okręt**. Może on w jednej turze podплыnąć na sąsiednie pole wolne od mielizny i w następnej założyć hol. W trzeciej turze należy rzucić kostką. Wynik rzutu **mniejszy od sumy manewrowości obu okrętów** oznacza próbę udaną.

Obie jednostki wykonują natychmiast normalny ruch. W przypadku, gdy jednostka holująca mniejsza jest od holowanej do wyniku rzutu dodać należy jeden. Jeśli próba była nieudana, okręt holujący musi rzucić hol.

- **próba odholowania łodziami ratunkowymi**. W celu określenia ich efektu rzuć dwa razy kostką. Suma oczek większa niż dziesięć oznacza próbę udaną. W tym wypadku jednostka wykonuje od razu przepisowy ruch.

Po wyczerpaniu wszystkich możliwości gracz musi zdać się na łut szczęścia. Jedyną jego szansą jest w tym momencie **huragan** - wiatr **powyżej ośmiu stopni**. Jednostki na mieliznie podlegają bowiem, tak jak okręty na pełnym morzu, biernemu ruchowi o jedno pole w kierunku wiejącego wiatru. Jeśli ruch ten wyprowadzi okręt na pełne morze to miał szczęście - został uwolniony. Jeśli na inne pole mielizny, to zmagania trwają dalej i w następnej turze okręt znowu podlega działaniu wiatru (o ile do tego czasu nie osłabnie). Jeżeli zaś nieszczęśliwy zbieg okoliczności rzuci go na wyspę, to kariera jednostki i jej załogi jest już zakończona.

Silny wiatr pogarsza jednak jeszcze bardziej stan kadłuba. W czasie wichru w każdej turze okręt siedzący na płyciźnie ponosi **dwa uszkodzenia na turę**.

## 18. SZCZĘŚCIE

Każdy okręt, który przetrwał rozgrywkę, otrzymuje **jeden punkt szczęścia**. Jeżeli oprócz tego w czasie walki zatopi lub zdobędzie abordażem przynajmniej jedną jednostkę wroga, premia ta wynosi **dwa punkty**. Jeżeli zaś wróci szczęśliwie a ponadto odholuje lub obsadzi własną załogą wrogi okręt - słowem przysporzy swej flocie dodatkowy statek - to jego szczęście zwiększa się o **trzy**. Punkty szczęścia na początku kolejnej rozgrywki kładziemy na karcie okrętu. Zawsze, ilekroć jego dowódca wykonał rzut kostką, z którego nie jest zadowolony, może go powtórzyć wykorzystując którykolwiek z żetonów szczęścia (odrzuć ten żeton). Nie wykorzystane w jednej rozgrywce punkty można wykorzystać w następnej.

Punkty szczęścia nie mogą być przekazywane, sprzedawane, przekładane z jednostki na jednostkę a w przypadku zatonięcia statku są tracone. Zostają również przy okrętach sprzedanych czy wypożyczonych.

Jeśli jednostka zostaje zdobyta abordażem albo staje się wrakiem, to jej szczęście spada do zera.

**Punkty szczęścia nie mogą być ujemne. Współczynnik ten modyfikują także niektóre zdarzenia podczas sztormu.**

## 19. BITWY NA LĄDZIE I OSTRZAŁ OKRĘTÓW Z LĄDU

**Nieobowiązkowym rozwinięciem gry** może być zejście marynarzy na ląd. Okręt wysadza desant marynarzy i artylerii lekkiej, dobijając do brzegu w miejscu pozbawionym mielizn. Marynarze mogą poruszać się o jeden heks w jednej turze. Tak jak przy przeładunku, dziesięciu marynarzy może transportować jedno działo. Działa ostrzeliwują przepływające w pobliżu brzegu okręty zgodnie z zasadami ostrzału artyleryjskiego. Również okręty, które w zasięgu swych baterii będą miały armaty i marynarzy stojących na lądzie mogą do nich strzelać zgodnie z zawartymi w poniższej tabeli zasadami.

Artyleria może ostrzeliwać wrogie oddziały piechoty i artylerii. Zasięg ognia wynosi również dwa pola.

