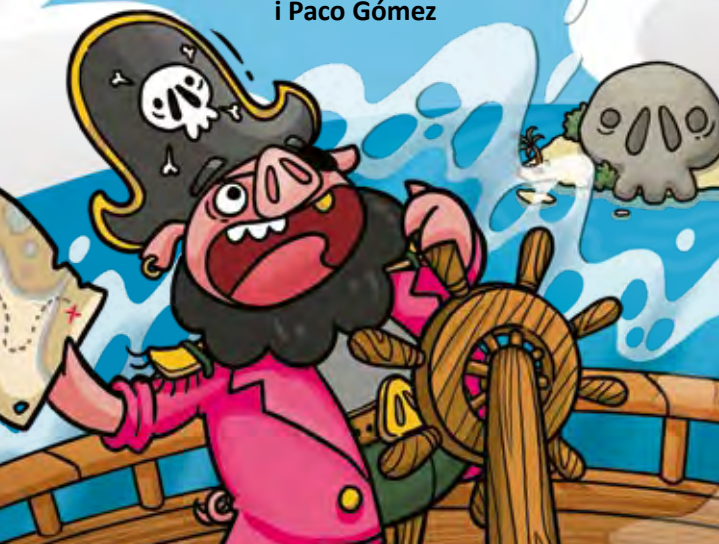




# WREDNE ŚWINIE

Lorenzo Tarabini Castellani  
i Paco Gómez



Arrrr! Niestawny kapitan Knur postanowił przejść na emeryturę i chce to zrobić w wielkim stylu: dokonując największego napadu w swoim życiu! Na Archipelag Prosiąt przybywa galeon pełen skarbów, a my pokażemy, na czym polega pirackie (najlepsze!) życie.

Stawki są wysokie: po grabieży kapitan wybierze, komu przekaze swój ukochany statek – Czarną Truflę. Aby zająć jego miejsce, zdobądź lwią część łupów, jednak nie ufaj pozostałym świńskim szumowinom!

## ELEMENTY GRY



### 56 kart pirackich

Wszystkie karty mają ten sam rewers, ale można je łatwo odróżnić po awersie. Karty galeonu mają w tle wzór drewnianych desek, a w prawym górnym rogu symbol statku.



### 16 kart galeonu

# CEL GRY



Zgromadź na ręce odpowiednią liczbę skarbów wybranego typu. Wymagana liczba różni się w zależności od skarbu. Poniższa tabela pokazuje liczbę skarbów w poszczególnych taliach na początku gry, oraz liczbę kart potrzebną do zwycięstwa:


	 Talia kart pirackich	 Talia kart galeonu	 Liczba kart potrzebnych do zwycięstwa
	0	3	3
	0	3	3
	1	4	4
	1	4	4
	3	5	5
	3	5	5



Na niektórych kartach pojawiają się dwa skarby. Jeśli masz na ręce kartę z dwoma skarbami, oznacza to, że posiadasz oba z nich. Może ci to pomóc w skompletowaniu zestawu i wygraniu gry.



# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Oddziel karty galeonu  od kart pirackich.
2. Potasuj karty galeonu i umieść je w pudełku z grą skarbami od góry, tworząc talię kart galeonu.
3. Potasuj karty pirackie i umieść losowo 8 zakrytych kart na środku stołu. Te karty nazywamy wyspami.
4. Rozdaj każdej osobie po 5 kart pirackich.
5. Resztę pozostaw na stole rewersem do góry, tworząc talię kart pirackich. Obok niej należy zostawić miejsce na stos kart odrzuconych.



Przykład przygotowania gry dla dwóch osób

**Liczba kart na ręce gracza nigdy nie może przekroczyć 5.** Należy o tym pamiętać przy wyborze, które karty zakopać, a które zatrzymać.

# RUNDA GRY



Grę rozpoczyna najmłodsza osoba z załogi. Rundy rozgrywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury możesz wykonać jedną z trzech możliwych akcji:

- **Zakopanie kart**

Połóż na stole – rewersem do góry – dowolną liczbę kart z ręki, nie pokazując ich nikomu. Umieść je w pobliżu pozostałych kart, tworząc w ten sposób nowe wyspy. Możesz zakopać karty, aby ukryć skarby i później je odzyskać, lub aby po prostu pozbyć się kart, których nie chcesz zatrzymać na ręce. Uważaj, by nie przesuwając kart wysp. Warto zapamiętać miejsce zakopania kart – to może się przydać w przyszłości.

- **Zagranie kart pirackich**

Zagraj dowolną liczbą takich samych kart z ręki. Nie musisz zagrywać wszystkich od razu. Karty zagrywa się pojedynczo, rozpatrując ich efekt, a następnie odrzuca zakryte. Możesz wybrać, na kogo zagrasz każdą z kart. Jeśli w wyniku zagrania karty otrzymasz kartę taką jak tą, którą zagrywasz w tej turze, możesz ją również zagrać.

