

ZDRAJCY NA POKŁADZIE

Przygotowanie:

- przygotuj 2/3/4/4/5/6 kart postaci **pirat** przy 3/4/5/6/7/8 graczach
- przygotuj 1/1/1/2/2/2 kart postaci **buntownik** przy 3/4/5/6/7/8 graczach
- przygotuj 12/14/16/18/20/22 kart **deska** przy 3/4/5/6/7/8 graczach
- karty **deska** przetasuj z pozostałymi kartami i utwórz **zakryty** stos **dobierania**
- **oznacz miejsce skrzyni** (np. rewersem nieużytej karty postaci albo wnętrzem okładki)
- każdy z graczy:
 - otrzymuje 1 kartę postaci i podgląda w **ukryciu** czy jest piratem czy buntownikiem
 - dobiera 3 **karty** ze stosu kart dobierania

Dążymy do tego, żeby:

- wyeliminować graczy przeciwnej grupy (piratów lub buntowników)
- śledzić działania innych graczy i dyskutując, kto może być buntownikiem

W swojej turze gracz musi zagrać 1 kartę z ręki (1 z 2 opcji):

A) dodaje do skrzyni **zakrytą** kartę **łupu** i może powiedzieć (nie może pokazać) co dodał:

- denar**: +1 do wartości skrzyni
- kotwica**: 0 do wartości skrzyni
- czaszka**: -2 do wartości skrzyni

- do skrzyni nie można dodać żadnej karty akcji

B) zagrywa kartę **akcji** (pokazując ją innym), po czym ją odrzuca:

- beczka**: odrzuć **bez patrzenia** 2 karty z wierzchu **skrzyni**
- luneta**: **podejrzaj** 3 karty z wierzchu **skrzyni** (domyślnie: weź bez patrzenia, przetasuj i dopiero zobacz), następnie ułóż na stosie skrzyni w wybranej przez siebie kolejności
- siec**: weź 3 karty ze stosu **dobierania**, następnie odłóż na stos dobierania 2 **dowolne** karty z ręki
- pistolet**: wybierz gracza (poza sobą), który **odrzuca wszystkie** karty (zakryte) z ręki i dobiera 3 nowe karty
- deska**: połóż przed innym graczem, gdy gracz otrzyma 3 deski **odpada z gry** i ujawnia swoją postać

- dobierz karty, do 3 na rękę

Koniec gry:

- gdy spełniony zostanie 1 z 4 warunków:
 - w talii dobierania zabrakło kart (wygrywają **buntownicy**)
 - liczba piratów zremisowała z liczbą buntowników (wygrywają **buntownicy**)
 - wszyscy buntownicy odpadli z gry (wygrywają **piraci**)
 - nastąpi weryfikacja **zawartości skrzyni** przez **pirata** (odkrycie i sprawdzenie):
 - zawartość skrzyni osiągnęła min. 5/8/11/6/9/12 przy 3/4/5/6/7/8 graczach (wygrywają **piraci**)
 - zawartość skrzyni jest mniejsza (wygrywają **buntownicy**)

Punktacja:

-

Pamiętaj:

-