Przed strzałem należy zadeklarować, czy strzelamy do konkretnego działła lub żetonu piechoty. Można oddać jeden strzał z jednego działła podczas jednej tury. O skuteczności ostrzału decyduje wynik rzutu kostką:

### ostrzał piechoty morskiej

- 1 - 10 zabitych
- 2.- 8 zabitych
- 3 - 5 zabitych
- 4 - 2 zabitych
- 5 - 1 zabity
- 6- nikt nie zginął

### ostrzał dział

- 1 - pudło
- 2 - pudło
- 3- pudło
- 4- zginęła obsługa działła
- 5- działło wroga zniszczone
- 6 - działło wroga zniszczone wraz z obsługą

Marynarze wrogich stron mogą toczyć między sobą walkę także na lądzie stosując się do reguł walki abordażowej.

## 20. OPERACJE POMIĘDZY ROZGRYWKAMI

### 20.1. SPRZEDAŻ SREBRA

Sir Pleensy i piraci mogą **po zakończeniu każdej rozgrywki** próbować sprzedać zdobyte w walce srebro. Aktualną cenę **każdych dziesięciu ton srebra** określamy rzucając kostką i do wyniku dodając **piętnaście**. Po obliczeniu kursu srebra każdy z jego posiadaczy może sprzedać całość lub część posiadanego kruszcu. Na przykład:

Sir Pleensy znajduje się w posiadaniu dwustu ton srebra i bardzo potrzebuje gotówki. Rzuca więc kostką i otrzymuje cyfrę dwa (no cóż, miał pecha). Oznacza to, że cena dziesięciu ton srebra wynosi siedemnaście dukatów. Nie jest to wartość rewelacyjna, biedny Anglik sprzedaje więc tylko pięćdziesiąt ton uzyskując osiemdziesiąt pięć dukatów na najważniejsze potrzeby a pozostały kruszec zachowuje do chwili poprawienia się cen (najwcześniej w następnej rozgrywce).

Każdy z graczy sam ustala (losowo) kurs sprzedawanego przez siebie srebra. **Hiszpanie nie mogą handlować srebrem z innymi graczami.**

### 20.2. REPERACJA JEDNOSTEK

Rzadko się zdarza, aby flota przetrwała rozgrywkę w idealnym stanie. W przerwie między rozgrywkami można więc je naprawić, a to jak łatwo się domyśleć kosztuje. I tak:

- **Naprawa jednego uszkodzenia kadłuba** kosztuje pięć dukatów. Może ona przywrócić okrętowi jego pierwotny współczynnik "W", jednak nie może go przekroczyć.

- **Utracone działła** należy uzupełnić w myśl zasad opisanych w części o zakupie sprzętu albo z zapasów ze zdobytych jednostek. Należy je ustawiać na stanowiskach po utraconych armatach i tylko tam pamiętając jednocześnie, że na danym stanowisku stanąć może działło dokładnie takie jak zniszczone lub mniejsze od niego.

- **Utracony w bitwie takielunek** czyli punkty manewru i prędkości można zreperować płacą po trzydzieści dukatów za odzyskany punkt manewru a sześć dukatów za odzyskany węzeł prędkości. Oczywiście nie można odzyskać więcej punktów, niż się ich miało przed walką.

- **Zaciąg marynarzy** na miejsce ofiar ostatniej potyczki, ich żołąd, wyżywienie jest stosunkowo tani. Wynosi to bowiem w sumie około jednego dukata (jednorazowo) na głowę. Na każdy okręt można zaciągnąć powyżej pięćdziesięciu marynarzy w przerwie między rozgrywkami. Można jednak przesuwać ich z jednej, własnej jednostki na drugą lub ominąć tę niedogodność za pomocą najrozmaitszych umów z innymi graczami.

### 20.3. STOCZNIE I ODLEWNIE

Przed każdą rozgrywką gracze mogą inwestować pieniądze w stocznie i odlewnie. Inwestycja w stocznie wymaga wpłaty 1000 dukatów do banku. Stocznia produkuje podczas jednej rozgrywki 1 okręt za sumę dwukrotnie niższą, niż wynosi jego cena wywoławcza na licytacji na potrzeby jej właściciela. Budowane mogą być tylko okręty występujące w grze.

Inwestycja w odlewnię wymaga wpłaty 300 dukatów do banku. Po każdej rozgrywce, począwszy od następnej daje ona właścicielowi odpowiednio: 2 działła ciężkie, 4 średnie, 8 lekkich.

## 20.4. KUPNO I SPRZEDAŻ OKRĘTÓW I ARTYLERII

W czasie pomiędzy rozgrywkami gracze za posiadaną gotówkę mogą kupować od banku nowe jednostki. Jednostki można nabywać na licytacji. Między rozgrywkami w sprzedaży znajduje się po jednym okręcie z każdego rodzaju. Ceny wywoławcze okrętów:

Galeon	1100 d	Karawela	300 d
Karraka	1000 d	Sloop	250 d
Fregata	750 d	Pinasa	180 d
Brygantyna	350 d		

Okręty można sprzedać bankowi za sumę równą połowie ceny wywoławczej pomniejszonej o koszty koniecznych napraw. Okręty można sprzedać również innemu graczowi po cenie umownej.