- **Spasowanie**

Decydujesz się nie robić niczego w swojej turze, a kolej przechodzi na następną osobę.

**Na koniec swojej tury** dobierz tyle kart z talii kart pirackich, aby ponownie mieć ich na ręce 5.

**Jeżeli na stole nie pozostaną żadne wyspy**, dobierz 8 kart z talii kart pirackich i wyłóż je rewersem do góry, tworząc nowe wyspy.

**Kiedy skończy się talia kart pirackich**, a jest ich za mało, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

## AKCJE KART PIRACKICH



### **KOPATA** (15 kart)

Weź bez podglądania jedną kartę wyspy.



### **ABORDAŻ** (11 kart)

Weź wierzchnią kartę skarbu z galeonu.

Nie można przeliczać kart pozostałych na statku. Jeśli weźmiesz ostatnią kartę z galeonu, gra natychmiast się kończy.



### **WĘDKA** (9 kart)

Zabierz 1 losową kartę z ręki wybranej osoby.



### **LUSTRO** (3 karty)

Zagraj tę kartę poza swoją turą w odpowiedzi na kartę Wędką, Luneta lub Zrzucenie balastu, którą ktoś zagrał przeciwko tobie. Lustro kieruje efekt zagranej karty przeciwko osobie, która ją zagrywa.

Odrzuć kartę Lustro natychmiast po jej użyciu.

Nie możesz zagrać kartą Lustro w odpowiedzi na inną kartę Lustro.

*Pamiętaj, że uzupełnisz karty na ręce dopiero na końcu swojej tury.*





## LUNETY (4 karty)

Przejrzyj wszystkie karty z ręki wybranej osoby i zabierz jedną z jej kart.



## MAPA (4 karty)

Podejrzuj jedną wyspę. Możesz ją zabrać lub odłożyć i obejrzeć kolejną. Jeśli druga karta ci nie odpowiada, możesz ją odłożyć i podejrzeć kolejną kartę, którą będziesz musiał zatrzymać. Podczas oglądania wysp należy uważać, aby nie zmienić ich położenia, odkładając je na stół.

*Jeśli na stole są mniej niż 3 wyspy, musisz zakończyć podglądanie po sprawdzeniu ostatniej z nich.*



## ZRZUCANIE BALASTU (1 karta)

Wybierz osobę, która musi pokazać wszystkim graczom karty ze swojej ręki, a następnie je zakopać. Osoba ta wybiera, gdzie zakopać każdą ze swoich kart, tworząc nowe wyspy – nie musi pokazywać, gdzie zakopana jest która karta. Następnie dobiera 5 nowych kart z talii kart pirackich.



## WYMIANA (1 karta)

Zamień całą swoją rękę z ręką wybranej osoby, niezależnie od tego ile macie kart na rękach.



# KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrzywka kończy się natychmiast po spełnieniu jednego z poniższych warunków:

1. Kiedy zdobędziesz kompletny zestaw skarbów.  
Musisz mieć na ręce wskazaną liczbę kart danego skarbu.  
*Gratulacje, Czarna Trufla jest twoja!*
2. Kiedy dobierzesz ostatnią kartę galeonu.
3. Kiedy musisz dobrać kartę z talii kart pirackich, a w tej talii lub na stosie kart odrzuconych nie ma już żadnej karty.

W przypadkach 2 i 3 policzcie ile skarbów macie na ręce. Liczą się dowolne skarby, a karty z dwoma skarbami liczy się podwójnie. Osoba z największą liczbą skarbów na ręce wygrywa rozgrywkę. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

***Przykład:** W rozgrywce, w której bierze udział sześć osób, Kasia bierze ostatnią kartę z galeonu. Nie udało jej się zebrać kompletnego zestawu skarbów, więc przystępujemy do liczenia skarbów, które każda osoba ma na ręce, niezależnie od ich typu. Michał i Filip mają po 3 skarby, Kasia 4, Roksana i Karol po 5, a Magda 6. Wygrywa Magda. Mamy nową kapitankę Czarnej Truflii!*

## EKSPRESOWY TRYB KORSARZA

Jeśli chcecie przyspieszyć grę, spróbujcie zagrać z 6 kartami na ręce.

## ZESPÓŁ

Projekt gry: **Paco Gómez**  
i **Lorenzo Tarabini Castellani**  
Projekt graficzny: **Ana Marco**  
Redaktor prowadzący:  
**Filip Cyrus Madej**  
Koordynator ds. licencji:  
**Michał Friedrich**  
Tłumaczenie: **Magdalena Sikorska**  
Korekta: **Magdalena Stonawska**  
Opracowanie graficzne  
wersji polskiej: **Karol Bilski**



[muduko.com](http://muduko.com)

Wydawnictwo Muduko  
Podtęże 650, 32-003 Podtęże  
[gry@muduko.com](mailto:gry@muduko.com)

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą  
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© for the Polish edition Muduko  
by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© 2022 TRANJIS GAMES, S.L.