Jeżeli żaden z graczy nie jest zainteresowany kupnem danej jednostki nawet po cenie wywoławczej, pojawia się ona dopiero na licytacji po następnej rozgrywce. Zakupione jednostki są w pełni uzbrojone (patrz tabela) i mają kompletną załogę.

Działa można kupować i sprzedawać w banku po następujących cenach.

działo ciężkie - 15 dukatów (przy sprzedaży do banku - 9 dukatów)

działo średnie - 10 dukatów (przy sprzedaży - 6 sztuk złota)

działo lekkie - 5 dukatów (przy sprzedaży - 3 dukaty)

## TO CO NIE JEST ZABRONIONE, JEST DOZWOLONE.

### C - ROZWINIĘCIA WERSJI PODSTAWOWEJ

Podstawowy schemat gry można modyfikować w dowolny sposób. Oto niektóre z propozycji:

- Pasadena nie posiada swych brygantyn, za to może wchodzić w sojusze z piratami
- "Srebrną flotę" można atakować także w czasie jej powrotu. Może ona wtedy przewozić działa, których zdobycie jest również dosyć opłacalne.
- Z jednostki rozbitej o brzeg może ocaleć 1/3 marynarzy znajdujących się na pokładzie. Jeżeli okręt nie zatona, mogą oni przeładować działa i srebro, a następnie...
- Można przeprowadzać pojedyncze bitwy pomiędzy graczami, lub grupami graczy.
- Można nadawać okrętom inne parametry (ewentualnie przenieść do innej epoki).
- Można wymyślać scenariusze poszczególnych rozgrywek
- Można pobawić się w spekulację srebrem.
- Można manipulować prędkością okrętów zwiększając lub zmniejszając współczynniki kierunku.

### Szanowni gracze!

Tak naprawdę reguły gry ustalacie sami modyfikując zaproponowane przez nas zasady.

Pod jednym warunkiem: są one zaakceptowane przez wszystkich biorących udział w grze.

Niniejsza gra nie może być źródłem informacji historycznej. Realia historyczne i militarne oscylują wokół XVI i XVII wieku, zaś uzbrojenie okrętów zostało w niektórych przypadkach mocno zubożone

dla potrzeb systemu gry. Dlatego nie należy traktować niniejszej instrukcji jako źródła informacji historycznej.

Będziemy wdzięczni za przesyłanie opinii, pytań i uwag o tej grze oraz Waszych propozycji wzbogacania jej o nowe rozwiązania. Autorzy, wydawca oraz wszyscy uczestnicy w projektowaniu gry życzą Wam pomyślnych wiatrów!



# NOTATKI

Wydawca: NOVINA s.p. ul. Komorów 41, 01-644 Warszawa  
Copyright by NOVINA s.p. ul. Komorów 41, 01-644 Warszawa  
Copyright by Piotr Ryński  
Projekt graficzny: Piotr Ryński, Rafał Woźniak  
Korektura: Katarzyna Kowalska, Jacek Piński, Robert Wójcik  
Tłumaczenie: Arkadiusz Knapik  
Ilustracje na podstawie rysunków: Marcin  
Projekt graficzny: Piotr Ryński, Rafał Woźniak  
Redakcja: Dorota Czaplińska, Robert Nowosielski, Rafał Woźniak  
Przebieg choroby: opisany w załączniku do notatki



---

Wydawca : NOVINA 05-806 Komorów, ul. Marii Dąbrowskiej 6

Copyright by NOVINA Robert Nowocień

Copyright by Piotr Rynio

*Pomysłodawca i autor modelu gry: Piotr Rynio*

*Opracowanie gry: Robert Nowocień, Piotr Rynio, Rafał Wojtczak*

*Konsultacje: Karol Karczewski, Jacek Plisak, Robert Wojtczak,  
Tomasz Szopa, Arkadiusz Knapik*

*Ilustracja na pudełku: Ryszard Morawski*

*Projekt plastyczny elementów gry: Piotr Kwiatkowski*

*Redakcja: Dorota Czupkiewicz, Robert Nowocień, Rafał Wojtczak*

Prowadzimy sprzedaż za zaliczeniem pocztowym

WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE