

Misty Waters

at the world's edge

INSTRUKCJA / PL

Bogusław Dudek

WSTĘP

Osiemnaste stulecie. Wydaje się, że wszystkie lądy i morza zostały już odkryte i podzielone między wielkie mocarstwa. Jednakże...



...na krańcach znanego świata ciągle znajdują się ogromne, nieodkryte obszary wód. Jednym z takich miejsc jest Morze Mgieł, przez Anglików zwane „Misty Waters”. Miejsce położone z dala od morskich szlaków, omijane przez niewielkich miejscowych żeglarzy z powodu fatalnej pogody, przedziwnych zjawisk na niebie i morzu, tajemniczych cieni przesuwających się pod powierzchnią wody, czarnych pirackich okrętów kręcących się w okolicy oraz widma Latającego Holendra, o którym dziwnie często się mówi w miejscowych tawernach. Poza tym, nikt dotąd nie wrócił stamtąd żywy, więc nie wiadomo co tak naprawdę kryje się za grubą zasłoną mgieł spowijających te wody...

Jednakże żądza przygód, złota i sławy często jest silniejsza niż strach! Można się było o tym przekonać, kiedy pewnego dnia do portu wpłynął niewielki szkuner, zapędzony na Morze Mgieł przez sztorm. Cała i zdrowa załoga przywiozła też całkiem ciekawe wieści!

Okazuje się, że te wody to nie tylko mgła i wysokie fale, ale także całkiem spore wyspy! Ludzie najpewniej zamieszkują te ziemie od bardzo, bardzo dawna, a od całych dekad hiszpańscy konkwistadorzy mają tam swoją sekretną bazę w samym centrum archipelagu. Tam gromadzą ogromne skarby i strzegą ich, zanim ich flota zabierze je za ocean jako roczny trybut. Tak się składa, że ten ogromny skarb konkwistadorów właśnie oczekuje na jej przybycie. Sytuacja zaczyna więc wyglądać coraz bardziej... obiecująco!

Wyspy otaczające centrum archipelagu także nie są bezludne. Wygląda na to, że miejscowi żyjący na ruinach jakichś starożytnych cywilizacji trzymają się z daleka od konkwistadorów, z wzajemnością. Archipelag oferuje znakomite schronienie dla czarnych pirackich okrętów, którzy, jak się wydaje, czerpią korzyści z układu, w którym piraci, w zamian za wysokie wynagrodzenie i dostęp do bezpiecznej przystani, zapewniają skuteczną zasłonę dla tajnej bazy konkwistadorów.

Przez lata taka umowa działała znakomicie, jednak teraz, kiedy wieści docierają na nieodległy kontynent z pewnością zostanie wystawiona na próbę. Historia archipelagu zaczyna być pisana przez nowo przybyłych, którzy nie mają zamiaru odejść z pustymi rękami i wrócić do swego nudnego, pozbawionego perspektyw życia, gdzieś na krańcu znanego świata.

Ich marzenia o wejściu w posiadanie jakiejś pięknej wyspy i życiu w sielance szybko zostają jednak rozwiane. Po pierwsze wyspy są zbyt duże, aby mogły zostać zajęte przez tak niewielkie lokalne siły. Po drugie, bez wsparcia macierzystego kraju niemożliwym stanie się utrzymanie takiego stanu, kiedy prędzej czy później pojawią się tu większe i silniejsze okręty.



Morskie mocarstwa ustaliły w tajnych protokołach, że, aby nie wywołać niepotrzebnej wojny, o przynależności tej części świata zadecydują miejscowi kapitanowie, jednak zgodzono się także, że archipelag musi w całości przypaść jednej nacji, aby uniknąć zarzewia konfliktu w przyszłości. Jako reprezentujący swój kraj kapitan masz zatem wolną rękę, jednak to samo dotyczy innych kapitanów, którzy tu zmierzają...

Zawsze jednak możesz liczyć na ciche, lecz znaczące wsparcie od swojego króla, który oprócz innej pomocy, oferuje Ci dostęp do okrętów, o jakich dawniej mógłbyś tylko pomarzyć. Twoim zadaniem jest doprowadzenie do sytuacji, kiedy archipelag w całości przypadnie Twojej nacji. Nagroda jest ogromna – awans z podrzędnego kapitana starego frachtowca, na Wicekróla Morza Mgieł!

OPIS GRY

„Misty Waters” to strategiczno-przygodowa gra planszowa dla 1 - 4 graczy, nieliniowa i dająca graczom ogromną swobodę w podejmowaniu działań. Jest to fikcja historyczna, bardzo precyzyjnie umieszczona w XVIII-wiecznej rzeczywistości, wieku drewnianych żaglowców, wielkich żagli i dzielnych żeglarzy i odkrywców. Rozgrywka pełna będzie dziwnych zjawisk, rumu, dymu armatniego oraz niezwykłych stworzeń różnej wielkości...

Wpłynij na niezbadane wody, *Eksplorując* i *Podbijając* nieznane wyspy, z nadzieją, że coś Cię tam nie pożre żywcem. Możesz *Budować Forty*, aby bronić *Podbitych Wysp*, inwestować w *Kopalnie* i *Plantacje*, aby wydobywać drogie minerały (*Skrzynie*) lub produkować cenne trunki (*Beczki*).

Odwiedzaj *Tawerny*, aby znaleźć tam zyskowne zlecenia, podejmować tajne misje, a nawet uprawiać hazard! Wydawaj *Srebro* na nowe, lepsze okręty, nie zapominając o rekrutacji *Marynarzy* i doświadczonych *Oficerów*, aby zwiększyć swoje szanse na zwycięstwo. Raczej nie uda Ci się uniknąć *Salw Burtowych* oraz walk na białą broń na pokładach, czyli *Abordaży*.

Kiedy Twój okręt odniesie uszkodzenia (utraci *Armaty*), zatrzymaj się w *Bazie* lub *Dokach*, aby je uzupełnić. Aby pozyskać niezbędne środki spróbuj polowania na *Piratów* lub inne statki, albo wykorzystaj swoje zdolności w *Negocjacjach*. Bierz pod uwagę zmiany w pogodzie, gdyż od *Siły Wiatru* wiele zależy w epoce, kiedy stanowi on jedyny napęd okrętów.

Tylko 1 gracz może wygrać grę poprzez:

- Przejęcie *Skarbu Konkwistadorów* i dostarczenie go do *Bazy* lub
- *Podbicie 3 Głównych Wysp* archipelagu na dwie *Rundy* lub
- Zebranie największej liczby *Głosów* w wyborach na Wicekróla.

Odważysz się wypróbować swoje szczęście i intelekt?

SPIS TREŚCI

WSTĘP	1
OPIS GRY	1
KOMPONENTY	3
PRZYGOTOWANIE GRY	5
Krok 1: ŻETON PIERWSZEŃSTWA	5
Krok 2: FRAKCJE i BAZY	5
Krok 3: MARKERY PLANSZY	5
Krok 4: KARTY i KAFLE	5
Krok 5: PLANSZA	6
Krok 6: KOMPONENTY GRACZA	6
Krok 8: ZASOBY i DODATKOWE ELEMENTY	6
GŁÓWNE LOKACJE MAPY	7
BAZY (1)	7
GŁÓWNE WYSPY (2)	8
WYSPY LABIRYNTU (3)	8
LAGUNA CZERWONEJ WODY (4)	8
PRZEJŚCIE PÓŁNOCNO-POŁUDNIOWE (5)	8
TAWERNY (6)	9
BEZLUDNA WYSPA (7) i ATOLE (8)	9
CZARNE OKRĘTY (9)	9
WIRY MORSKIE (10)	9
MIELIZNY (11)	10
PLACÓWKI HANDLOWE (Bazy i Tawerny)	10
INNE MIEJSCA na MAPIE	10
SĄSIEDNIE POLA	10
NA MORZU	10
PORTY	10
KOTWICOWISKA	11
DOKI	11
RUNDY i FAZY	12
RUNDY	12
Runda Zbiorów	12
Wolny Szlak Handlowy	12
Runda Zdarzeń	12
Runda Ruchu Piratów	12
Runda Złotych Monet	12
Runda Finałowa	12
FAZA 2: RUCH i ATAK NPC	13
Kość Kierunku	13
Krok 1: Ruch Okrętów Piratów	14
Krok 2: Ruch Innych Okrętów NPC	14
Krok 3: Ruch Potworów Morskich	15
Ataki NPC	16
Krok 4: Atak Potworów Morskich	16
Krok 5: Atak Baterii Dział	16
Krok 6: Atak Piratów	16
FAZA 3: FAZA POGODY	17
Marker Pogody	17
Efekty Kafla Pogody	17
Wirry Morskie	17
Efekty Siły Wiatru	18
Schronienie	18
FAZA 4: DOBIERANIE KART AKCJI	19
Limit Ręki	19
FAZA 5: TURY GRACZY	19
Krok 1: Ruch Okrętów Gracza	19
Zajęte Pola	19
Krok 2: Atak	20

Krok 3: Akcje	20
FAZA 6: KONIEC RUNDY	21
KARTY	22
KARTY AKCJI	22
KARTY ZDARZEŃ	22
KARTY EKSPLORACJI	24
Eksploracja	24
Zajęcie wyspy	24
KARTY PRZYGODY MORSKIEJ	25
KARTY TAWERNY	26
DZIAŁANIE KART, IKONY	27
ŻETONY DOŚWIADCZENIA	28
NEGOCJACJE	28
BUDOWA	29
FORTY	29
PLANTACJE	30
KOPALNIE	30
OKRĘTY GRACZY	31
TYPY OKRĘTÓW	31
MAKSYMALNY ZASIĘG	32
KAJUTA PASAŻERSKA	32
Zaokrętowanie/Wyokrętowanie	32
ŁADOWNIA	32
Załadunek/Wyładunek	32
KABINA KAPITANA	32
NAPRAWA	33
Działa	33
REKRUTACJA	33
Marynarze	33
Oficerowie	33
PRZEŁADUNEK	34
SPRZEDAŻ OKRĘTÓW	34
ZAKUP OKRĘTÓW	34
BITWA	35
KROK 1: CELU ATAKU	35
KROK 2: WYBÓR RODZAJU WALKI	35
KROK 3: KARTY przed RZUTAMI KOŚCI	35
KROK 4A: SALWA BURTOWA	36
KROK 4B: ABORDAŻ	37
KROK 5: ZAKOŃCZENIE BITWY	38
Znaczniki Uszkodzeń	38
Pokonanie Okrętu Gracza	39
KONIEC GRY	41
WIELKI FINAŁ	41
Przejęcie Galeasu	41
Załadunek Skarbu Konkwistadorów	41
ZWYCIĘSTWO 1 – SKARB KONKWISTADORÓW	42
ZWYCIĘSTWO 2 – PODBÓJ WYSPY	42
ZWYCIĘSTWO 3 – WYBORY NA WICEKRÓLA	42
ZASADY ZAAWANSOWANE I WARIANTY GRY	43
REGUŁY ZAAWANSOWANE	43
Świątynia Dnia Ostatniego*	43
Negocjowanie Żetonu Pierwszeństwa	43
Dodatkowe Karty Akcji	43
Abordaż Okrętu Piratów	43
Plantacje z Milicją	44
Negocjacje niewiążące	44
WARIANTY GRY	44
Wariant Sojuszu (2 / 2)	45
SKRÓT ZASAD	46
TWÓRCY	47

KOMPONENTY

Misty Waters zawiera szereg elementów niezbędnych w rozgrywce: kartonowe żetony, kafle, planszety, trójwymiarowe miniatury, karty, drewniane żetony*, metalowe monety* i wiele innych.

Komponenty oznaczone "*" to elementy pakietów rozszerzeń oraz dodatków i mogą nie znajdować się w Twojej wersji gry.

ŻETONY, KAFLE i PLANSZE

Markery Planszy

- 1 kartonowy/plastikowy ster* *Żeton Pierwszeństwa* (1a)
- 1 kartonowy żeton/metalowa kotwica* *Marker Rundy* (1b)
- 1 kartonowy żeton /metalowy obłok* *Marker Pogody* (1c)
- 1 kartonowy żeton /metalowy sekstant* *Marker Koła Czasu* (1d)

Działa, Marynarze, Oficerowie i Pasażerowie

- 50 żetonów *Dział* (2a)
- 50 żetonów *Marynarzy* (2b)
- 8 żetonów *Kapitanów/Kapitanów Pierwszej Klasy* (2c)
- 8 żetonów *Kanonierów/Kanonierów Pierwszej Klasy* (2d)
- 8 żetonów *Fechmistrzów/Fechmistrzów Pierwszej Klasy* (2e)
- 8 żetonów *Pasażerów* (2f)

Ładunek

- 15 *Beczek* (3a)
- 15 *Skrzyń* (3b)

Waluta

- 24 *Srebrne Monety* (*Szt. Srebra*) (4a)
- 20 *Kamieni Szlachetnych** w różnych kolorach (4b)
- 24 *Złote Monety* (4c)

Infrastruktura

- 3 *Forty* (5a)
- 3 *Kopalnie* (5b)
- 3 *Plantacje* (5c)
- 2 *Tawerny** (5d)
- 3 *Baterie Dział* (5e)
- 1 *Świątynia Dnia Ostatniego** (5f)

Różne

- 1 *Skarb Konkwistadorów* (6a)
- 6 plastikowych płomieni *Znaczników Uszkodzeń** (6b)
- 40 *Żetonów Doświadczenia* (6c)
- 5 *Klepsydr* (6d)
- 1 żeton Listu (6e)
- 1 żeton Perły Oceanu (6f)
- 8 żetonów *Tratw* (6g)
- 4 żetony Skarbów (6h)
- 1 żeton Czarnej Skrzyni* (6i)
- 1 żeton Srebrnej Beczki* (6j)

Przedmioty Gracza

- 24 kartonowe *Flagi*, 1 komplet na frakcję (7a)
 - *Flaga* Portugalii/Hiszpanii (czerwona) jest dwustronna
 - 20 plastikowych flag-markerów*, 1 komplet w każdym kolorze
- 4 *Skatki-Czaszki*, po 1 w każdym kolorze (7c)
- 4 funkcjonalne skrzynie *Skarbcza** (7d)
- 4 karty zasad (7e)



1a



1b



1c



1d



2a



2b



2c



2d



2e



2f



3a



3b



4a



4b



4c



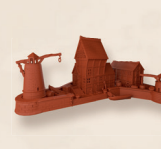
5a



5b



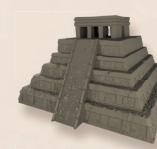
5c



5d



5e



5f



6a



6b



6c



6d



6e



6f



6g



6h



6i



6j



7a



7b



7c



7d



7d

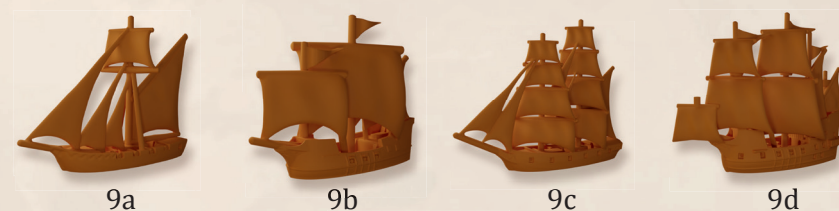
Potwory Morskie

- 1 Lewiatan żeton/miniatura* (8a)
- 1 Megalodon żeton/miniatura* (8b)
- 1 Kraken żeton/miniatura* (8c)
- 1 Hydra żeton/miniatura (8d)
- 1 Wąż Morski żeton/miniatura* (8e)
- 1 Kaszalot żeton/miniatura* (8f)



Miniatury Okrętów i Planszety

- 1 w każdym kolorze graca:
 - 4 *Slup (S)* - miniatury i planszety (9a)
 - 4 *Karawela (C)* - miniatury i planszety (9b)
 - 4 *Bryg (B)* - miniatury i planszety (9c)
 - 4 *Galeon (G)* - miniatury i planszety (9d)
 - 4 *Ciężka Fregata (HF)* - miniatury i planszety (9e)
 - 2 *Fregata (F)* - miniatury* i planszety* (niebieskie/białe) (9f)
 - 2 *Fluita (T)* - miniatury* i planszety* (czerwone/pomarańczowe) (9g)
- Dodatkowo:
 - 1 *Ciężki Okręt Liniowy (HL)* - miniatura i planszeta (10a)
 - 1 *Okręt Liniowy (L)* - miniatura* i planszeta* (10b)
 - 1 *Srebrny Frachtowiec* - miniatura* (10c)
 - 1 *Latający Holender* - miniatura* (10d)
 - 2 *Karawela Konkwistadorów* - miniatury* (10e)
 - 1 *Galeas Konkwistadorów* - miniatura i planszeta (10f)
 - 8 żetonów/miniatur* szerek *Piratów* (10g)
 - 20/24 plastikowych podstawek* do miniatur (11)



Kafle Pogody

- 24 kartonowe *Kafle Pogody* z “wiatrem” na rewersie (12)

KARTY

Karty Akcji

- 108** *Karty Akcji* z “muszkietem i pałaszem” na rewersie (13a)

Karty Zdarzeń

- 30** *Kart Zdarzeń* z “pytajnikiem” na rewersie (13b)

Karty Eksploracji

- 60** *Kart Eksploracji* z “palumą” na rewersie (13c)

Karty Przygód Morskich

- 56** *Kart Przygód Morskich* z “ogonem lewiatana” na rewersie (13d)

Karty Tawerny

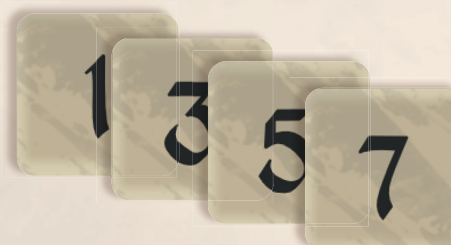
- 42** *Karty Tawerny* z “kuflem” na rewersie (13e)

**Niektóre wersje gry mogą zawierać dodatkowe karty



POZOSTAŁE ELEMENTY GRY

- 1 kartonowa/neoprenowa* plansza do gry (14)
- 1 instrukcja (15)
- 16 dwustronnych znaczników „1-8” (16)
- 10 sześciennych kości do gry w dwóch kolorach (17)
- 1 *Kość Kierunku* (18)
- 12 numerowanych markerów wysp (19)



PRZYGOTOWANIE GRY

Komponenty oznaczone * używają elementów z dodatków lub rozszerzeń i mogą zostać pominięte, jeśli Twoja wersja gry ich nie zawiera. W przypadku wyboru rozszerzenia *Imperia**, dodatkowej frakcji Piratów lub *Reguła Zaawansowanych* – zapoznaj się z informacjami na stronie 43. niniejszej instrukcji lub z instrukcjami dodatków, dołączonymi do gry.

- **Sekcje w ramce** – mogą być przeczytane jako pierwsze, w celu zrozumienia ogólnej idei, przed przejściem do zapoznania się ze regułami szczegółowymi.
- **Niebieska kursywa:** *komponenty i lokacje na planszy.*
- **Purpurowa kursywa:** *mechaniki gry i elementy używane poza planszą.*
- **Czerwona kursywa:** *zasady zaawansowane lub rozszerzona wersja gry.*

Krok 1: ŻETON PIERWSZEŃSTWA

Graczem rozpoczynającym rozgrywkę z *Żetonem Pierwszeństwa* jest ten, który jako ostatni postawił stopę na łodzi lub też jest wybierany losowo.

Krok 2: FRAKCJE i BAZY

Gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* wybiera bądź to kolor *Flagi* bądź lokację swojej *Bazy* na planszy. Kolejny gracz po lewej, kolejno wybiera kolor *Flagi* lub *Bazę* i tak dalej. Ostatni z graczy wybiera zarówno *Flagę* i *Bazę*, następnie kolejność odwraca się w prawo i kolejno gracze wybierają pozostałe *Flagi* i *Bazy*, aż do gracza z *Żetonem Pierwszeństwa*.

- Przy **2 graczach**, gracze mogą wybierać jedynie spośród *Baz* w narożnikach północno-wschodnim (NE) i południowo-zachodnim (SW).
- Przy **3 graczach**, wybierają oni jedynie spośród *Baz*: zachodnia krawędź (W), północny wschód (NE) oraz południowy wschód (SE).
- Przy **4 graczach**, wybierają oni jedynie spośród czterech *Baz* narożnych: (NE), (NW), (SE) i (SW).

Gracze umieszczają swoje *Flagi* na wybranych *Bazach* na planszy.

- Uwaga: Przed rozpoczęciem tego kroku, gracze powinni uzgodnić, czy rozgrywka będzie się odbywała według zasad rozszerzenia *Imperia**. Jeśli nie, wybór koloru flagi nie ma wpływu na rozgrywkę, gdyż wszystkie nacje posiadają identyczne okręty, cele i możliwości. (Sprawdź szczegóły w instrukcji dodatku “Imperia”).

Krok 3: MARKERY PLANSZY

- Siła Wiatru:** Umieść *Marker Pogody* na polu 5°B na skali *Siły Wiatru* w górnej części planszy.
- Koło Czasu:** Umieść *Marker Koła Czasu* na *Rundzie* I, na *Kole Czasu* w górnej lewej części planszy.
- Szarfa:** Umieść *Marker Fazy Rundy* na piątym polu od lewej (*Faza 5, Tury Graczy*) na *Szarfie* w górnej prawej części planszy.

Krok 4: KARTY i KAFLE

- Karty Zdarzeń:** Przed przetasowaniem tej talii kart (*znak zapytania* na rewersie) należy z niej usunąć kartę „Ostatni Transport”*. Po przetasowaniu pozostałych kart należy je umieścić awersem do dołu, na dedykowanym polu w górnej części planszy. Następnie na wierzchu *talii* należy umieścić wcześniej wyjętą kartę, awersem do góry. Zostanie ona aktywowana w kolejnej *Rundzie*.

- Kafle Pogody:** Kwadratowe kafle z *wiatrem* na rewersie należy potasować i umieścić awersem do dołu na odpowiednio oznaczonym polu w górnej części planszy. Wierzchnią z kart należy odwrócić awersem do góry i pozostawić na wierzchu stosu.
- Karty Eksploracji:** Karty z symbolem *palmy* na rewersie należy po przetasowaniu rozłożyć po 3, awersem do dołu, na każdej z sześciu *Głównych Wysp*, z niebieskim symbolem kotwicy obok.
 - Gracze mogą również zdecydować o umieszczeniu 6 plików *Kart Eksploracji* zamiennie obok planszy. W celu przypisania każdego z plików do odpowiedniej wyspy należy użyć dedykowanych markerów wysp (str. 4, pozycja 20).
- Karty Akcji:** Karty z *muszkietem i pałaszem* na rewersie należy przetasować i umieścić awersem do dołu na właściwym polu u dołu planszy. Każdy z graczy, kolejno dobiera teraz po 6 *Kart Akcji*, tworząc „rękę” kart. Gracz może zawsze przeglądać swoje karty, natomiast nie może podglądać kart innych graczy.
- Karty Tawerny:** Karty z symbolem *kufła* na rewersie należy przetasować i umieścić awersem do dołu na dedykowanym polu u dołu planszy.
- Karty Przygód Morskich:** Karty z symbolem *ogona lewiatana* na rewersie należy umieścić przetasowane, awersem do dołu na dedykowanym miejscu u dołu planszy.

Krok 5: PLANSZA

- Okręty Piratów:** Umieść 4 *Okręty Piratów* na 4 polach z symbolem *Czarnego Okrętu*, otaczających centralne Wyspy Labiryntu (*Islas Dédalas*).
- Baterie Dział:** Umieść 1 *Baterię Dział* w centrum planszy, wewnątrz *Laguny Czerwonej Wody* (*Agua Roja*), na najbardziej na zachód (W) wysuniętym polu spośród trzech dostępnych.
 - Jeśli talia *Kart Zdarzeń* nie zawiera karty *Ostatni Transport** należy umieścić na planszy wszystkie trzy *Baterie Dział*.
- Skarb Konkwistadorów:** Umieść żeton *Skarbu Konkwistadorów* w centrum mapy, na polu oznaczonym symbolem “X” na lądzie, obok ostatniego pola *Laguny Czerwonej Wody*.
- Skały-Czaszki:** Każdy z graczy umieszcza żeton *Skały-Czaszki* w kolorze swojej nacji, na wyspie, której *Kotwiczowisko* jest położone najbliżej własnej *Bazy*.
- Tawerny*:** Umieść obie miniatury *Tawern** na planszy, w pobliżu pól oznaczonych symbolem kufła: *Puerto Bello* i *Puerto Arturo*.

Krok 6: KOMPONENTY GRACZA

Każdy z graczy otrzymuje:

- *Skarbiec** z 2 *Żetonami Doświadczenia*, 1 *Złotą Monetą* i 3 *Srebrnymi Monetami*.
- Pozostałe *Flagi* i kartę zasad.
- *Slup (S)* i *Karawelę (C)* w kolorze swojej nacji.

Każdy z graczy ustawia swoje *Okręty* w *Bazie* i umieszcza obok planszy, przed sobą odpowiednie planszety *Slupa (S)* i *Karaweli (C)*. Na każdej z nich umieszcza po 2 *Działa* i 2 *Marynarzy*.



Pozostałe *Okręty Gracza* mogą pozostać w pudełku, natomiast ich plan-szety warto umieścić w zasięgu ręki, aby móc łatwo zapoznać się z ich parametrami przed ewentualnym zakupem w trakcie rozgrywki.

Krok 7: ZASADY ALTERNATYWNE

Przed rozpoczęciem gry gracze powinni uzgodnić, zgodnie z jakim *Wariantem Gry* będzie się odbywała rozgrywka oraz czy zastosowane zostaną *Reguły Zaawansowane*. Mogą one obowiązywać tylko wtedy, kiedy zgodzi się na to większość graczy.

- Sprawdź "Warianty Gry i Reguły Zaawansowane" na stronie 43.

Krok 8: ZASOBY i DODATKOWE ELEMENTY

Poniższe elementy powinny znajdować się w trakcie gry w zasięgu graczy:

- *Srebrne Monety*, *Kamienie Szlachetne** i *Złote Monety*.
- *Beczki* i *Skrzynie*.
- *Marynarze*, *Działa*, *Oficerowie* (*Kapitan*, *Kanonier* i *Fechmistrz*) oraz *Pasażerowie*.
- *Znaczniki Uszkodzeń**, *Żetony Doświadczenia*, *Klepsydry* oraz znaczniki „1-8”.

Zarówno powyższe, jak i pozostałe komponenty mogą zostać w pudełku, jeśli znajduje się ono w zasięgu graczy.

Czas na przygodę! Postawić Żagle!

Jeśli wszyscy gracze znają już zasady gry, gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* rozpoczyna rozgrywkę, wyjątkowo w tej *Rundzie* od *Fazy 5* na *Szarfie*: *Faza Tur Graczy*.

GŁÓWNE LOKACJE MAPY

Elementy oznaczone * są komponentami z rozszerzeń oraz dodatków i mogą zostać pominięte, jeśli Twoja wersja gry ich nie zawiera.

Plansza przedstawia mapę archipelagu. Kompas w lewym górnym rogu oraz w dolnej części planszy są pomocne w określaniu kierunków świata: północ (N), wschód (E), południe (S) i zachód (W).

Mniejsze wyspy i skały nie mają znaczenia dla rozgrywki.

BAZY (1)



Na krawędziach mapy znajdują się symbole 6 dostępnych **Baz** graczy. To stąd zaczynają oni swą przygodę na mglistych wodach. Kiedy **Okręt Gracza** zatrzyma się w **Bazie**, w **Fazie Tur Gracza**, może wykorzystać następujące opcje:

Rekrutacja Załogi Pokładowej



Rekrutować **Marynarzy** lub **Oficerów** na **Okręt Gracza**, który znajduje się w **Bazie**.

- Patrz **Rekrutacja** na stronie 33.

Naprawa Okrętu



Zakupić **Działa** za **1 Sztukę Srebra** każde i umieścić je na **Okręcie Gracza** znajdującym się w **Bazie**, aby go **Naprawić**.

- Patrz: **Naprawa** na stronie 33.

Sprzedaż Okrętu



Sprzedać **Okręt Gracza** znajdujący się w **Bazie**.

- Patrz: **Sprzedaż Okrętów** na stronie 34.

Placówka Handlowa



Wyładować i sprzedać **Beczki** za **2 Szt. Srebra** każda, **Skrzynie** za **3 Szt. Srebra** każda; **Wyokrętować** **Tratwy**, **Pasażerów**, zamienić karty i inne przedmioty z **Ładowni** lub **Kabiny Kapitana** na monety.

- Patrz **Placówki Handlowe** na stronie 10.

Każda **Baza** może pomieścić **więcej** niż **1 Okręt Gracza**, okręty **NPC** **nie mogą** tam zawijać.

Zakaz Walk



Okręt Gracza w **Bazie** **nie może** atakować i być atakowany.

- **Wyjątek:** Jeśli obydwa wyjścia z **Bazy** są zajęte, uniemożliwiając jej opuszczenie, **Okręt Gracza** w **Bazie** może zaatakować blokującą jednostkę, jednak może także ponieść straty w wyniku kontrataku zaatakowanego okrętu.

Schronienie



Baza reprezentuje lokację na nieodległym kontynencie i nie znajduje się **Na Morzu**. Z tego powodu **Okręt Gracza** w **Bazie** **nie podlega** wpływom **Siły Wiatru** oraz efektom **Kafli Pogody**.

Niezajęte Bazy



Gracze rozpoczynają grę z pojedynczą **Bazą**, jednak w trakcie własnej **Tury** mogą zakupić niezajętą **Bazę** i umieścić tam swoją **Flagę**, płacąc za to **20 Srebrnych Monet**.

- **Okręt Gracza** **nie może** zawinąć do niezajętej **Bazy**.
- **Okręt Gracza** nie musi znajdować się w pobliżu, aby gracz mógł kupić niezajętą **Bazę**.
- **Bazy** nigdy nie mogą zostać zaatakowane ani zmienić właściciela.
- Nie ma limitu ilości posiadanych **Baz**.

Obce Bazy



Okręt Gracza **nie może** wejść do **Bazy** należącej do innego gracza o ile jej właściciel nie wyrazi na to zgody w drodze **Negocjacji**.

- Wyrażenie zgody na wejście do **Portu** umożliwia innemu graczowi także **Rekrutację**, **Naprawy**, sprzedaż i handel, realizację misji i zadań tych z kart z **Kabiny Kapitana**, które wymagają obecności w **Bazie**, **Zaokrętowanie** / **Wyokrętowanie** **Pasażerów** oraz **Załadunek** / **Wyładunek** **Beczek i Skrzyń**.
- Kiedy **Okręt Gracza** uzyska zgodę na wejście do **Bazy**, która nie należy do niego, **nie może** tam pozostać dłużej niż przez **1 Rundę** (należy użyć żetonu **Klepsydry**), w przeciwnym razie **Okręt Gracza** jest **Stracony**.



GŁÓWNE WYSPY (2)



6 *Głównych Wysp* tworzy krąg wokół *Wysp Labiryntu*. Każda z nich posiada wygodne *Kotwicowisko*, oznaczone niebieskim polem z kotwicą oraz 1-6 kropkami wokół niej. Kiedy *Okręt Gracza* zawinie do *Portu Głównej Wyspy*, w trakcie swojej *Tury*, gracz może wykorzystać następujące opcje:

Eksploracja Wysp



Eksplorować wyspę, jeśli znajdują się tam nieodkryte *Karty Eksploracji*.

- *Okręt Gracza* może odkryć tylko 1 *Kartę Eksploracji* na *Rundę*.
- Patrz: *Eksploracja* na stronie 24.

Zajmowanie Wysp



Zająć Główną Wyspę poprzez usunięcie z niej ostatniej *Karty Eksploracji*.

- Kiedy się to uda, gracz umieszcza na niej własną *Flagę*, a wyspa zmienia status na *Zajętą Wyspę*.
- Patrz *Zajmowanie Wysp* na stronie 24.

Budowa Infrastruktury

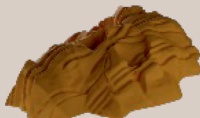


Budować Forty, Kopalnie i Plantacje na *Zajętej Wyspie*, jeśli powiewa tam jego *Flaga*.

- Patrz *Budowanie* na stronie 29.

Port Głównej Wyspy może pomieścić tylko 1 *Okręt Gracza*. Okręty *NPC* nie mogą tam zawijać.

Kłątwa Czaszki



Każdy gracz umieszcza żeton *Skały-Czaszki* na wyspie najbliższej jego *Bazie*. Gracze **nie mogą** *Eksplorować Głównej Wyspy* z żetonem *Skały-Czaszki* w ich własnym kolorze.

- Dzieje się tak, ponieważ marynarze są przesądni i wierzą, że wyspa z tą skałą jest przeklęta, dlatego nigdy nie postawią na niej stopy! Co ciekawe, skała ta wygląda na przeklętą tylko od strony najbliższej bazy gracza. Dla innych graczy wygląda zupełnie niewinnie i nie przeszkadza im w *Eksploracji*.
- *Okręt Gracza* ciągle **może** schronić się na *Kotwicowisku* najbliższej mu *wyspy* i wykonywać zadania niezwiązane z *Eksploracją*.

Kiedy inny gracz *Zajmie* wyspę po raz pierwszy, żeton *Skały-Czaszki* jest odkładany do pudełka, a kłątwa wyspy zostaje zdjęta.

- Dodatkowo, jeśli gracz straci w grze swój **drugi z kolei** okręt, żeton *Skały-Czaszki* w jego kolorze jest usuwany dzięki wsparciu jego rządu, który nie chcąc wypaść z gry o Morze Mgieł, wysyła do pomocy zdolnego egzorcystę, który odprawia rytuał i skutecznie zdejmuje kłątwe.



WYSPY LABIRYNTU (3)



W centrum archipelagu znajdują się pozostałości wygasłego wulkanu, które tworzą grupę *Wysp Labiryntu (Islas Dédalas)*. Tam konkwistadorzy ukrywają swoje zdobycze (w miejscu oznaczonym literą „X”), do których można się dostać z *Sąsiedniego Pola* (także oznaczonego znakiem „x”).

Jeśli *Okręt Gracza* znajdzie się na polu „x” przed *Rundą XII*, gracz może samodzielnie zwodować *Galeas Konkwistadorów* wraz ze *Skarbem Konkwistadorów* na pokładzie. W przeciwnym wypadku na początku *Rundy XII*, konkwistadorzy wodują swój okręt z zamiarem ucieczki z Morza Mgieł wraz z ich ogromnym skarbem.

LAGUNA CZERWONEJ WODY (4)



Do *Skarbu Konkwistadorów* wiedzie *Laguna Czerwonej Wody* (Agua Roja), składająca się z 8 czerwonych pól, dostępna jedynie od strony zachodniej (W). *Laguna Czerwonej Wody* nie jest traktowana jako *Na Morzu*, ponieważ jest znakomicie osłonięta od wiatru i fal.

Ograniczony Ruch



Słaby wiatr i kręty szlak w *Lagunie Czerwonej Wody*, powodują, że ruch **każdego** okrętu w lagunie jest ograniczony do maksymalnie 3 pól na *Rundę*, bez względu na zagrane karty czy pogodę.

- *Okręt Gracza* wchodzący do *Laguny Czerwonej Wody* zawsze kończy swój ruch na **pierwszym czerwonym polu**.
- Podczas wychodzenia z laguny, jeśli ruch okrętu oznacza przemieszczenie na **choć jedno czerwone pole**, jego *Maksymalny Zasięg* w tej *Rundzie* także jest ograniczony do 3 pól.

Jednostki *NPC* nie wchodzą do *Laguny Czerwonej Wody*, jednak ciągle mogą atakować *okręty*, które tam się znajdują, jeśli znajdują się na *Sąsiednim Polu*.

- **Wyjątek:** *Galeas Konkwistadorów* zaczyna swój ruch w *Lagunie Czerwonej Wody* i oczywiście może ją opuścić.
- **Wyjątek:** *Potwory Morskie* nie mogą atakować okrętów w lagunie, gdyż jest tam dla nich zbyt płytko.

Schronienie



Ponieważ *Laguna Czerwonej Wody* nie jest *Na Morzu*, każdy okręt, który tam się znajduje nie podlega wpływom *Siły Wiatru* i efektom wynikającym z *Kafli Pogody*.

Ukryte wyjście

Istnieje możliwość **opuszczenia Laguny Czerwonej Wody** korzystając z **jedno-kierunkowego** wyjścia przez *Mielizny* od strony wschodniej (E), jednak wymaga to zagrania odpowiedniej *Karty Akcji* lub posiadanie na pokładzie *Kapitana Pierwszej Klasy*.

- *Galeas Konkwistadorów (NPC)* może użyć dowolnego wyjścia z *Laguny Czerwonej Wody*.

PRZEJŚCIE PÓŁNOCNO-POŁUDNIOWE (5)



W archipelagu występuje przedziwne zjawisko: gdy okręt przesuwa się o 1 pole, aby opuścić mapę przez północne (N) pole Przejście (*Paso del Norte*), pojawia się na południowym (S) polu Przejścia (*Paso del Sur*) i odwrotnie.

- *Okręty Piratów* mogą skorzystać z tego przejścia, jednak *Potwory Morskie* nie.
- Inne *Okręty NPC* są zdejmowane z planszy po wejściu w Przejście Północno-Południowe.

TAWERNY (6)



W archipelagu mamy 2 *Tawerny*: Puerto Bello po północnej stronie (N) Wysp Labiryntu i Puerto Arturo po południowej (S). Kiedy *Okręt Gracza* zatrzyma się w *Tawernie*, w trakcie swojej *Tury* może on skorzystać z następujących opcji:

Rekrutacja Załogi Pokładowej



Rekrutować Marynarzy i *Oficerów* na *Okręt Gracza* cumujący w *Tawernie*.

- Patrz *Rekrutacja* na stronie 33.

Placówka Handlowa



Wyładować i sprzedać *Beczki* po 2 *Szt. Srebra* każda, *Skrzynie* za 3 *Szt. Srebra* każda. *Wyokrętować Tratwy*, *Pasażerów*, zamienić na monety karty i inne przedmioty z *Ładowni* lub *Kabiny Kapitana*, *okrętu* w *Tawernie*.

- Patrz *Placówki Handlowe* na stronie 10.

Karty Tawerny



Dobrać wierzchnią kartę ze stosu *Kart Tawerny*, aby znaleźć dobrze płatne zlecenie, tajną misję albo *zająć* się hazardem.

- Można dobrać tylko 1 *Kartę Tawerny* na *Okręt* w *Rundzie*.
- Patrz *Karty Tawerny* na stronie 26.

Tawerna może przyjąć tylko 1 *Okręt Gracza*, okręty *NPC* nie mogą tu zawijać.

Brak napraw/handlu okrętami



W *Tawernie* nie można zakupić *Dział*, sprzedać ani kupić *Okrętu Gracza*.

Opłata za postój

Okręt Gracza może pozostać w *Tawernie* za darmo tylko przez 1 *Rundę*. W chwili zawinięcia należy umieścić *Klepsydre* z numerem 1 obok *Okrętu Gracza*.



- Jeśli *Okręt Gracza* nie ma obok siebie *Klepsydry* musi w tej *Rundzie* opuścić *Tawernę* i nie może tu wrócić aż do kolejnej *Rundy*. Jeśli tego nie zrobi, *Okręt Gracza* jest *Stracony*.
- *Okręt Gracza* może wydłużyć czas postoju w *Tawernie* o kolejną *Rundę*, płacąc 1 *Szt. Srebra*. Należy wówczas ponownie umieścić obok niego *Klepsydre* z numerem 1. Postój w każdej kolejnej *Rundzie* kosztuje **dwa razy tyle** co w poprzedniej.
- **Wyjątek:** Kiedy wszystkie wyjścia z *Tawerny* są zablokowane, *Okręt Gracza* może w niej pozostać kolejną *Rundę* za darmo.

Zakaz walk



- *Okręt Gracza* **nie może** atakować ani być atakowany.
- Stare prawo zabrania takich akcji, a woda jest tu zbyt płytka dla *Potworów Morskich*.
- **Wyjątek:** Kiedy wyjścia z *Tawerny* są zajęte *Okręt Gracza* w *Tawernie* może zaatakować blokującą go jednostkę, jednak wówczas musi się liczyć z możliwością poniesienia strat w wyniku kontrataku. Nie dotyczy to *Potwora Morskiego*.



Schronienie



Tawerny nie znajdują się *Na Morzu* zatem *Okręt Gracza* nie podlega tu efektom *Siły Wiatru* i *Kafli Pogody*.

BEZLUDNA WYSPA (7) i ATOLE (8)



Bezludna Wyspa (*Isla Desolada*) jest zlokalizowana na zachód (W), a *Atole* (*Atolón*) północny wschód (NE) i południowy zachód (SW) od *Wysp Labiryntu*.

Aby wpłynąć na te pola gracz musi posiadać odpowiednią kartę misji, która to umożliwia. Miejsca te liczą się do ruchu okrętu jako jedno zwykłe pole, nie znajdujące się *Na Morzu*.

Bezludna Wyspa i każdy z *Atoli* może jednocześnie pomieścić tylko 1 *Okręt Gracza*.

Brak Ochrony



Okręt Gracza, który znajduje się na *Bezludnej Wyspie* lub *Atolu* może atakować i być atakowany.

- **Wyjątek:** *Potwory Morskie* nie atakują ani nie kontratakują okrętów w tych lokacjach – jest tam dla nich zbyt płytko.

Schronienie



Ponieważ ani *Bezludna Wyspa* ani *Atole* nie są polami *Na Morzu*, *Okręt Gracza*, który się tam znajduje, nie podlega wpływom *Siły Wiatru* i *Kafli Pogody*.

CZARNE OKRĘTY (9)



Na północ (N), wschód (E), południe (S) i zachód (W) od Wysp Labiryntu można znaleźć 4 pola *Czarnego Okrętu*.

Pola te traktowane są jak *Na Morzu*, jednak nie mogą być odwiedzane przez *Okręty Gracza*, choć mogą tam swobodnie pływać *Piraci*, *okręty NPC* oraz *Potwory Morskie*.

- To na tych polach pojawiają się nowe *Okręty Piratów* zgodnie z odkrytą *Kartą Zdarzeń*.
- Pole *Czarnego Okrętu* liczy się w ruchu *okrętu* jak zwykłe pole.
- **Wyjątek:** Niektóre z *Kart Tawerny* zawierają misje, odnoszące się do pól *Czarnego Okrętu* i umożliwiają *Okrętowi Gracza* ich odwiedzenie.

WIRY MORSKIE (10)



Wyspy Labiryntu otacza 6 *Wirów*, gdzie czasem można natrafić na uwięzione tam, pływające *Skrzynie* lub *Tratwy*.

Miejsca te są oznaczone błękitnym okręgiem z 1-6 czarnymi kropkami.

- Niektóre *Kafle Pogody* odnoszą się do tych pól, powodując umieszczanie na nich *Skrzyń* lub *Tratw*, jednak, poza tym pola takie są traktowane jak zwykłe pola *Na Morzu* i nie stanowią zagrożenia dla okrętów.
- Patrz: *Efekty Kafli Pogody* na stronie 17.

MIELIZNY (11)



W archipelagu znajduje się wiele *Mielizn* utrudniających poruszanie się okrętom. Miejsca te oznaczone są mniejszymi rozmiarowo polami, połączonymi ze szlakami żeglutowymi **krętymi**, **kropkowanymi liniami**.

Aby wpłynąć na *Mieliznę* gracz musi zagrać *Kartę Akcji*, która to umożliwia lub posiadać na pokładzie *Kapitana 1-klasy*.

Mielizna nie jest traktowana jak pole *Na Morzu*.

Jednostki NPC nie używają *Mielizn* do przemieszczania się.

- **Wyjątek:** *Galeas Konkwistadorów* może użyć *Mielizny* leżącej po wschodniej (E) stronie *Laguny Czerwonej Wody*, aby opuścić lagunę.

Brak ochrony



Okręt Gracza, który znajduje się na *Mieliznie* może atakować i być atakowany.

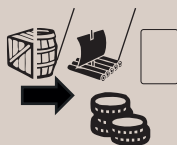
- **Wyjątek:** *Potwory Morskie* nie atakują ani nie kontratakują okrętów na *Mieliznie* – jest tam dla nich zbyt płytko.

Schronienie



- Ponieważ *Mielizny* nie są traktowane jak *Na Morzu*, *Okręt Gracza* nie podlega tam efektom *Siły Wiatru* i *Kafli Pogody*.

PLACÓWKI HANDLOWE (Bazy i Tawerny)



Kiedy *Okręt Gracza* zatrzymuje się w *Bazie* lub *Tawernie*, gracz może użyć tych lokacji jako placówek handlowych. We własnej *Turze* gracz może:

- *Wyładować z Ładowni* i sprzedać dowolną ilość *Beczek* po 2 *Sztuki Srebra* za każdą oraz *Skrzyń* po 3 *Sztuki Srebra* każda.
- *Wyokrętować z Kajuty Tratwę* za 4 *Sztuki Srebra* i zatrzymać jej żeton jako „trofeum” warte 4 *Głosy*.
o Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.
- *Zrealizować odpowiednie zadania i misje opisane na kartach w Kabinie Kapitana lub spieniężyć inne przewożone tam kosztowności.*

Działa, *Marynarze*, *Oficerowie*, *Żetony Doświadczenia*, *Forty*, *Kopalnie* oraz *Plantacje* nie mogą być sprzedane ani tu, ani gdzie indziej.

Zasoby

Jeśli nie zaznaczono inaczej pieniądze zarobione przez gracza są pobierane z ogólnych zasobów gry i umieszczane w jego *Skarbcu*. Pieniądze wydane przez gracza trafiają do ogólnych zasobów, o ile nie są przekazane innemu graczowi w drodze *Negocjacji*. Wszystkie *cenę* w *Misty Waters* są podane w *Sztukach Srebra*.



- *Sztuka Srebra* ma wartość 1.
- *Kamień Szlachetny** ma wartość 3.
- *Sztuka Złota* ma wartość 5.

Ilość zasobów nie jest fizycznie ograniczona, jakiejkolwiek substytutu są dozwolone, podobnie jak zamiana ich nominałów w *Skarbcu*.

- Zawartość *Skarbca* jest bezpieczna i nie może zostać utracona.
- Zawartość *Okrętu Gracza* nie jest częścią *Skarbca* i nie jest bezpieczna.
- Zawartość *Skarbca* gracza nie jest informacją publiczną, o ile gracze nie ustalą inaczej przed rozpoczęciem rozgrywki.

INNE MIEJSCA na MAPIE

SĄSIEDNIE POLA

Sąsiednie Pola na mapie to takie, które są połączone bądź to linią przerywaną, bądź kropkowaną (*Mielizny*).

- *Sąsiednie Pola* wobec *Fortu* lub *Baterii Dział* to takie, które są wskazywane przez czerwone strzałki.
- *Okręty Gracza* znajdujące się w *Bazie* traktuje się jak na *Sąsiednich Polach*.
- *Paso del Norte* i *Paso del Sur*, pomimo że są połączone, poza możliwością ruchu, nie są traktowane jak *Sąsiednie Pola*, więc nie można np. zaatakować okrętu po przeciwnej stronie planszy.

NA MORZU

Miejsca *Na Morzu* to te, które nie są *Portami* (np. *Kotwiczowiska*, *Doki*, *Bazy* lub *Tawerny*), nie są *Mielizną*, *Bezludną Wyspą*, *Atolem*, ani polem należącym do *Laguny Czerwonej Wody*. Każde miejsce *Na Morzu* może pomieścić tylko 1 okręt lub *Potwora Morskiego*.

Wpływ Pogody



Okręty Gracza, *Okręty Piratów* i inne *Okręty NPC* które są *Na Morzu*, podlegają efektom *Siły Wiatru* i *Kafli Pogody*.

PORTY

Termin *Port* odnosi się to miejsca na planszy, gdzie *Okręt Gracza* może zakończyć swój ruch zakotwiczony (*Kotwiczowiska*) lub przycumowany (*Bazy*, *Doki* lub *Tawerny*). Różne typy *Portów* mają różne charakterystyki.

Każdy *Port* może pomieścić tylko 1 *Okręt Gracza*, a jednostki *NPC* nie mogą tam zawijać.

- *Potwór Morski* nie może atakować ani kontratakować okrętu w *Porcie*, gdyż woda jest tam zbyt płytka.
- **Wyjątek:** Bazy mogą pomieścić dowolną ilość *Okrętów Gracza*.

Schronienie



Porty nie znajdują się *Na Morzu* zatem *Okręt Gracza* w *Porcie* nie podlega efektom *Siły Wiatru* i *Kafli Pogody*.

Zaokrętowanie/Wyokrętowanie

Kiedy *Okręt Gracza* zatrzyma się w *Porcie*, gracz może w trakcie własnej *Tury Zaokrętować* (np. *Pasażerów* do *Kajuty*), a także *Wyokrętować*, czyli usunąć żeton z *Kajuty* i pozostawić w *Porcie* lub usunąć z gry.

- Patrz: *Kajuta Pasażerska* na stronie 32.

Załadunek/Rozładunek

Kiedy *Okręt Gracza* zatrzyma się w *Porcie*, gracz może w trakcie własnej *Tury Załadować* (np. *Beczki* lub *Skrzynie* do *Ładowni*) a także *Wyładować*, czyli usunąć żeton z *Ładowni* i pozostawić w *Porcie* lub usunąć z gry.

- Patrz: *Ładownia* na stronie 32.

Aby „znaleźć się w...” danym miejscu należy zakończyć tam ruch okrętu.

KOTWICOWISKA

Obok każdej *Głównej Wyspy* znajduje się jedno, dogodne *Kotwicowisko*, oznaczone kotwicą oraz 1-6 kropkami, oznaczającymi numer *wyspy*.

Brak ochrony



Okręt Gracza, który znajduje się na *Kotwicowisku* może atakować i być atakowany.

- Wyjątek: *Potwory Morskie* nie atakują ani nie kontratakują okrętów na *Kotwicowisku* – jest tam dla nich zbyt płytko.

Schronienie



Kotwicowiska nie są traktowane jak pola *Na Morzu*. *Okręt Gracza* nie podlega tam efektom *Siły Wiatru* i *Kafli Pogody*.

Obce Kotwicowisko

Okręt Gracza może wpłynąć na *Kotwicowisko* należące do innego gracza oraz wykonać dowolne operacje dostępne na *Kotwicowisku*, bez konieczności uzyskania zgody jego właściciela.

- Kotwicowisko* jest z definicji niebronione, więc najprawdopodobniej obcy okręt po prostu je *Zajmie* wraz z całą wyspą, natychmiast po rzuceniu kotwicy.
- Patrz: *Zajmowanie Wysp* na stronie 24.

DOKI

Jeśli *Zajęta Wyspa* posiada wybudowany *Fort* lub *Plantację*, jej *Kotwicowisko* automatycznie zmienia się w *Doki*. Jeśli później na wyspie nie będzie już żadnej z tych budowli, *Doki* staną się ponownie *Kotwicowiskiem*. *Doki* posiadają wszystkie funkcje *Kotwicowiska*, a dodatkowo, kiedy *Okręt Gracza* zacumuje w *Dokach*, w trakcie swojej *Tury*, gracz może skorzystać z następujących opcji:

Rekrutacja Załogi Pokładowej



Rekrutować Marynarzy i *Oficerów* na *Okręt Gracza*, który znajduje się w *Dokach*.

- Patrz *Rekrutacja* na stronie 33.

Naprawa Okrętu



Zakupić *Działa* za 1 *Szt. Srebra* każde i umieścić je na *Okręcie Gracza* znajdującym się w *Dokach*, aby go *Naprawić*.

- Patrz *Naprawa* na stronie 33.

Brak handlu



Doki nie działają jako placówki handlowe, zatem gracz nie może tu sprzedać *Beczek*, *Skrzyń*, ani zrealizować tych z kart, które wymagają obecności w *Bazie* lub *Tawernie*.

Brak ochrony



Okręt Gracza zacumowany w *Dokach* może atakować i być atakowany.

- Wyjątek: *Potwory Morskie* nie mogą atakować ani kontratakować okrętów w *Dokach*, gdyż jest to dla nich zbyt płytko.
- Wyjątek: Jeśli *Okręt Gracza* znajduje się w *Dokach* które są chronione *Fortem*, nie może być zaatakowany przez nikogo, poza właścicielem *Fortu*.

Schronienie



Doki nie są traktowane jak pola *Na Morzu*. *Okręt Gracza* nie podlega tam efektom *Siły Wiatru* i *Kafli Pogody*.

Obce Doki



Okręt Gracza może zawinąć do *Doków* należących do innego gracza, jednak, jeśli wyspa posiada *Fort*, nie może skorzystać z ich funkcjonalności, o ile właściciel *Doków* nie wyrazi na to zgody w drodze *Negocjacji*.

- Przy rozgrywce według *Reguł Zaawansowanych*, zgoda taka jest wymagana także w przypadku, kiedy na wyspie znajduje się *Plantacja z Milicją*.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.
- Zgoda **nie** jest wymagana do **zatrzymania się lub przepłynięcia** przez *Doki*, ale jest konieczna do wykonania jakichkolwiek zadań lub akcji na wyspie.
- Jeśli *Okręt Gracza* zatrzymał się w *Dokach*, które do niego nie należą, **nie może** tam pozostać dłużej niż przez 1 *Rundę* (należy użyć żetonu *Klepsydry*), w przeciwnym razie *Okręt Gracza* jest *Stracony*.
- Fort* może zaatakować *Okręt Gracza* cumujący w obcych *Dokach* (bez znaczenia, czy za zgodą właściciela czy bez niej).

Skrót zasad dotyczących lokacji na mapie

Lokacja	Walki	Rekrutacja	Naprawa	Sprzedaż okrętu	Placówka Handlowa
Baza	(1)				
Dowolna liczba <i>Okrętów Gracza</i> w <i>Bazie</i> . (1) Atak możliwy tylko przy zablokowanych wyjściach. Wejście i skorzystanie z obcej <i>Bazy</i> wymagają zgody jej właściciela.					
Tawerna	(2)				
1 <i>Okręt Gracza</i> w <i>Tawernie</i> . (2) Atak możliwy tylko przy zablokowanych wyjściach.					
Doki	(3)				
1 <i>Okręt Gracza</i> w <i>Dokach</i> . (3) Atak niemożliwy, jeśli <i>Fort</i> ochrania <i>Doki</i> . Wykonanie akcji w obcych <i>Dokach</i> wymaga zgody właściciela, jeśli na wyspie jest <i>Fort</i> lub <i>Plantacja z Milicją</i> .					
Lokalizacja	Walki	Pogoda	Dodatkowe informacje		
Główna Wyspa			1 <i>Okręt Gracza</i> w <i>Porcie</i> . <i>Potwór Morski</i> nie atakuje <i>Okrętu Gracza</i> .		
Bezludna Wyspa, Atol			1 <i>Okręt Gracza</i> w lokacji, wymagana karta. <i>Potwór Morski</i> nie atakuje <i>Okrętu Gracza</i> .		
Laguna Czerwonej Wody			<i>Potwór Morski</i> nie atakuje <i>Okrętu Gracza</i> . <i>Maksymalny Zasięg</i> ruchu: 3 pola. Dostępna przez zachodnie (W) wejście		
Czarny Okręt			Tylko <i>Okręt Gracza</i> z odpowiednią kartą.		
Wir Morski			Zwyczajne pole <i>Na Morzu</i>		
Mielizna			Tylko <i>Okręt Gracza</i> z kartą lub z <i>Kapitanem</i> 1-klas. <i>Potwór Morski</i> nie atakuje <i>Okrętu Gracza</i> .		
Przejsście N-S			Północne (N) i południowe (S) pola są połączone dla ruchu <i>Okrętu Gracza</i> oraz <i>Piratów</i> .		
Na Morzu			Każde pole nie będące <i>Portem</i> , <i>Mielizną</i> , <i>Bezludną Wyspą</i> , <i>Atolem</i> i <i>Laguną Czerwonej Wody</i> .		
Port			Tylko <i>Okręt Gracza</i> może zawinąć do <i>Portu</i> . <i>Potwór Morski</i> nie atakuje <i>Okrętu Gracza</i> .		

RUNDY i FAZY

Komponenty oznaczone * używają elementów z rozszerzeń lub dodatków i mogą zostać pominięte, jeśli twoja wersja Misty Waters ich nie zawiera.

RUNDY

Runda odnosi się do pełnego cyklu wszystkich **6 Faz**, rozpoczynającego się od przesunięcia *Znacznika Koła Czasu* na *Kole Czasu* i kończącego się przekazaniem *Żetonu Pierwszeństwa* następnemu graczowi po lewej. Każda *Faza* jest zilustrowana na *Szarfie* w prawym górnym rogu planszy.



Gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* przesuwa kolejno *Znacznik Fazy* na *Szarfie* od lewej do prawej, wykonując następujące **6 Faz** w tej samej kolejności w każdej *Rundzie*:

1. *Faza Koła Czasu*
2. *Faza Ruchu i Ataku NPC*
3. *Faza Pogody*
4. *Faza Dobierania Kart Akcji*
5. *Faza Tur Graczy*
6. *Faza Zakończenia Rundy*

Fazy 1-4 nie zostaną przeprowadzone podczas pierwszej *Rundy* rozgrywki.

FAZA 1: FAZA KOŁA CZASU



Na początku nowej *Rundy* gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* przesuwa *Znacznik Koła Czasu* zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnej *Rundy* i uruchamia przedstawione na nim efekty.

- Jeśli w tej samej *Rundzie* ma zostać uruchomiony więcej niż 1 efekt *Koła Czasu*, najpierw rozpatrywane są *Karty Zdarzeń*, w przeciwnym razie efekty są jednocześnie.



Gra **nie kończy się** po zakończeniu *Rundy XII*, a znacznik *Koła Czasu* nadal jest poruszany zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Szczegółowe informacje można znaleźć w sekcji *Koniec Gry* na stronie 41.

Efekty *Koła Czasu* są zilustrowane w następujący sposób:

Runda Zbiorów



Na początku *Rund I, VI, VIII, i X*, każda wybudowana *Kopalnia* produkuje *Skrzynię*, a każda wybudowana *Plantacja* produkuje *Beczke*, które są pobierane z zasobów i umieszczane na odpowiadających im *Zajętych Wyspach*.

- **Wyjątek:** Na wyspie można przechowywać nie więcej niż 3 *Beczki* i 3 *Skrzynie*.

Wolny Szlak Handlowy



Na początku każdej *Rundy Zbiorów* gracz posiada *Wolny Szlak Handlowy*, jeżeli może połączyć swój *Port* na *Zdobytej Wyspie*, na której istnieje *Kopalnia* lub *Plantacja*, z dowolną *Tawerną*, drogą morską o długości nie większej niż **10 pól ruchu** i jeśli ta droga morska jest wolna od przeciwników: *Okrętów Graczy*, *Piratów* i innych *Okrętów NPC*.

- *Wolny Szlak Handlowy* **nie może** przebiegać przez *Mielizny*, *Atole* ani pola *Czarnych Okrętów*.
- *Okręty Graczy* zacumowane w *Tawernie* oraz *Potwory Morskie* **nie blokują** *Wolnego Szlaku Handlowego*.

Jeśli gracz posiada *Wolny Szlak Handlowy* z *Zajętej Wyspy* do *Tawerny*, wówczas, zamiast produkować *Beczke* i/lub *Skrzynię* na tej wyspie, podczas trwania *Rundy Zbiorów*, może je natychmiast sprzedać jakby już były w *Tawernie*.

- Takie *Beczki* i *Skrzynie* są natychmiast dostarczane przez kursujący regularnie, wirtualny „Frachtowiec”, dzięki czemu gracz oszczędza sobie podróży.
- „Kurier” zabiera tylko po jednej *Beczce* i/lub *Skrzyni* z **produkcji bieżącej** *Rundy Zbiorów*, wszystkie inne, przechowywane na wyspie muszą zostać dostarczone przez *Okręt Gracza* w normalny sposób, w jego *Ładowniach*.

Runda Zdarzeń



Na początku *Rund II, IV, VII i X*, należy odkryć wierzchnią kartę z zakrytej *Talii Kart Zdarzeń* i odczytać ją na głos. Efekt *Karty Zdarzeń* albo zadziała natychmiast i kończy się w tej *Fazie* (●), albo będzie trwał do momentu odkrycia kolejnej *Karty Zdarzeń* (→?).

Runda Ruchu Piratów



W *Rundach III, V, IX i XI*, *Okręty Piratów* poruszają się podczas własnej *Fazy 2 (Faza Ruchu i Ataku NPC)*. Są to jedyne *Rundy*, w których *Piraci* się poruszają, ale **nie** jedyne *Rundy*, w których atakują.

Runda Złotych Monet



Na początku *Rundy VI i Rundy XII* każdy gracz otrzymuje od rządu swojego kraju 1 *Złotą Monetę* (czyli 5 *Srebrnych*) i umieszcza ją w swoim *Skarbcu*.

Runda Finałowa



Na początku *Rundy XII*, *Galeas Konkwistadorów* rozpoczyna ucieczkę z Misty Waters zaczynając na *Polu Sądziującym* ze znakiem „X”, w *Lagunie Czerwonej Wody*.

- Patrz: *Wielki Finał* na stronie 41.

FAZA 2: RUCH I ATAK NPC



W Misty Waters występują *Potwory Morskie* i okręty, które nie są kontrolowane przez graczy, ale zamiast tego wykonują działania zgodnie z wcześniej ustalonymi algorytmami i są nazywane *NPC* (Non-Playable Character). *Okręty NPC* to między innymi *Karawela Konkwistadorów**, *Galeas Konkwistadorów*, *Srebrny Frachtowiec**, *Latający Holender** i *Okręty Piratów*.

Krok 1-3 Ruch NPC:

Okręty Piratów → *Okręty NPC* → *Potwory Morskie*

W każdej *Rundzie*, na początku *Fazy 2*, pierwsze poruszają się *Okręty Piratów*, następnie inne *Okręty NPC*, a na końcu *Potwory Morskie*. *Okręty Piratów* poruszają się jednak tylko podczas *Rund III, V, IX i XI*, zgodnie z oznaczeniami na *Kole Czasu*.

Krok 4-6 Atak NPC:

Potwory Morskie → *Baterie Dział* → *Okręty Piratów*

Po zakończeniu wszystkich ruchów *NPC*, kwalifikujące się cele na *Sąsiednich Polach* są atakowane przez *Potwory Morskie*, następnie przez *Baterię Dział*, a na końcu przez *Okręty Piratów*.

NPC przesuwane są kolejno, pomiędzy *Sąsiednimi Polami* połączonymi *linią przerywaną* (szlak morski) i **nie mogą** poruszyć się o więcej pól, niż wynosi ich *Maksymalny Zasięg*.

- Jeśli wystąpi konflikt w ruchu lub ataku *NPC*, który ma wpływ na rozgrywkę, gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* rzuca zwykłą kością, aby losowo określić, który *NPC* wykonuje ruch lub atakuje jako pierwszy.

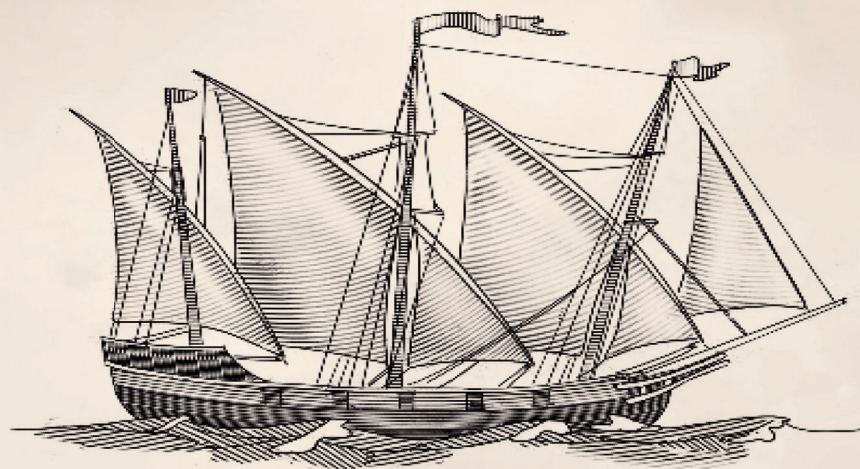
NPC i Pogoda



Na ruch i walkę jednostek *NPC* wpływa *Siła Wiatru*.

Nie odnoszą one jednak uszkodzeń w wyniku pogody.

- Wyjątek:** *Maksymalny Zasięg Galeasa Konkwistadorów* **nie** podlega efektom *Siły Wiatru* poniżej 3°B.
- Wyjątek:** *Latający Holender**, *Baterie Dział* i *Potwory Morskie* nie podlegają efektom z wyjątkiem sytuacji, kiedy przy *Sile Wiatru* 11°B. wszystkie *Potwory Morskie* znikają w głębinach (patrz: tabela na stronie 18).



Kość Kierunku



Okręty Piratów i *Potwory Morskie* do określenia kierunku ruchu używają *Kości Kierunku*. Gracz posiadający *Żeton Pierwszeństwa* rzuca *Kością Kierunku* dla każdej jednostki *Okrętu Pirackiego* lub *Potwora Morskiego*.

Każda strona *Kości Kierunku* wskazuje jeden **główny kierunek** (np. N), oraz dwa sąsiednie kierunki (np. S i NE).

Po rzuceniu *Kości kierunku*, należy odwrócić jednostkę *NPC* w kierunku wskazanym na kości, a następnie przesunąć ją o ilość pól równą jej *Maksymalnemu Zasięgowi*. Jeśli w danym kierunku nie ma dostępnych pól połączonych szlakiem morskim, *NPC* wybierze sąsiedni kierunek, wskazany w lewym lub prawym górnym rogu kości. Jeśli dostępne są obydwa kierunki, *NPC* zawsze wybierze prawy kierunek na kości.

Gdy *NPC* kontynuuje swój ruch, zawsze stara się powrócić do głównego, wylosowanego kierunku, gdy tylko jest to możliwe, poruszając się do momentu wykorzystania *Maksymalnego Zasięgu*. W dowolnym momencie, w tym na początku, jeśli *NPC* nie może poruszyć się w głównym kierunku lub żadnym z sąsiednich kierunków, kończy swój ruch na bieżącym polu.



Przykład: Ponieważ wylosowany kierunek (N) jest niedostępny (brak połączenia), *NPC* ma do wyboru 2 sąsiednie kierunki (NW i NE) z których oba są dostępne. *NPC* wybierze zatem prawy górny kierunek (NE) gdyż obydwa sąsiednie kierunki są dostępne. *NPC* podąża w tym kierunku do momentu, gdy może powrócić do swojego głównego kierunku (N), a następnie, ponownie z 2 dostępnych sąsiednich kierunków wybierze prawy (NE).

Krok 1: Ruch Okrętów Piratów

Podczas *Rundy III, V, IX i XI* oznaczonych na *Kole Czasu*, wszystkie *Okręty Piratów* obecne na mapie poruszają się przed innymi *Okrętami NPC* lub *Potworami Morskimi*.

Dla każdego *Okrętu Piratów* z osobna, gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* rzuca *Kością Kierunku*, aby określić kierunek ruchu, a następnie przesuwają go z *Maksymalnym Zasięgiem 4 pól*, uwzględniając modyfikacje wynikające z *Siły Wiatru*.

- Okręt Piratów* ze *Znackiem Uszkodzeń* ma *Maksymalny Zasięg* wynoszący tylko 3 pola + modyfikacje prędkości wynikające z *Siły Wiatru*.
- Na planszy mogą pojawić się dodatkowe *Okręty Piratów*, co wynika z *Karty Zdarzeń* (*Kolejny Okręt Piratów!*). Ustawiane są wtedy na wskazanym w opisie polu *Czarnego Okrętu*, ale jeśli jest ono zajęte, zostają umieszczone na następnym niezajętym polu *Czarnego Okrętu* zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli wszystkie takie pola są zajęte, dodatkowy *Okręt Piratów* nie jest dodawany.
 - Okręty Piratów* otrzymują dodatkowy ruch w momencie pojawienia się na planszy.

Okręty Piratów mogą zatrzymywać się oraz swobodnie się przemieszczać przez pola *Czarnego Okrętu*, ale **nie** mogą wpływać ani przemieszczać się przez obszary **nie leżące Na Morzu** (np. *Port*, *Mielizna*, *Bezludna Wyspa*, *Atol* lub *Laguna Czerwonej Wody*).

- Okręt Piratów* może przepływać przez inne *Okręty Piratów*, inne *Okręty NPC* oraz *Potwory Morskie*, ale **nie** przez *Okręty Graczy*. Jeśli ostatnie dostępne pole, na którym *Okręt Piratów* ma zakończyć ruch, jest zajęte, zatrzymuje się on tuż przed nim.

Kontakt bojowy

Jeśli *Okręt Piratów* znajduje się na *Sąsiednim Polu* w stosunku do *Okrętu Gracza*, który może zostać zaatakowany, *Okręt Piratów* zatrzyma się i zakończy tam swój ruch.

- Może to spowodować, że *Okręt Piratów* w ogóle się nie poruszy.
- Okręt Piratów* **nie zatrzyma** swojego ruchu przed *Fortami*, innymi *Okrętami Piratów*, innymi *Okrętami NPC*, lub *Potworami Morskimi*, chyba że ostatnie dostępne miejsce jest zajęte.
- Okręt Piratów* **nie zatrzyma** swojego ruchu obok *Okrętu Gracza*, którego nie może zaatakować.
 - Obejmuje to *Okręt Gracza* cumujący w *Tawernie*, *Dokach* chronionych przez *Fort* (nawet obcy) lub w *Bazie*.
 - Obejmuje to również *Okręt Gracza*, gdy efekty *Siły Wiatru* **nie** pozwalają *Piratom* na *Salwę Burtową*.

Krok 2: Ruch Innych Okrętów NPC

Po tym jak wszystkie *Okręty Piratów* wykonają swoje ruchy, wszystkie pozostałe *Okręty NPC* obecne na planszy wykonają teraz swój ruch. W przeciwieństwie do *Okrętów Piratów*, inne *Okręty NPC* poruszają się **co Rundę** podczas *Fazy 2* (*Faza Ruchu* i *Ataku NPC*) i wykorzystują szare lub białe strzałki na planszy do określenia toru ich przemieszczania się.

- Wyjątek:** inne *Okręty NPC* **nie** poruszają się w *Rundzie*, w której pojawiły się na planszy.

Inne *Okręty NPC* mogą zatrzymywać się i swobodnie przemieszczać przez obszary *Czarnego Okrętu*, ale **nie** mogą wpływać ani przemieszczać się przez obszary nie leżące *Na Morzu* (np. *Port*, *Mielizna*, *Bezludna Wyspa*, *Atol*, lub *Laguna Czerwonej Wody*).

- Wyjątek:** *Galeas Konkwistadorów* pojawia się w *Lagunie Czerwonej Wody* i zawsze może korzystać z dowolnego wyjścia z *Laguny Czerwonej Wody*, w tym przekraczać *Mielizny* po jej wschodniej (E) stronie.



Inne *Okręty NPC* (nie *Okręty Piratów*) mogą przepływać przez zajęte pola! Jeśli ostatnie pole, na którym kończy ruch, jest zajęte, okręty te poruszają się o **1 dodatkowe pole** (lub więcej), aby znaleźć się po drugiej stronie zajętego pola (pół).

Karawele Konkwistadorów*

Poza *Rundą*, w której się pojawiają, *Karawele Konkwistadorów** poruszają się z *Maksymalnym Zasięgiem 4 pól + modyfikacje prędkości* wynikające z efektów *Siły Wiatru*.

- Karawele Konkwistadorów** ze *Znackiem Uszkodzeń* mają *Maksymalny Zasięg* tylko **3 pól + modyfikacje prędkości** wynikające z efektów.
- Wraz z *Kartą Zdarzeń* Ostatni Transport*, jedna z *Karawel Konkwistadorów** rozpocznie swój ruch z południowego (S) wyjścia (*Paso del Sur*) i podąży za białymi strzałkami na północ a druga wystartuje z północnego (N) wyjścia (*Paso del Norte*) i podąży odwrotnie do białych strzałek, na południe.

Jeśli *Karawele Konkwistadorów** dotrą do Pola Sąsiadującego z *Laguną Czerwonej Wody*, *okręty* zostaną usunięte, a dodatkowa *Bateria Dział* zostanie ustawiona na dedykowanym, wolnym polu najbardziej wysuniętym na zachód (W).

- Jeżeli to pole jest zajęte zadanie to jest uważane za wykonane po osiągnięciu przez *Karawele Konkwistadorów** ostatniego dostępnego pola.

Galeas Konkwistadorów

Poza *Rundą*, w której się pojawia, *Galeas Konkwistadorów* poruszają się z *Maksymalnym Zasięgiem 4 pól + modyfikacje prędkości* wynikające z efektów *Siły Wiatru* lub pól *Laguny Czerwonej Wody*.

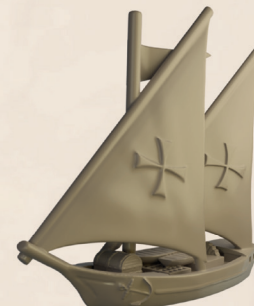
- Wyjątek:** *Maksymalny Zasięg* **nie** jest modyfikowany *Siłą Wiatru* poniżej 3°B (galeas posiada wiosła!)
- Na początku *Rundy XII*, *Galeas Konkwistadorów* ustawiany jest na polu ze znakiem „x”, w *Lagunie Czerwonej Wody*. Jeśli to pole jest zajęte, zaczyna na następnym niezajętym polu na swojej trasie.
- Galeas Konkwistadorów* podąża za szarymi strzałkami i jest usuwany, gdy wchodzi do Przejścia Północno-Południowego z dowolnej jego strony.
 - Gdy trasa z szarymi strzałkami rozwidla się i pojawia się wybór trasy, gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* rzuca zwykłą kością, aby określić, którą trasę wybierze *Galeas Konkwistadorów*.

Jeśli *Galeas Konkwistadorów* wpłynie do Przejścia Północno-Południowego, okręt zostaje usunięty, a jeśli na jego pokładzie znajdował się *Skarb Konkwistadorów* on również zostaje usunięty z gry, co spełnia warunek końca gry na koniec tej *Rundy*.

Srebrny Frachtowiec*

Poza *Rundą*, w której się pojawia, *Srebrny Frachtowiec** porusza się z *Maksymalnym Zasięgiem 8 pól + modyfikacje prędkości* wynikające z efektów *Siły Wiatru*.

- W wyniku działania *Karty Zdarzeń* *Expresso Tropical** *Srebrny Frachtowiec** wystartuje z północnego (N) pola wyjścia (*Paso del Norte*). Jeśli to miejsce jest zajęte, ustawiany jest na następnym niezajętym polu na jego trasie.
- Srebrny Frachtowiec** porusza się przeciwnie do białych strzałek, aż zostanie usunięty z planszy, kiedy osiągnie pole *Paso del Sur*.



Latający Holender*

Poza *Rundę*, w której się pojawia, *Latający Holender** porusza się jako ostatni, po ruchu wszystkich *Okrętów Piratów* i innych *Okrętów NPC*. Porusza się z prędkością **4 pół na Rundę** i **nie ma** na niego wpływu *Siła Wiatru*.

- W wyniku działania *Karty Zdarzeń Latający Holender**, miniatura *Latającego Holendra** jest ustawiana na polu *Paso del Sur*. Jeśli to miejsce jest zajęte lub *Okręt Gracza* znajduje się na *Sąsiednim Polu*, *Latający Holender* zaczyna na następnym polu na swojej trasie, gdzie taka sytuacja nie ma miejsca.
- Latający Holender** podąża za białymi strzałkami na północ, dopóki nie zostanie usunięty, gdy osiągnie pole *Paso del Norte*.



Strefa Śmierci

Podczas swojego ruchu *Latający Holender** natychmiastowo usuwa z planszy wszystkie *Okrety Graczy*, *Okrety Piratów*, inne *Okrety NPC* oraz *Potwory Morskie* na *Sąsiednich Polach* w dowolnym momencie swojego ruchu (początek, środek, koniec).

- Ta cecha „strefy śmierci” ma również zastosowanie, gdy inne okręty lub *Potwory Morskie* poruszają się w swoich turach. Są one natychmiast usuwane, jeśli zaczynają, przepływają lub zatrzymują się na *Sąsiednim Polu* do *Latającego Holendra**.
- Latający Holender** nigdy nie może zostać zablokowany i jest **niezniszczalny**.



W dowolnym momencie, gracze mogą zapłacić **3 Żetony Doświadczenia** ze swojego *Skarbca*, aby ochronić swój *okręt* przed usunięciem przez *Latającego Holendra** na czas 1 *Rundy*.

Krok 3: Ruch Potworów Morskich

Gdy wszystkie *Okrety Piratów* i inne *Okrety NPC* wykonają swoje ruchy, wszystkie *Potwory Morskie* znajdujące się na mapie wykonują teraz ruch. Podobnie jak w przypadku ruchu *Okrętów Piratów*, gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* rzuca *Kością Kierunku*, aby określić kierunek ruchu każdego *Potwora Morskiego* z osobna. Po rzucie *Kością Kierunku*, każdy *Potwór Morski* porusza się z prędkością podaną na jego indywidualnej karcie *Przygody Morskiej*. *Siła Wiatru* **nie ma** wpływu na *Maksymalny Zasięg Potworów Morskich*. *Potwory Morskie* mogą zatrzymywać się i poruszać swobodnie w obszarach *Czarnego Okrętu*, ale **nie mogą** w ruchu korzystać z pół **nie leżących Na Morzu** (np. *Port*, *Mielizna*, *Bezludna Wyspa*, *Atol* lub *Laguna Czerwonej Wody*).

- Potwór Morski* może przepływać przez inne *Potwory Morskie* i **nie zatrzymuje** swojego ruchu, o ile ostatnie dostępne pole nie jest zajęte.



Kontakt Bojowy

Jeśli *Potwór Morski* kiedykolwiek znajdzie się na *Sąsiednim Polu* do *Okrety Gracza*, *Okrety Piratów* lub innego *Okrety NPC*, *Potwór Morski* zatrzyma się i zakończy swój ruch, przystępując do ataku.

- W niektórych przypadkach może to oznaczać, że *Potwór Morski* w ogóle się nie poruszy.
- Potwór Morski* **nie zatrzymuje** swojego ruchu dla *Okrętów Graczy*, których nie może zaatakować. Obejmuje to *Okrety Graczy* znajdujące się w *Porcie*, na *Mieliznie*, *Bezludnej Wyspie* i w *Atolu*.

Podsumowanie Ruchu Okrętów NPC

NPC	Kierunek	Maksymalny Zasięg	Pogoda
Okrety Piratów	 Kością kierunku	4 (w pełni sprawny) 3 (uszkodzony) + modyfikacje prędkości	 ⁽¹⁾ ⁽¹⁾ brak strat
Karawele Konkwistadorów*	Z południa na północ ↑ & ↓ Z północy na południe	4 (w pełni sprawny) 3 (uszkodzony) + modyfikacje prędkości	 ⁽¹⁾ ⁽¹⁾ brak strat
Galeas Konkwistadorów		4 + modyfikacje prędkości (3oB lub wyższe)	 ⁽¹⁾ ⁽¹⁾ Brak strat
Srebrny Frachtowiec*	Z północy na południe ↓	8 + modyfikacje prędkości	 ⁽¹⁾ ⁽¹⁾ brak strat
Latający Holender*	Z południa na północ ↑	4	
Potwory Morskie	 Kością kierunku	4 (Lewiatan) 5 (Megalodon) 4 (Kraken) 4 (Hydra) 6 (Wąż Morski) 5 (Kaszalot)	



Ataki NPC

Pojedynczy NPC atakuje tylko raz w Fazie 2. Jeśli NPC ma kilka możliwych celów, gracz z Żetonem Pierwszeństwa rzuca zwykłą kością, aby losowo określić, który cel zostanie zaatakowany.

- Ataki jednostek NPC przebiegają zgodnie z zasadami Salwy Burtowej, nawet w przypadku Potworów Morskich, a zatem są one narażone na kontratak.
 - Patrz: Bitwa na stronie 35.
- Srebrny Frachtowiec*, Karawela Konkwistadorów* i Galeas Konkwistadorów nigdy nie atakują, jedynie się bronią.
- Po wybraniu celu ataku gracze wciąż mogą zagrywać pewne Karty Akcji, które powstrzymają atak NPC i tym samym ochronią ich Okręt Gracza lub Fort.

Krok 4: Atak Potworów Morskich

Po wykonaniu ruchów NPC, każdy z Potworów Morskich obecnych na mapie zaatakuje, jeśli na Sąsiednim Polu znajduje się Okręt Gracza, Okręt Piratów lub inny Okręt NPC.



- Potwory Morskie nie mają co prawda Dział, ale ich ataki nadal przebiegają zgodnie z zasadami Salwy Burtowej, z wyjątkiem tego, że nie rzucają żadnymi kośćmi i nie mają na nie wpływu ograniczenia Bitewne wynikające z efektów Siły Wiatru.
- Zaatakowany Okręt Gracza otrzymuje obrażenia opisane na Karcie Przygody Morskiej z Potworem Morskim.
- Zaatakowany Okręt Piratów lub inny Okręt NPC, otrzymuje Znacznik Uszkodzeń, a jeśli wcześniej był już uszkodzony – tonie!
- Potwór Morski nie zaatakuje Fortów, Okrętów Graczy znajdujących na polach innych niż Na Morzu (np. Port, Mielizna, Bezludna Wyspa, Atoł lub Laguna Czerwonej Wody), a także innych Potworów Morskich.

Krok 5: Atak Baterii Dział

Po tym jak wszystkie Potwory Morskie zakończą swoje ataki, Baterie Dział obecne na mapie zaatakują Salwę Burtową, jeśli na Sąsiednim Polu (pola, połączone z Baterią czerwoną strzałką) znajduje się Okręt Gracza.



- Wszelkie efekty Siły Wiatru, które nie pozwalają okrętom na Salwę Burtową są ignorowane w Lagunie Czerwonej Wody.

Baterie Dział nie zaatakują Galeasa Konkwistadorów, ponieważ jest to ich własny okręt.

- Wyjątek: Galeas Konkwistadorów zdobyty i prowadzony przez gracza

zostanie zaatakowany, gdy gracz będzie próbował opuścić lagunę i uciec.

- Okręty Piratów, inne Okręty NPC i Potwory Morskie nie mogą wpływać do Laguny Czerwonej Wody i dlatego nie będą atakowane.

Krok 6: Atak Piratów

Po tym jak Potwory Morskie i Baterie Dział zakończą swoje ataki, każdy z Okrętów Piratów obecny na mapie zaatakuje Salwę Burtową, jeśli na Sąsiednim Polu znajduje się Okręt Gracza, Fort lub Potwór Morski.

- Okręty Piratów nie będą atakować Okrętów Graczy zatrzymanych w Tawernie, Dokach chronionych przez Fort (nawet obcy) lub w Bazie.
- Okręty Piratów nie zaatakują żadnego celu, jeśli efekty Siły Wiatru nie pozwalają na Salwę Burtową.

Okręty Piratów nie atakują innych Okrętów Piratów ani innych Okrętów NPC.

- Ze względu na warunki umowy, Okręty Piratów nie będą atakować Karawel Konkwistadorów*, Galeasa Konkwistadorów, Srebrnego Frachtowca lub innych Okrętów Piratów. Latający Holender* zlikwiduje wszystkie Okręty Piratów na Sąsiednich Polach, zanim te zdążą się zorientować co się dzieje.
- Wyjątek: Zdobyty przez gracza Galeas Konkwistadorów zostanie zaatakowany, gdy gracz będzie próbował uciec z Laguny Czerwonej Wody.

Podsumowanie Ataków NPC

NPC	Cele możliwe do zaatakowania	Lokacje chroniące przed atakiem
Okręty Piratów	 ⁽¹⁾   ⁽¹⁾ Okręty Graczy	Tawerna, Doki z Fortem, Baza
Karawele Konkwistadorów*	tylko obrona	
Galeas Konkwistadorów	tylko obrona	
Srebrny Frachtowiec*	tylko obrona	
Latający Holender*	Odporny na obrażenia, usuwa z mapy wszystko co kiedykolwiek znajdzie się na Sąsiednim Polu.	
Potwory Morskie		pola nie-Na Morzu
Baterie Dział	 ⁽¹⁾ ⁽¹⁾ Okręty Graczy	



FAZA 3: FAZA POGODY



W każdej rundzie pogoda może ulec zmianie w stosunku do aktualnie wskazywanej przez *Marker Pogody* na skali *Siły Wiatru*. Gracze będą jednak mieli czas, aby przygotować się na najgorszą pogodę, a jeśli będą wystarczająco sprytni, być może nawet ją wykorzystać. Należy wykonać następujące kroki:

Krok 0: Sprawdzenie aktualnej Siły Wiatru

W każdej *Rundzie*, jeśli na początku *Fazy* Pogody *Marker Pogody* wskazuje *Siłę Wiatru* na poziomie **11°B** lub **12°B** wiatr słabnie i *Marker Pogody* jest przesuwany trzy pola w lewo zanim zostanie aktywowany *Kafel Pogody*.

Krok 1: Aktywacja Kafla Pogody

Kafel Pogody ze środkowego pola należy przesunąć na prawe pole (1a) i aktywować opisane na nim działania (1b +1c). Po ich wykonaniu należy obrócić aktywny kafel o 90 stopni, aby uniknąć jego powtórnej aktywacji.

Krok 2: Dobranie kolejnego Kafla Pogody

Odkryty *Kafel Pogody* z wierzchu stosu na lewym polu należy przesunąć na środkowe pole. Będzie on aktywowany w następnej *Rundzie*. Na lewym polu należy odwrócić kolejny *Kafel Pogody* awersem do góry i pozostawić na wierzchu stosu. Będzie on aktywowany za 2 *Rundy*.



Marker Pogody

Większość *Kafla Pogody* posiada cyfrę w lewym górnym rogu, która mówi o ile należy przesunąć *Marker Pogody* na skali *Siły Wiatru* (1b).

Kiedy *Kafel Pogody* jest aktywowany, należy przesunąć *Marker Pogody* o wartość wskazaną na kaflu, odpowiednio dodając ją lub odejmując od obecnej *Siły Wiatru*.

Jeśli w wyniku tego *Marker Pogody* musiałby zostać usunięty ze skali *Siły Wiatru*, wówczas cały ruch markera powinien się odbyć w odwrotnym kierunku od jego pierwotnej pozycji (przykładowo +1 staje się -1, natomiast -1 traktowane jest jak +1).

Efekty Kafla Pogody

Większość *Kafla Pogody* posiada ikony, opisujące dodatkowe efekty uruchamiane w chwili aktywowania kafla (1c).

Ikona	Działanie
	Wyjątkowe zbiory lub złoża! Obok każdej <i>Plantacji</i> umieszczona jest 1 <i>Beczka</i> z zasobów gry, natomiast obok każdej <i>Kopalni</i> umieszczona jest 1 <i>Skrzynia</i>. - Ten ładunek nie może być automatycznie wysłany do <i>Tawerny</i>, nawet jeśli istnieje do niej <i>Wolny Szlak Handlowy</i>. - Patrz <i>Wolny Szlak Handlowy</i> na stronie 12. - Ten efekt nie ma zastosowania, jeśli aktualna <i>Siła Wiatru</i> na koniec tej <i>Fazy</i> wyniesie 12°B.
	Przygoda na morzu! Począwszy od gracza z <i>Żetonem Pierwszeństwa</i>, każdy z graczy, posiadający <i>Okręt Gracza Na Morzu</i> dobiera 1 Kartę <i>Przygody Morskiej</i> i czyta na głos jej treść. - Jeśli więcej niż jeden <i>Okręt Gracza</i> znajduje się <i>Na Morzu</i>, gracz musi wybrać do którego okrętu ma się odnosić dobierana karta, przed odkryciem jej treści. <i>Karty Przygody Morskiej nie są dobierane</i>, jeśli <i>Siła Wiatru</i> w tej <i>Fazie</i> będzie wynosić 11°B lub 12°B. - Patrz: <i>Karty Przygody Morskiej</i> na stronie 25.
	Pływający łup! Należy rzucić zwykłą kością i umieścić <i>Skrzynię</i> z zasobów gry na polu <i>Wiru</i> odpowiadającym wylosowanemu numerowi. - W <i>fazie</i> <i>Tur Graczy</i>, <i>Skrzynie</i> pływające w <i>Wirach</i> mogą zostać Załadowane do wolnej <i>Ładowni Okrętu Gracza</i>, który zakończył swój ruch na tym polu. <i>Skrzynie</i> mogą zostać następnie <i>Wyładowane</i> i sprzedane w <i>Bazie</i> lub <i>Tawernie</i> za 3 <i>Szt. Srebra</i> każda. - Ten efekt nie jest wprowadzany w życie, jeśli <i>Siła Wiatru</i> w tej <i>Fazie</i> wyniesie 9°B lub więcej.
	Uwięziony rozbitek! Należy rzucić zwykłą kością i umieścić <i>Tratwę</i> z zasobów gry na polu <i>Wiru</i> odpowiadającym wylosowanemu numerowi. - W <i>fazie</i> <i>Tur Graczy</i>, <i>Tratwy</i> pływające w <i>Wirach</i> mogą zostać Załadowane do wolnej <i>Kajuty Okrętu Gracza</i>, który zakończył swój ruch na tym polu. - Rozbitek (<i>Tratwa</i>) może zostać następnie <i>Wyokrętowany</i> w <i>Bazie</i> lub <i>Tawernie</i>, a gracz otrzyma wówczas nagrodę 4 <i>Szt. Srebra</i> oraz równowartość 4 <i>Głosów</i> w wyborach. Gracz umieszcza żeton <i>Tratwy</i> obok <i>Skarbcza</i> jako „trofeum”. - Patrz: <i>Wybory na Wicekróla</i> na stronie 42. - Ten efekt nie jest wprowadzany w życie, jeśli <i>Siła Wiatru</i> na końcu tej <i>Fazy</i> wyniesie 9°B lub więcej.

Wirry Morskie

Jeśli wylosowany na kości *Wir* jest zajęty przez dowolny obiekt, *Skrzynię* lub *Tratwę* należy umieścić na kolejnym, wolnym *Wirze*, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli wszystkie takie pola są zajęte, ten efekt nie jest wprowadzany w życie.

- Skrzynia* lub *Tratwa* jest zdejmowana z planszy, kiedy *Okręt Piratów*, inny *okręt NPC* lub *Potwór Morski* przepłynie przez pole *Wiru* lub się na nim zatrzyma.
 - Uwaga: *Okręt Piratów* (nie inne *Okręty NPC*) usuwa wtedy 1 *Znacznik Uszkodzeń*, naprawiając uszkodzenia z wykorzystaniem wyłowionych zasobów.

Efekty Siły Wiatru

Kiedy **Marker Pogody** jest przesuwany na nowe pole na skali **Siły Wiatru**, na niektórych poziomach wprowadzane są w życie efekty opisane ikonami pod polem **Siły Wiatru**. Straty w **Marynarzach/Oficerach** i **Działach** są wdrażane natychmiast, natomiast pozostałe efekty trwają przez całą **Rundę**.

- Przykład: Jeśli **Marker Pogody** zostaje przesunięty na pole **10°B**, wszystkie **Okręty Graczy Na Morzu** natychmiast usuwają z pokładu **Marynarza** lub **Oficera** (**Faza Pogody**). Jeśli **Okręt Gracza**, który **nie jest** w tej chwili **Na Morzu** później, we własnej **Turze**, znajdzie się **Na Morzu**, **nie** usuwa już **Marynarza** ani **Oficera**.
- Przykład: Jeśli **Marker Pogody** zostaje przesunięty na pole **10°B**, wszystkie **Okręty Graczy Na morzu** nie będą mogły w tej **Rundzie** walczyć przy pomocy **Salw Burtowych**. Jednak, jeśli **Okręt Gracza** przesunie się potem, w swojej **Turze** na **Kotwicowisko**, będzie mógł używać **Salw Burtowych**.

Z wyjątkiem modyfikacji prędkości oraz strat w **Marynarzach/Oficerach** i **Działach**, przypisanych do konkretnych wartości **Siły Wiatru**, pozostałe efekty **logicznie się kumulują**.

Przykład: Jeśli przy **Sile Wiatru 7°B** działa efekt "Wiatr rozwiewa mgłę", będzie on również aktywny przy silniejszych wiatrach. Podobnie, jeśli efekt "Brak przeładunku" jest aktywowany przy **Sile Wiatru 8°B**, będzie on aktywny także przy wyższych wartościach **Siły Wiatru**.

Schronienie



Siła Wiatru wpływa jedynie na okręty, które są **Na Morzu**.

- **Wyjątek:** Modyfikacja prędkości oraz efekty inne niż utrata załogi i **Dział** mają zastosowanie także do okrętów, które znajdują się **Na Morzu** w dowolnym momencie swojego ruchu.
- Przykład: Jeśli aktywna jest modyfikacja prędkości **+1**, która powoduje, że **Maksymalny Zasięg** okrętu wynosi 4, może się on przesunąć o 4 pola, także, jeśli ostatnie pole będzie polem **Portu**.
- Przykład: Jeśli aktywna jest modyfikacja prędkości **-1**, okręt o maksymalnej prędkości 4, stojący w **Porcie**, będzie się mógł w tej **Rundzie** przesunąć o 3 pola.
 - **Wyjątek:** **Okręty NPC** nie ponoszą strat w załodze i **Działach** w wyniku działania **Siły Wiatru**.
 - **Wyjątek:** **Galeas Konkwistadorów** nie podlega efektom **Siły Wiatru** poniżej 3°B.
 - **Wyjątek:** **Latający Holender*** nie podlega efektom **Siły Wiatru**.

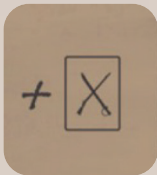
Potwory Morskie nie podlegają efektom **Siły Wiatru**, z wyjątkiem ich usunięcia z planszy przy **Sile Wiatru 11°B** lub wyższej.

Większość z 12 pól skali **Siły Wiatru** posiada dodatkowe ikony opisujące efekty aktywowane przy danej **Sile Wiatru** lub wyższej.



Ikona	Efekt
	Prędkość! Modyfikacja prędkości wpływająca na Maksymalny Zasięg wszystkich okrętów w tej Rundzie . • Ten efekt trwa przez całą Rundę, ale nie kumuluje się z innymi wartościami Siły Wiatru. • Najmniejszy zasięg ruchu okrętu zawsze wynosi 1.
	Za burtą! Każdy Okręt Gracza Na Morzu natychmiast usuwa z pokładu podaną ilość Marynarzy/Oficerów i Dział . • Ten efekt jest jednorazowy i nie trwa przez całą Rundę, ani nie kumuluje się z innymi wartościami Siły Wiatru. • Gracze mogą wpłynąć na ten efekt, chroniąc swoje okręty poprzez zagrywanie w tej Fazie odpowiednich Kart Akcji.
	Wiatr rozwiewa mgłę! Karta Zdarzeń Mgła czasowo przestaje obowiązywać. • Ten efekt trwa przez całą Rundę i kumuluje się z efektami większych Siły Wiatru.
	Brak przeładunku! Gracze nie mogą przeładowywać między okrętami Dział, Marynarzy, Oficerów oraz zawartości Kajut, Ładowni i Kabiny Kapitana . • Ten efekt trwa przez całą Rundę i kumuluje się z efektami większych Siły Wiatru. • Ten efekt nie dotyczy Negocjacji przedmiotów znajdujących się poza planszą, jak np. Karty Akcji czy monety. • Ten efekt nie dotyczy przeładunku z pokonanego okrętu, natychmiast po jego pokonaniu.
	Schowaj miecz! Okręty Graczy Na Morzu nie mogą atakować ani być atakowane poprzez Abordaż – fale są zbyt wysokie! • Ten efekt trwa przez całą Rundę i kumuluje się z efektami większych Siły Wiatru. • Ten efekt nie dotyczy walk na lądzie, jak np. przy Regułach Zaawansowanych między okrętem a Milicją Plantacji.
	Morze daje, morze zabiera! Skrzynie i Tratwy nie przetrwają Na Morzu . Wszystkie obecne na planszy są natychmiast zdejmowane do zasobów gry. • Ten efekt trwa przez całą Rundę i kumuluje się z efektami większych Siły Wiatru. • Efekt Wiru na Kaflach Pogody nie jest aktywowany.
	Wzburzone morze! Okręty Na Morzu nie mogą atakować przy pomocy Salw Burtowych , działa muszą być solidnie zamocowane! • Ten efekt trwa przez całą Rundę i kumuluje się z efektami większych Siły Wiatru. • Nie wpływa na ostrzał z Baterii Dział, Fortów lub z okrętów w Portach.
	Powrót w głębinę! Potwory Morskie są usuwane z planszy do zasobów gry. Odpowiadające im karty należy wstawić w plik Kart Przygód Morskich . • Ten efekt trwa przez całą Rundę i kumuluje się z efektami większych Siły Wiatru. • Karty Przygód Morskich, których efektem jest dodanie na planszy nowego Potwora Morskiego są ignorowane.
	Huragan! Każda Beczka i Skrzynia obecna na Głównej Wyspie , jest usuwana i trafia do zasobów gry. • Ten efekt trwa przez całą Rundę.

FAZA 4: DOBIERANIE KART AKCJI



W każdej *Rundzie*, na początku *Fazy 4*, gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* **dobiera Karty Akcji** z wierzchu stosu zakrytych kart. Gracz dobiera tyle *Kart Akcji* ile jest graczy **posiadających Flagi +1 kartę**, tworząc tzw. „**draft**”.

Gracz z *Żetonem Pierwszeństwa*, wybiera z draftu jedną kartę dodając ją do swojej „ręki”. Następnie przekazuje pozostałe karty graczowi po lewej, który powtarza proces, sam natomiast może rozpocząć swoją *Turę*, aby przyspieszyć rozgrywkę.

- Zamiast wybierać kartę z draftu gracz może wybrać wierzchnią kartę ze *Stosu Kart Odrzuconych* (umieszczonych tam awersem do góry).
- Ostatni gracz dobiera *Kartę Akcji*, a następnie odkłada pozostałe karty, w dowolnym porządku, awersami do góry na *Stos Kart Odrzuconych* w dedykowanym miejscu na planszy (pole ze „szkieletem ryby”).
- Podczas rozgrywki według *Reguła Zaawansowanych*, gracz może poświęcić 1 *Żeton Doświadczenia*, aby dobrać dodatkową *Kartę Akcji*.
 - Gracz może zużyć więcej niż 1 *Żeton Doświadczenia*, aby za każdy dobrać dodatkowe *Karty Akcji* z draftu bądź z wierzchu *Stosu Kart Odrzuconych*.
 - Za każdą **dodatkowo dobraną z draftu Kartę Akcji** kolejny gracz uzupełnia draft o jedną kartę z wierzchu stosu zakrytych kart.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.

Limit Ręki

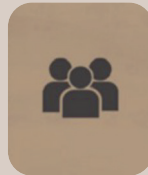
Jeśli po dobraniu karty gracz posiada **więcej niż 7 Kart Akcji** w ręce, natychmiast musi odrzucić nadmiarowe karty na *Stos Kart Odrzuconych*.

- Karty nie znajdujące się w ręce (inne niż *Karty Akcji*) **nie** liczą się do limitu.
- Gracz zawsze może przeglądać własne *Karty Akcji*, ale **nie** innych graczy.
- **Wyjątek:** W trakcie gry według *“Reguła Zaawansowanych”*, limit ręki wynosi **9 Kart Akcji** zamiast 7.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.



FAZA 5: TURY GRACZY

Ruch → Atak → Akcja



W każdej *Rundzie*, na początku tej fazy, gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* zaczyna swoją *Turę* przesuwać swoje *Okręty* na planszy. Kroki w *Turze* gracza wykonywane są kolejno, zatem najpierw musi on zakończyć przesuwanie okrętów, potem przejść do kroku ataku, aby po zakończeniu walk wykonać dowolną liczbę dozwolonych akcji.

- Gracz nie może przesuwać *Okrętów Gracza* po wykonaniu ataku przez którykolwiek z nich.
- Gracz nie może przesuwać *Okrętów Gracza* ani dokonywać ataków po wykonaniu jakiegokolwiek akcji.

Dobłą „praktyką morską” jest przemyślenie swojego ruchu jeszcze w trakcie ruchu innych graczy, co znacznie przyspiesza grę, redukując czas oczekiwania na swoją turę.

Krok 1: Ruch Okrętów Gracza

Gracz może przesunąć każdy ze swoich okrętów na mapie pomiędzy *Sąsiednimi Polami* połączonymi linią przerywaną (szlak wodny), a każdy z nich nie może przesunąć się o więcej pól niż wynosi jego *Maksymalny Zasięg*.

- Okręty przesuwane są kolejno, a **nie** jednocześnie. Z tego powodu okręty nie mogą się na przykład zamienić miejscami na *Sąsiednich Polach* w tej samej *turze*.
- Patrz: *“Maksymalny Zasięg”* na stronie 32.

Gracz, który zagra odpowiednią *Kartę Akcji* lub posiada na pokładzie okrętu *Kapitana 1-Klasy*, może także przesunąć ten okręt na pola *Mielizn* połączone linią kropkowaną.

- *Okręt Gracza* **nie** może wpłynąć na *Bezludną Wyspę*, *Atol* lub pole *Czarnego Okrętu* bez posiadania na pokładzie odpowiedniej karty z misją.

Zajęte Pola

Na jednym polu może jednocześnie przebywać tylko 1 *Okręt Gracza*, *Okręt Piratów*, inny *Okręt NPC* lub *Potwór Morski*.

- **Wyjątek:** *Baza* może pomieścić dowolną liczbę okrętów.

Jeśli pole, na które gracz chciałby przesunąć swój okręt jest zajęte, musi zakończyć swój ruch na wcześniejszym, *Sąsiednim Polu*. Jednakże, jeśli okręt dysponuje zapasem ruchu umożliwiającym mu przepłynięcie przez zajęte pole, może to zrobić, jeśli na polu znajduje się jednostka nie posiadająca *Dział* (np. *Potwór Morski*, *Galeas Konkwistadorów*, czy *Srebrny Frachtowiec**).

- *Okręt Gracza* może także przepłynąć przez pole zajęte przez *okręt* innego gracza, jeśli uzyska jego zgodę, na przykład w wyniku *Negocjacji*.
- O ile nie jest aktywna *Karta Zdarzeń* „Mgła”, *Okręt Gracza* **nie może** przepływać przez pola zajęte przez *Piratów* i *Karawele Konkwistadorów**.

Krok 2: Atak

Kiedy gracz zakończy przesuwanie swoich okrętów, może zdecydować o ataku na **Okręt Gracza**, **Fort** lub inny cel, na przykład **Potwora Morskiego**.

Okręt Gracza może zaatakować cel (okręt, **Fort**, **Potwora Morskiego**), który nie należy do niego lub jego drużyny i znajduje się na **Sąsiednim Polu**.

- Patrz *“Bitwa”* na stronie 35.

Okręt Gracza lub jego **Fort** **nie może atakować**, jeżeli:

- Jego okręt cumuje w **Bazie** lub **Tawernie**, o ile wyjścia z nich nie są zablokowane.
- Efekty **Siły Wiatru** **nie** pozwalają na atak.
 - Patrz: *“Efekty Siły Wiatru”* na stronie 18.
- Cel znajduje się w **Bazie**, **Tawernie** lub **Dokach** chronionych **Fortem** (o ile atakujący nie jest właścicielem tego **Fortu**).
- Po ustaleniu celu ataku, zaatakowany gracz może zagrać odpowiednie **Karty Akcji**, aby uniknąć ataku i ochronić swój **okręt** lub **Fort**.

Atak **nie** jest obowiązkowy. Każdy **Okręt Gracza** i **Fort** mogą **zaatakować** tylko jeden cel i tylko jeden raz we własnej **Turze**.

- **Okręt Gracza** lub **Fort** mogą być **zaatakowane wielokrotnie** w jednej **Rundzie** i za każdym razem mogą się bronić.

Należy pamiętać, że jeśli **Okręt Gracza** lub **Fort** zaatakują jednostkę przeciwnika, najprawdopodobniej same też odniosą uszkodzenia, choć nie zawsze:

- **Potwory Morskie** **nie** kontratakują **Fortów** oraz okrętów **nie znajdujących się Na Morzu**.
- Istnieją sytuacje, w których **Siła Wiatru** uniemożliwia kontratak zaatakowanej jednostce, która znajduje się **Na Morzu**.
- Może się także zdarzyć, że zaatakowany cel zostanie zniszczony zanim będzie mógł kontratakować.

Krok 3: Akcje

Kiedy gracz wykorzysta wszystkie możliwości ataków (atak nie jest obowiązkowy), może przejść do wykonywania pozostałych akcji.

Gracz może wykonać dowolną ilość dozwolonych akcji, a nawet powtarzać te same akcje wielokrotnie we własnej **Turze**.

Ograniczenie: Każdy **Okręt Gracza** może w jednej **Rundzie** odkryć tylko **1 Kartę Eksploracji** albo **1 Kartę Tawerny**.

Gracz dowolnie decyduje o kolejności wykonywanych akcji. Dzięki temu może najpierw wykonać akcję przynoszącą zysk (np. wyokrętowanie **Pasażera**), a tuż potem wykorzystać pozyskane środki do przeprowadzenia innej akcji (np. werbunek **Oficera**).

Wszystkie akcje związane z **Bazami**, **Głównymi Wyspami** i **Tawernami** wymagają obecności w tym **Porcie Okrętu Gracza**.

- Wykorzystanie obcych **Baz** lub **Doków** chronionych **Fortem** w celu przeprowadzenia akcji, wymaga uzyskania zgody ich właściciela.
 - Zgodnie z **Regułami Zaawansowanymi**, przeprowadzenie jakiegokolwiek akcji w obcych **Dokach** z **Plantacją** i **Milicją** także wymaga zgody jej właściciela.

Kiedy gracz zakończy swoją **Turę**, kolejny gracz przystępuje do wykonywania swoje, według tej samej kolejności:

Ruch → Atak → Akcja

Kiedy Okręt Gracza znajdzie się w Porcie Głównej Wyspy, może on:



Eksplorować lub zająć wyspę.

- 1 **Karta Eksploracji** na **Okręt Gracza** na **Rundę**.
- Patrz: *Eksploracja* i *Zajęcie Wyspy* na stronie 24.



Wybudować Fort, Kopalnię lub Plantację.

- Gracz może też usunąć dowolne własne budowle.
- Patrz *Budowa* na stronie 29.



Naprawić uszkodzony Fort.

- Patrz: *Forty* na stronie 29.



Powołać Milicję Plantacji (tylko **Reguły Zaawansowane**).

- Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.

Kiedy Okręt Gracza znajdzie się w wybranym Porcie, może on:



Naprawić okręt poprzez zakup Dział.

- Tylko w **Bazach** lub **Dokach**.
- Patrz: *Naprawa* na stronie 33.



Rekrutować załogę pokładową: Marynarzy i Oficerów.

- Tylko w: **Bazach**, **Tawernach** i **Dokach**.
- Patrz: *Rekrutacja* na stronie 33.



Sprzedać Okręt Gracza.

- Jedynie w **Bazach**
- Patrz: *Sprzedaż okrętów* na stronie 34.



Sprzedać Beczki, Skrzynie lub inne cenne przedmioty.

- Tylko w **Bazach** lub **Tawernach**
- Patrz: *Placówki Handlowe* na stronie 10.



Dobrać Kartę Tawerny

- Jedynie w **Tawernie**.
- 1 Karta **Tawerny** na 1 **Okręt Gracza** w **Rundzie**.
- Patrz: *Karty Tawerny* na stronie 26.



Zapłacić opłatę za przedłużony postój w Tawernie.

- Tylko w **Tawernie**
- Patrz: *Tawerny* na stronie 9.

Inne akcje dostępne dla Gracza:



Wykonanie misji lub innego zadania.

- Patrz: *Działanie Kart*, ikony na stronie 27.



Przeładunek towarów, kart i Pasażerów.

- Patrz: *Przeładunek* na stronie 34.



Załadunek/Wyładunek Beczek lub Skrzyń, z lub do Ładowni Okrętu Gracza.

- Patrz: *Ładownie* na stronie 32.



Zaokrętowanie/Wyokrętowanie Pasażerów lub Tratwy.

- Patrz: *Kajuty* na stronie 32.



Dokonać zakupu Niezajętej Bazy.

- Patrz: *Niezajęte Bazy* na stronie 7.



Kupić nowy Okręt Gracza.

- Patrz: *Zakup Okrętów* na stronie 34.

Akcje możliwe w dowolnej fazie własnej Tury



Zagrać Kartę Akcji. ⁽¹⁾

- Patrz: *Karty Akcji* na stronie 22.



Negocjować z innymi graczami. ⁽²⁾

- Patrz: *Negocjacje* na stronie 28.

(1) Niektóre **Karty Akcji**, mogą być zagrywane w fazie ruchu lub walki.

(2) **Negocjacje**, takie jak zgoda na przepłynięcie przez pole z **Okrętem Gracza** albo skorzystanie z jego **Bazy**, mogą się odbywać w dowolnym momencie gry, **także nie we własnej Turze**.

FAZA 6: KONIEC RUNDY



Każda *Runda* kończy się krótką *Fazą 6*, po zakończeniu której *Marker Rundy* przesuwany jest na początek *Szarfy* po jej lewej stronie. Ten cykl powtarza się aż do spełnienia jednego z warunków zwycięstwa.

Krok 1: Reset Klepsydr

Gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* usuwa z planszy wszystkie żetony *Klepsydr* z widoczną cyfrą 1. Następnie odwraca te *Klepsydry*, na których widnieje cyfra 2, zamieniając je na 1.

Klepsydry są używane, aby zaznaczyć czasowe unieruchomienie okrętu, czas trwania jakiegoś efektu lub do śledzenia czasu postoju okrętu w *Tawernie*. Aktywne żetony *Klepsydr* umieszcza się, w zależności od kontekstu: obok okrętu, na wyspie, na planszecie okrętu lub na karcie z ikoną ⌚.



Krok 2: Sprawdzenie warunków zwycięstwa.

Na końcu każdej *Rundy* gracze powinni sprawdzić, czy przez żadnego z nich nie zostały spełnione warunki zwycięstwa. (Patrz: *Koniec Gry* na stronie 41).

1. Jeśli gracz kontroluje **3 lub więcej** *Zajęte Wyspy* na końcu drugiej *Rundy* z rzędu, gra się kończy.
 - W przypadku rozgrywki **dwóch graczy** lub *Wariantu Sojuszu*, do zwycięstwa potrzeba **4** *Zajętych Wysp* lub więcej.
 - Nawet jeśli gracz utraci kontrolę nad *Zajętą Wyspą*, wciąż może spełnić ten warunek, jeśli przed końcem *Rundy* odzyska kontrolę nad utraconą wyspą lub Zajmie inną wyspę.
2. Jeśli *Skarb Konkwistadorów* został **usunięty z gry** w wyniku jego zatonięcia wraz z okrętem lub w wyniku skutecznej ucieczki konkwistadorów, gra się kończy.
 - W sytuacji, kiedy *Skarb Konkwistadorów* zostanie **dostarczony do Bazy** gracza, gra kończy się natychmiastowo, przed końcem *Rundy*.

Krok 3: Przekazanie Żetonu Pierwszeństwa

Runda kończy się przekazaniem *Żetonu Pierwszeństwa* kolejnemu graczowi po lewej. Zaraz po tym *Marker Tury* jest przesuwany na *Szarfie* z *Fazy 6* (*Koniec Rundy*) na *Fazę 1* (*Koło Czasu*).

- **Wyjątek:** Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi* *Żeton Pierwszeństwa* może zostać w tym momencie (i tylko teraz) przekazany w drodze *Negocjacji* innemu graczowi niż wynikałoby to ze zwykłej kolejności.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.



KARTY

Elementy oznaczone * używają komponentów z dodatków lub rozszerzeń i mogą zostać pominięte, jeśli nie są dostępne w Twojej wersji gry.

KARTY AKCJI



Karty Akcji są to karty w ręce gracza, których nie powinien pokazywać innym. Zawierają narzędzia i taktyki przydatne w różnych sytuacjach jak ruch, walka czy handel.

W trakcie *Fazy Dobierania Kart Akcji*, w każdej *Rundzie*, każdy z graczy dobiera jedną kartę i zachowuje ją, bądź odrzuca, jeśli po doborze ma ich w ręce **więcej niż 7**.

- Patrz: *Dobieranie Kart Akcji* na stronie 19.
- Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, gracz może zużyć *Żeton Doświadczenia* w *Fazie Dobierania Kart Akcji*, aby dobrać dodatkową *Kartę Akcji*, a limit kart w ręce **jest zwiększony do 9**.

○ Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.

Najczęściej *Karty Akcji* są zagrywane w trakcie *Tury Gracza*. Można zagrać dowolną ilość *Kart Akcji* (także 0), jednak większość z nich ma dokładnie opisane warunki, w jakich może zostać użyta, czy to w kroku ruchu, czy walki (przed lub po rzutach kością), czy też w kroku akcji. Niektóre z kart mogą być także zagrane jako odpowiedź na decyzje innych graczy, w ich *Turach*, lub na przykład jako ochrona przed pogodą, w *Fazie Pogody*.

Zagrywając *Kartę Akcji*, gracz musi stosować się do jej tekstu, jednak zawsze mieć na uwadze poniższe:

- *Karty Akcji* są jednorazowego użytku i działają tylko wtedy, kiedy zostaną zagrane.
- Gracz **nie może** zagrać dwóch takich samych *Kart Akcji* w jednej bitwie.

Każda *Karta Akcji* po zagraniu jest odkładana do pudełka, nawet jeśli nie przyniosła zamierzonego efektu. **Zagrana karta nie jest umieszczana na Stosie Kart Odrzuconych.**

“Terror z Głębin”

Przykład Karty Akcji

Zastosowanie karty (Wiele zastosowań/Bitwa)

Numer karty (3)

Karta może być użyta przez frakcję Piratów

Czas trwania efektu (do końca tej rundy)

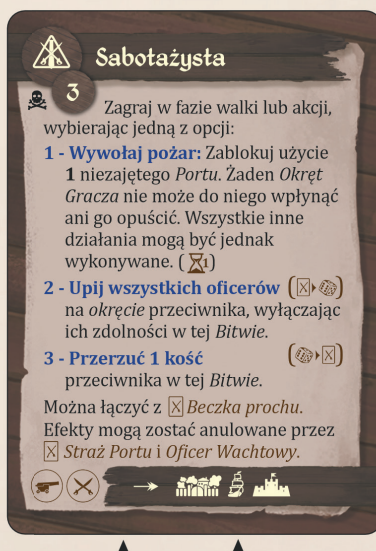
Kiedy ta karta może być zagrana w bitwie (przed rzutami kości)

(...po rzutach kości)

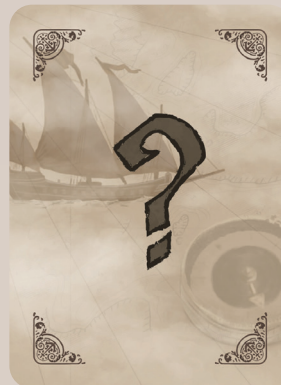
Interakcje z innymi kartami

Rodzaj bitwy, w której karta ma zastosowanie (Salwa Burtowa oraz Abordaż)

Atakujący i możliwe cele
Nieokreślony atakujący oznacza każdy jego rodzaj (Okręt lub Fort atakujący Plantację, Okręt lub Fort)



KARTY ZDARZEŃ



Karty opisują różne wydarzenia, które wpływają na całe uniwersum Misty Waters.

Aktywna *Karta Zdarzeń* zawsze znajduje się na wierzchu stosu, awersem do góry, w dedykowanym miejscu w górnej części planszy.

Każda rozgrywka rozpoczyna się od *Karty Zdarzeń* “Ostatni Transport”*, natomiast na początku *Rund II, IV, VII i X* najbliższy siedzący gracz odkrywa nową Kartę Zdarzeń, umieszczając ją na wierzchu stosu, usuwając poprzednio aktywną. Efekt *Karty Zdarzeń* może być natychmiastowy i dotyczyć bieżącej *Rundy* (●), albo trwać aż do odkrycia kolejnej *Karty Zdarzeń* (+?).

Jeśli aktywowana została *Karta Zdarzeń* “Terror z Głębin”, należy przejrzeć talie *Kart Przygody Morskiej* usuwając z niej wszystkie karty zawierające ikonę *Potwora Morskiego* (Y). Pozostałe karty zostają przetasowane i wracają do stosu. Następnie gracz z *Żetonem Pierwszeństwa* rzuca kością dla pierwszego z *Potworów Morskich*, aby określić w którym polu *Wiru Morskiego* umieścić jego żeton. Kolejne *Potwory* umieszczane są na kolejnych polach *Wirów*, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Jeśli pole *Wiru* jest zajęte przez *Okręt Gracza*, *Potwór Morski* natychmiast go atakuje. Właściciel zaatakowanego okrętu może zdecydować na którym z *Sąsiednich Pól* umieścić *Potwora Morskiego*.
- Jeśli pole *Wiru* jest zajęte przez dowolny inny żeton, jest on natychmiast usuwany i zastępowany przez żeton *Potwora Morskiego*. Nie dotyczy to *Latającego Holendra**, który z kolei natychmiast niszczy *Potwora Morskiego*.

Kiedy *Karta Zdarzeń* zostanie w pełni zrealizowana, wraca do pudełka.

Przykład Karty Zdarzeń

Nazwa karty (Perła Oceanu)

Opis zdarzenia

Czas trwania efektu (efekt natychmiastowy)

Perła Oceanu

Mówi się, że łódź poławiaczy pereł wioząca największą perłę, jaką widział świat, rozbiła się! Umieść żeton *Perły Oceanu* na *Bezludnej Wyspie*, a tę kartę odłóż na bok.

Każdy *Okręt Gracza* może wpłynąć na *Bezludną Wyspę*, aby umieścić *Perłę Oceanu* w swojej Kabinie Kapitana. Można ją sprzedać w *Bazie* lub *Tawernie* za **8 Sztuk Srebra**. Następnie X.





Karta "Ostatni Transport"*

Konkwistadorzy zauważają rosnące zagrożenie i korzystając z ostatniego w tym sezonie transportu srebra, postarają się wzmocnić obronę **Laguny Czerwonej Wody**, gdzie ukrywają swój ogromny **Skarb!**

Każda z karawel zmierzających do archipelagu, oprócz kosztowności, transportuje też dodatkową **Baterię Dział!**

Ta **Karta Zdarzeń** powoduje pojawienie się na planszy **2 Karawel Konkwistadorów***. Jedna ustawiana jest na polu **Paso del Sur** i będzie się poruszać po szlaku oznaczonym białymi strzałkami. Druga natomiast wykorzysta ten sam szlak, ale z przeciwnej strony, wyruszając z **Paso del Norte**. Swoją

rejs do **Laguny Czerwonej Wody** rozpoczną w następnej **Rundzie** po swoim pojawieniu się na planszy.

Maksymalna prędkość **Karaweli Konkwistadorów*** to 4 pola (3, jeśli jest uszkodzona). Podlega ona także wpływowi **Siły Wiatru**. Kiedy **karawela** osiągnie **Sąsiednie Pole** wobec **Laguny Czerwonej Wody**, jest usuwana z planszy, a nowa **Bateria Dział** zostaje ustawiona na położonym najbardziej na zachód (W) wolnym polu w lagunie.

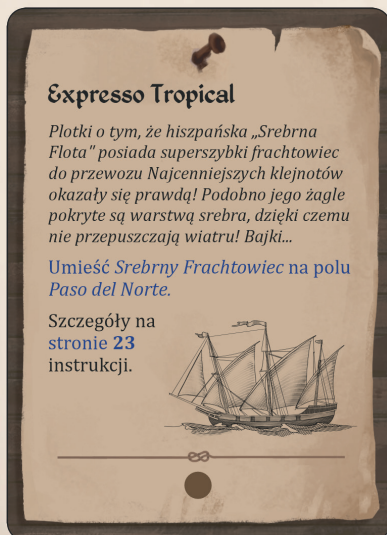
- Patrz: **Ruch Innych Okrętów NPC** na stronie 14.

Karawela Konkwistadorów* nigdy nie atakuje, jednak kontratakuje **Salwą Burtową** z 2 Dział (1, jeśli uszkodzona). **Karawela Konkwistadorów*** nie może otrzymać więcej niż 1 **Znacznika Uszkodzeń** w jednej **Salwie Burtowej**, o ile nie wypadną w niej **trzy lub więcej 6'**. Karawele są wyposażone w sieci przeciwbordażowe i **nie mogą** być zaatakowane **Abordażem**.

- Patrz: **Bitwa** na stronie 35.

Kiedy **Karawela Konkwistadorów*** otrzyma swój drugi **Znacznik Uszkodzeń**, zostaje usunięta z planszy. Zwycięzca otrzymuje w zamian 2 **Żetony Doświadczenia** (0 **Sztuk Srebra**) oraz żeton **Skarbu** o wartości 7 **Sztuk Srebra** do swojej **Kabiny Kapitana**.

- Patrz: **Zakończenie Bitwy** na stronie 38.



Karta "Expresso Tropical"*

Każdego roku, oprócz srebra i złota, konkwistadorzy wysyłają za ocean także najcenniejsze klejnoty. Te przewożone są na bardzo szybkim statku, aby nie położył na nich ręki żaden przeciwnik. Nic na morzu nie jest szybsze niż **Srebrny Frachtowiec***!

Karta Zdarzeń "Expresso Tropical" powoduje ustawienie na planszy żetonu **Srebrnego Frachtowca***. Należy go ustawić na północnym (N) wyjściu z planszy (**Paso del Norte**), a w kolejnej **Rundzie** ruszy on przez archipelag kierując się białymi strzałkami.

Jeśli miejsce startowe jest zajęte, należy go ustawić na kolejnym wolnym polu na tym szlaku. Prędkość **Srebrnego Frachtowca*** wynosi 8 i jest modyfikowana **Siłą Wiatru**. Kiedy **Srebrny Frachtowiec*** osiągnie południową krawędź mapy w **Paso del Sur**, jest usuwany z planszy.

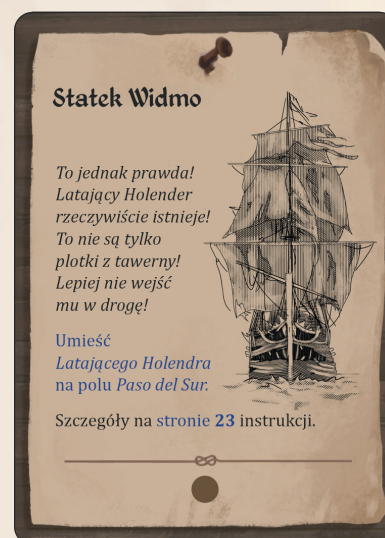
- Patrz: **Ruch Innych Okrętów NPC** na stronie 14.

Srebrny Frachtowiec* nigdy nie atakuje i nie posiada Dział na pokładzie. **Srebrny Frachtowiec*** jest wyposażony w sieci przeciwbordażowe i **nie może** być zaatakowany **Abordażem**.

- Patrz: **Bitwa** na stronie 35.

Jeśli **Srebrny Frachtowiec*** kiedykolwiek otrzyma **Znacznik Uszkodzeń**, natychmiast jest usuwany z planszy, a jego pogromca otrzymuje 5 **Sztuk Srebra** oraz 2 **Żetony Doświadczenia**. Jeśli **Srebrny Frachtowiec*** zostanie natomiast tylko pozbawiony masztów (wyrzucenie 2' zamiast 6'), gracz otrzymuje także żeton **Skarbu** o wartości 7 **Sztuk Srebra** do swojej **Kabiny Kapitana**.

- Patrz: **Zakończenie Bitwy** na stronie 38.



Karta „Statek Widmo”*

Niektórzy się śmiali, że to tylko wymysł pijanych marynarzy. Morze przecież czasem płata figle zmęczonym oczom. Jednak nie dziś! Widmo **Latającego Holendra*** jest równie hipnotyzujące jak i śmiertelnie groźne. Trzymaj się od niego z daleka, jeśli chcesz przeżyć i nie zasilić jego widmowej załogi.

Karta Zdarzeń "Statek Widmo" oznacza ustawienie na planszy żetonu **Latającego Holendra***. Pojawia się on na południowej krawędzi mapy (**Paso del Sur**) i będzie się przemieszczał szlakiem białych strzałek na

północ (N). Jeśli pole startowe jest zajęte albo jakiś **Okręt Gracza** znalazłby się na **Sąsiednim Polu**, żeton ustawiany jest na najbliższym wolnym polu jego szlaku, gdzie taka sytuacja nie będzie miała miejsca.

Prędkość **Latającego Holendra*** wynosi 4 i **nie podlega** wpływowi **Siły Wiatru**. Kiedy **Latający Holender*** osiągnie północną krawędź mapy w **Paso del Norte**, jest usuwany z planszy.

- Patrz: **Ruch Innych Okrętów NPC** na stronie 14.

Latający Holender* nie bierze udziału w żadnych **Bitwach**, jednak roztacza wokół siebie morderczą „Strefę Śmierci”. Każdy **Okręt Gracza**, **Okręt Piratów**, inny **Okręt NPC** lub **Potwór Morski** kiedykolwiek znajdzie się na **Sąsiednim Polu** w dowolnym momencie swojego ruchu, lub ruchu **Latającego Holendra***, natychmiast jest **Stracony**.

- Gracz może poświęcić 3 **Żetony Doświadczenia**, aby ocalić swój okręt w jednej **Rundzie**.

- Patrz: **Strefa Śmierci** na stronie 15.

Latający Holender* jest niezniszczalny i może zostać usunięty z planszy jedynie w wyniku osiągnięcia swojego punktu docelowego.



KARTY EKSPLORACJI



Karty Eksploracji umieszczane są na 6 *Głównych Wyspach* na początku gry. Reprezentują one przeróżne przygody, odkrycia i niebezpieczeństwa, które napotkają odkrywcy.

Gracz może odkryć tylko 1 *Kartę Eksploracji* w kroku działania własnej *Tury*, jeśli jego okręt znajduje się na jej *Kotwiczowisku*.

Eksploracja



Aby *Eksplorować* wyspę gracz dobiera 1 *Kartę Eksploracji* z wierzchu stosu na wyspie i czyta na głos jej treść.

- Nagroda w gotówce za wykonane zadania (*Sztuki Srebra*) trafia natychmiast do *Skarbcu* gracza.
- Karty Eksploracji* z zadaniami, których wykonanie wiąże się z wizytą w innym miejscu na planszy, jak na przykład dowieszenie *Pasażerów*, lub przedmiotów nie będących czystą gotówką, umieszczane są odkryte w *Kabinie Kapitana* i stanowią informację publiczną.

Eksploracja Głównych Wysp nie jest bezpieczna. Jeśli w *Ładowni* lub *Kabinie Kapitana Okrętu Gracza* znajdują się już jakieś cenne przedmioty, gracz powinien rozważyć możliwość przerwania eksploracji, aby zamienić zdobycze na monety w *Skarbcu* oraz uzupełnić ewentualne straty w załodze i armatach, aby wrócić do *Eksploracji* w dogodnej chwili.

Wstrzymana Eksploracja

Niektóre *Karty Eksploracji* blokują dalszą *Eksplorację* wyspy (X) i kiedy zostaną odkryte należy je takimi pozostawić na wierzchu stosu, na wyspie. To samo należy zrobić z *Kartami Eksploracji*, które nie mogą być natychmiast usunięte lub umieszczone w *Kabinie Kapitana*.

Próby spełnienia warunków umożliwiających takie działanie mogą być podejmowane w kolejnych turach, aż do osiągnięcia sukcesu.

- Jeśli zadanie opisane na *Karcie Eksploracji* **nie zawiera** ikony: ▲ lub X, nie musi być wykonywane i karta może zostać usunięta do pudełka.
- Usunięcie **wcześniej odkrytej** karty (po spełnieniu opisanych warunków) nie blokuje możliwości odkrycia kolejnej, zakrytej karty w tej samej *Rundzie*.

Zajęcie wyspy



Kiedy gracz usunie ostatnią *Kartę Eksploracji*, Zajmuje wyspę!

- Umieszcza na wyspie *Flagę* zamieniając wyspę na *Zajętą Wyspę*.
- Dzięki wsparciu swojego rządu i króla, gracz otrzymuje 4 *Sztuki Srebra* oraz 1 *Żeton Doświadczenia*.

Zajęta Wyspa może zostać *Przejęta* przez przeciwnika, kiedy jego okręt wpłynie do *Portu* tej wyspy, jeśli nie jest on strzeżony *Fortem*.

- Kiedy to się stanie *Flaga* poprzedniego właściciela jest mu zwracana, a na jej miejscu umieszczana jest *Flaga* jego przeciwnika.
- Przejęcie* wyspy nie wiąże się z żadną nagrodą.
- Cała istniejąca infrastruktura wyspy (np. *Kopalnia/Plantacja*) oraz znajdujące się na wyspie komponenty (np. *Beczki/Skrzynie*) pozostają na wyspie.
 - Według *Reguł Zaawansowanych*, *Plantacja z Milicją*, podobnie jak *Fort*, zapobiega łatwemu przejęciu wyspy przez przeciwnika.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.

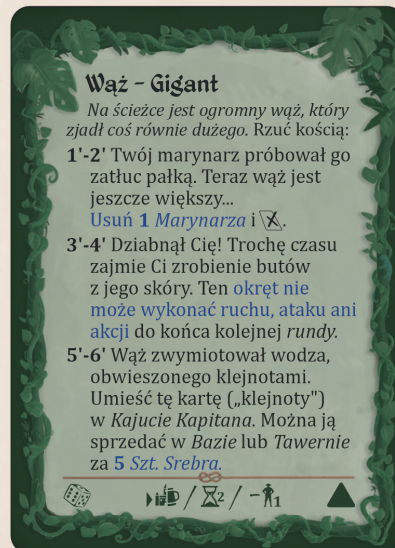
Kiedy zadania opisane na *Karcie Eksploracji* zostaną spełnione, karta jest usuwana do pudełka.

Przykład Karty Eksploracji

Nazwa Karty (Wąż - Gigant)

Opcje wyboru lub zależne od wyniku rzutu kością
Kość może zostać przerzucona w wyniku użycia
Żetonu Doświadczenia

Zestaw ikon szybkiej identyfikacji



Ikony Kart Eksploracji:



- Działanie obowiązkowe. Gracz nie może odłożyć karty do pudełka, dopóki nie zostaną spełnione opisane na niej warunki.



- Eksploracja wstrzymana. Aby usunąć tę z wierzchu stosu na wyspie należy spełnić opisane na niej warunki.



- Rzuć kością i zastosuj się do opisu przy uzyskanym rezultacie. Gracz może użyć *Żetonu Doświadczenia*, aby przerzucić kość.



- Dostarcz tę kartę w *Kabinie Kapitana* (niekiedy z towarzyszącym żetonem) do *Bazy* lub *Tawerny*, aby zamienić ją na monety. *Kabina Kapitana* może pomieścić najwyżej 3 takie karty.



- Ta ikona może mieć wielorakie znaczenie, w zależności od opisu. Należy umieścić żeton *Klepsydry* obok okrętu lub na wyspie. Niekiedy *Klepsydry* uniemożliwia okrętowi podjęcie jakiegokolwiek działania (ruchu, walki, akcji), dopóki nie zostanie usunięta. Zaatakowany okręt może się jednak zawsze bronić. W innych przypadkach żeton ten może na przykład blokować dalszą *Eksplorację* lub pełnić inną rolę, opisaną na karcie.



- Dostarcz tę kartę w *Kabinie Kapitana* do *Tawerny*, aby wymienić na 2 *Sztuki Srebra* za każdą taką ikonę na karcie.



- Dopłyn do lokacji opisanej na karcie, aby zrealizować zadanie.



- Opcja zależna od decyzji gracza lub wyniku rzutu kością.

KARTY PRZYGODY MORSKIEJ



Karta Przygody Morskiej jest dobierana przez każdego gracza, którego okręt znajduje się *Na Morzu*, kiedy w *Fazie Pogody* aktywowany jest *Kafel Pogody* z ikoną:   .

Oprócz różnorodnych morskich zdarzeń i przygód, karty te powodują niekiedy pojawienie się z morskich głębin różnych stworzeń, niezbyt bezpiecznych dla okrętów.

Zanim gracz dobierze *Kartę Przygody Morskiej* z wierzchu *talii*, musi zdecydować do którego okrętu ją przypisać, jeśli więcej niż jeden z jego okrętów znajduje się *Na Morzu*. Następnie kolejno gracze odczytują na głos co ich spotkało.

Potwory Morskie



Jeżeli *Karta Przygody Morskiej* zawiera ikonę *Potwora Morskiego* () gracz, który ją wyciągnął wybiera niezajęte *Sąsiednie Pole* wobec *Okrętu Gracza, Na Morzu* i umieszcza tam odpowiedni żeton *Potwora Morskiego*. Jego kartę należy zaś umieścić odkrytą obok planszy.

Natychmiast, czyli jeszcze w *Fazie Pogody*, *Potwór Morski* atakuje *Okręt Gracza*. *Potwory Morskie* nie posiadają oczywiście dział, jednak w tym starciu obowiązują podobne zasady jak przy normalnej *Salwie Burtowej* i jeśli przeciwnik nie zostanie pokonany w pierwszym ataku, zawsze może kontratakować w tej samej fazie. (Patrz: *Bitwa* na stronie 35.)

- Zaatakowany *Okręt Gracza* ponosi straty opisane na karcie.
- Gracz może uniknąć ataku *Potwora Morskiego* zagrywając odpowiednie *Karty Akcji*.
- Jeśli żadne z *Sąsiednich Pól* nie jest wolne, najpierw dochodzi do walki i jeżeli *Potwór Morski* przetrwa, jego żeton wraca do pudełka, a jego kartę należy wstawić z powrotem do *talii*.

Morskie Opowieści

Niektóre *Karty Przygody Morskiej* (a także inne karty) mogą zawierać zadania do wykonania. Po odczytaniu ich treści należy je umieścić odkryte w *Kabinie Kapitana Okrętu Gracza*.

Kartę Przygody Morskiej z ikoną , przewożoną w *Kabinie Kapitana*, można już po wykonaniu zadania dostarczyć do *Tawerny*, „opowiadając” jej historię za pieniądze. Gracz otrzymuje wtedy 2 *Sztuki Srebra* za każdą ikonę .

Kiedy zadanie z *Karty Przygody Morskiej* zostanie zrealizowane, karta jest odkładana do pudełka.



Przykład Karty Przygody Morskiej

Nazwa karty (*Kraken - Potwór Morski*)

Prędkość potwora (4 pola na rundę)

Straty zadawane przez potwora
(1 Działo oraz dwóch Marynarzy/Oficerów)

Instrukcje pokonania potwora (*Salwa Burtowa*
i wyrzucenie w niej przynajmniej jednej 6")

Numerzy Kart Akcji mogących mieć zastosowanie

Ta karta jest obowiązkowa



Ikony Kart Przygody Morskiej:



- *Potwór Morski*. Zastosuj się do instrukcji po lewej.



- Przesuń swój okręt zgodnie z opisem na karcie. Na karcie *Potwora Morskiego* także ikona oznaczająca jego prędkość.



- Usuń komponenty z *Ładowni Okrętu Gracza*, zgodnie z opisem na karcie.



- Umieść *Skrzynię* w *Ładowni*. Następnie może ona zostać sprzedana w *Tawernie* lub *Bazie* za 3 *Sztuki Srebra*.



KARTY TAWERNY



Karty te nieodłącznie związane są z pobytem w *Tawernie* i oferują szeroki zakres możliwości, od dobrze płatnych zleceń na przewóz towarów i pasażerów, przez nieco bardziej ryzykowne tajne misje, po udział w przeróżnych grach hazardowych. Jeżeli *Okręt Gracza* zakończy swój ruch w jednej z dwóch *Tawern*, poza wykonaniem innych akcji, jak sprzedaż towarów lub rekrutacja załogi, gracz może także dobrać z wierzchu *talii 1 Kartę Tawerny na Rundę*. Większość *Kart Tawerny* powinna zostać odczytana na głos.

Misje i zadania

Po odkryciu *Karty Tawerny* z misją lub zadaniem, gracz umieszcza ją awerssem do góry w *Kabinie Kapitana* na okręcie cumującym w *Tawernie*.

- Jeśli opis karty nie stanowi inaczej, zadanie może zostać zrealizowane wyłącznie przez *Okręt Gracza*, na pokładzie którego ta karta się znajduje.

Tajne Misje



Karty Tawerny z ikoną kłódki (🔒) zawierają tajne misje. Tylko te z *Karty Tawerny* **nie powinny być czytane na głos**. Po zapoznaniu się z ich treścią, gracz może je umieścić w *Kabinie Kapitana* awerssem do dołu, a ich treść nie jest informacją publiczną, dopóki nie zostaną zrealizowane.

Zadania obowiązkowe



Większość *Kart Tawerny*, zadań i misji jest opcjonalnych, o ile na karcie nie znajduje się ikona czarnego trójkąta (▲). Wówczas wykonanie polecenia opisanego na karcie jest obowiązkowe.

- Podczas pobytu w *Bazie* lub *Tawernie*, Gracz może zrezygnować z wykonania nieobowiązkowych zadań z kart w *Kabinie Kapitana*, odkładając je do pudełka, rezygnując z potencjalnej nagrody. Nie można tego zrobić *Na Morzu!*

Bez dopalaczy

Uczestnicząc w jakichkolwiek konkursach czy hazardzie związanym z *Kartami Tawerny*, Gracze **nie mogą** używać wsparcia ze strony *Kart Akcji* oraz *Żetonów Doświadczenia*.

Karta “Wiekowy Sokół”

Kiedy gracz odkryje tę *Kartę Tawerny*, ustawia dowolny, nieużywany żeton okrętu obok własnego *Okrętu Gracza* w *Tawernie*. Ten tymczasowy żeton reprezentuje “Tysiącletniego Sokoła”. Następnie gracz, który odkrył kartę, rzuca zwykłą kością, przesuwając za każdym razem żeton “Sokoła” o wyrzuconą ilość pól, w kierunku drugiej *Tawerny*, po wschodniej (E) stronie *Wysp Labiryntu*, korzystając z najkrótszej drogi oraz pól *Mielizn*.

- Każdy rzut uznawany jest za “parsek”, a gracz powtarza rzuty, zliczając je, dopóki „Sokół” nie osiągnie drugiej *Tawerny*.
- Siła Wiatru* nie jest uwzględniana, podobnie jak nieuwzględniana jest kwestia zajętości pól po których porusza się „Sokół”.
- W zwykłej kolejności, po każdym rzucie, każdy z graczy, który opłacił wpisowe może zdecydować o dopłacie do puli **1 Sztuki Srebra**. Jeśli to zrobi ma prawo natychmiast przesunąć “Sokoła” o jedno pole w dowolną stronę.

- Żaden z graczy **nie** może wydać więcej niż **1 Sztukę Srebra** na 1 rzut kością.
- Kiedy “Sokół” osiągnie *Tawernę* ta opcja nie jest już aktywna.

Gracze deklarują czy obstawiają swoje wpisowe na sukces czy na porażkę misji „Sokoła”.

Żeton „Sokoła” jest usuwany z planszy po osiągnięciu *Tawerny*. Jeśli nastąpi to w **5 lub mniej** “parsekach” rejs okazał się sukcesem, jeśli nie – porażką.

- Gracze, którzy prawidłowo obstawili wynik rejsu “Sokoła” stają się zwycięzcami.
- Każdy zwycięzca otrzymuje **4 Szt. Srebra** z zasobów gry oraz część puli wpisowego, podzielonego równo między zwycięzców.
 - Niepodzielna część wpisowego trafia do zasobów gry.

Karta “Kościany Poker”

Kiedy *Karta Tawerny* pozwala na grę w *Kościanego Pokera*, każdy z graczy rzuca pięcioma kośćmi, a następnie przerzuca dowolną ilość z nich, jeden raz. Zaczyna gracz siedzący po lewej od kapitana, który odkrył tę kartę. Po nim rzucają kolejni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem punktowym. W przypadku remisu, gracze z najwyższym wynikiem powtarzają rzuty aż do wyłonienia zwycięzcy.

Układ	Opis	Punktacja
Para	2 jednakowe kości	Suma 2 kości
Dwie Pary	2 zestawy 2 jednakowych kości	Suma 4 kości
Trójka	3 jednakowe kości	10 pkt. + suma 3 kości
Strit	4 kolejne kości (6 nie łączy się z 1)	15 pkt. + suma 4 kości
Full	2 i 3 jednakowe kości	20 pkt. + suma 5 kości
Kareta	4 jednakowe kości	25 pkt. + suma 4 kości
Poker	5 kolejnych kości (6 nie łączy się z 1)	30 pkt. + suma 5 kości
Generał	5 jednakowych kości	30 pkt. + suma 5 kości

Uwaga: “Kościany Poker” różni się od zwykłego pokera. W „Kościanym Pokerze” wyżej pozycjonowany układ może zostać „przeбитy” przez teoretycznie słabszy układ, lecz złożony z „lepszych” kości. Na przykład słabe dwie pary z jedynek i dwójek (6 pkt.) mogą przegrać z jedną parą czwórek (8 pkt.).

Po zrealizowaniu opisanych na niej zadań *Karta Tawerny* jest odkładana do pudełka.

Przykład Karty Tawerny

Ikona kłódki = tajna misja (nie czytaj treści na głos!)

Przekreślone „S” = karta nieaktywna w trybie „solo” oraz w trybie kooperacyjnym

Tytuł karty (czerwony kolor = nie czytaj jej na głos!)

Instrukcje wykonania zadania (wpłyn do Portu, zaokrętu Pasażera, odwieź go do Bazy)

Nagroda za wykonanie zadania (8 Sztuk Srebra)

Zestaw ikon szybkiej identyfikacji



DZIAŁANIE KART, IKONY

Pierwszeństwo kart

Karty mają pierwszeństwo przed zasadami opisanymi w instrukcji

- Przykład: Gracz posiada kartę pozwalającą *Okrętowi Gracza* na oddanie *Salwy Burtowej* na odległość większą niż na *Sąsiednie Pole*. Zagrywając ją może to oczywiście zrobić.

Ograniczenia pogodowe

Jeśli na karcie podany jest zakres *Siły Wiatru*, wówczas karta może zostać zagra-na jedynie, gdy aktualna pogoda spełnia te wymagania.

Jeśli karta nie posiada określonego zakresu *Siły Wiatru*, może zostać zrealizowa-na w dowolnych warunkach pogodowych.

- Przykład: Jeżeli *Karta Przygody Morskiej* mówi o podniesieniu z morza *Tratwy*, może ona zostać zrealizowana nawet kiedy *siła wiatru* wynosi **9°B** lub więcej, co normalnie oznacza, że na morzu nie ma już żadnych tratw. Zawsze zdarzają się jakieś wyjątki...

Warunki na Kartach

Jeśli karta nakazuje graczowi usunięcie *Marynarzy*, *Oficerów*, *Beczek*, *Skrzyń* lub innych elementów, aby wypełnić warunki, ale takowe nie znajdują się na *Okręcie Gracza*, gracz nie ponosi żadnych strat.

- Przykład: Karta mówi, że w wyniku nieszczęśliwego wypadku, z okrętu usuwany jest Marynarz, jednak, jeśli na pokładzie nie ma *Marynarzy* nic nie jest z niego usuwane, w tym *Oficerowie* czy *Działa*.

Jeśli karta wymaga poświęcenia *Marynarzy*, *Oficerów*, *Beczek*, *Skrzyń* lub innych elementów, aby osiągnąć korzyść, jednak nie znajdują się one na *Okręcie Gracza*, wówczas korzyść nie może zostać osiągnięta.

- Przykład: Jeżeli karta mówi, że aby zejść z mieizny należy wyrzucić za burtę *Beczkę* lub *Skrzynię*, lecz nie znajdują się one na pokładzie, nie można w ten sposób uwolnić okrętu.

Nagrody z Kart

Niektóre z kart wymagają wykonania kilku kroków, aby otrzymać nagrodę. O ile karta nie stanowi inaczej, najczęściej nagrodę w monetach można uzyskać kończąc misję w *Bazie* lub/albo w *Tawernie*.

- Przykład: Karta nakazuje przewiezienie *Pasażera* do wskazanej lokacji, w zamian za cenny przedmiot warty **5 Szt. Srebra**. Pierwszy krok to *Wyokrętowanie Pasażera*. Cenny przedmiot, reprezentowany przez tę kartę znajduje się w *Kabinie Kapitana*. Gracz może teraz pożeglować tym okrętem do *Bazy* lub *Tawerny*, aby zamienić tę kartę na **5 Sztuk Srebra** we własnym *Skarbcu*.

Karty Walki

Wszystkie *Karty Akcji*, które mogą być zagrane w *Bitwie* (✂) mają także dodatkowe oznaczenie, mówiące o tym, czy mogą być zagrane przed rzutami kością (✂ ✎), czy też po nich, w celu modyfikacji osiągniętego wyniku: (✎ ✂ ✂).

Ikony Kart

Wszystkie rodzaje kart posiadają dodatkowe ikony, pozwalające na szybkie określenie ich wpływu. Grając w Misty Waters nie należy jednak w pełni polegać wyłącznie na ikonach, gdyż ważne szczegóły oraz istotne warunki mogą być opisane w tekście karty.



Ikony Kart Akcji i Kart Zdarzeń

Ikona	Opis
✂	<i>Karta Akcji</i> używana w <i>Bitwie</i> .
✂ ✎	<i>Karta Akcji</i> zagrywana przed rzutami kości.
✎ ✂ ✂	<i>Karta Akcji</i> zagrywana po rzutach kości.
✂	<i>Karta Akcji</i> .
🚢	Karta używana do ruchu okrętu.
△	Karta o wielu zastosowaniach lub zastosowaniu innym niż typowe.
✂ 🚒	<i>Karty Akcji</i> używane w <i>Abordażu</i> lub w <i>Salwach Burtowych</i> .
●	<i>Karty Zdarzeń</i> , których efekt rozpatrywany jest natychmiastowo, bądź też trwa aż do odkrycia kolejnej <i>Karty Zdarzeń</i> .
🚢	<i>Okręt</i> (<i>Okręt Gracza</i> , <i>Okręt Piratów</i> lub <i>Okręt NPC</i>) jako atakujący lub jako cel ataku.
🦑	<i>Potwór Morski</i>
🏰	<i>Fort</i>
🏡	<i>Plantacja</i>
☠	<i>Karta Akcji</i> , której może użyć gracz kontrolujący frakcję <i>Piratów</i> . • Patrz: <i>Zasady Frakcji Piratów</i> w instrukcji dodatku <i>Imperia</i>.

Ikony Kart Eksploracji, Przygody Morskiej, Tawerny i inne

Ikona	Opis
Ⓢ	Karta nie jest używana w wariantcie „Solo” oraz „Kooperyacyjnym”.
🔒	Tajna Misja; nie czytaj na głos do momentu realizacji zadania.
🏠	Udaj się do <i>Bazy</i> lub <i>Tawerny</i> .
🏰	Udaj się do <i>Bazy</i> .
🌴	Udaj się do lokalizacji opisanej na karcie.
✂	<i>Eksploracja</i> wyspy wstrzymana do czasu zrealizowania warunków opisanych na karcie.
▲	Karta obowiązkowa, należy zrealizować opisane na niej zadanie.
➡	Ruch okrętu lub prędkość <i>Potwora Morskiego</i> .
👤	<i>Marynarz</i> lub <i>Oficer</i> (Załoga Pokładowa).
🚒	<i>Działo</i> (także jego obsada).
★	<i>Żeton Doświadczenia</i> .
🦑	<i>Karta Przygody Morskiej</i> / <i>Potwór Morski</i> .
✂	Usuń kartę.
🎲	Rzuć zwykłą kością.
🍵	“Opowiedz” tę historię w <i>Tawernie</i> , aby otrzymać 2 Sztuki Srebra za każdą taką ikonę.
📦	<i>Beczki</i> i / lub <i>Skrzynie</i> .
⌚	Pauza; użyj żetonu <i>Klepsydry</i> zgodnie z opisem na karcie.
💰	<i>Sztuki Srebra</i> ; czysta gotówka do <i>Skarbcu</i> gracza.

ŻETONY DOŚWIADCZENIA

Elementy oznaczone * używają komponentów z dodatków lub rozszerzeń i mogą zostać pominięte, jeśli nie są dostępne w Twojej wersji gry.

Pozyskiwanie Żetonów Doświadczenia



Żetony Doświadczenia reprezentują nabytą wiedzę i umiejętności załóg graczy, zebrane w trakcie rozgrywki. Gracz otrzymuje *Żetony Doświadczenia* realizując różnorakie zadania oraz misje z niektórych kart.

Zadanie	Nagroda
Pokonanie okrętu <i>Salwq Burtowq</i> .	2 <i>Żetony Doświadczenia</i> i 5 <i>Sztuk Srebra</i> . Wyjątek: <i>Pokonanie Słupa (S)</i>, <i>Karaweli (C)</i> lub <i>Karaweli Konkwistadorów*</i> nie przynosi zysku w <i>Sztukach Srebra</i>.
Pokonanie okrętu <i>Abordazem</i> .	1 <i>Żeton Doświadczenia</i> .
Pokonanie <i>Fortu</i> przeciwnika.	2 <i>Żetony Doświadczenia</i> .
Pokonanie <i>Potwora Morskiego</i> .	2 <i>Żetony Doświadczenia</i> i 5 <i>Sztuk Srebra</i> .
Zniszczenie <i>Świątyni*</i> .	2 <i>Żetony Doświadczenia</i> i 5 <i>Sztuk Srebra</i> .
Pokonanie <i>Baterii Dział</i> .	1 <i>Żeton Doświadczenia</i> .
Usunięcie ostatniej <i>Karty Eksploracji</i> z <i>Głównej Wyspy</i> .	1 <i>Żeton Doświadczenia</i> i 4 <i>Sztuki Srebra</i> .

Gracz otrzymuje *Żetony Doświadczenia* z zasobów gry i umieszcza je w swoim *Skarbcu*. Po ich użyciu są one zwracane do zasobów gry.

- Żeton Doświadczenia* nie może zostać sprzedany ani przekazany innemu graczowi.

Użycie Żetonów Doświadczenia do Przerzutów Kości

W większości sytuacji w grze, po rzucie kością, gracz może zdecydować się na jej przerzut, jeśli nie jest zadowolony z wyniku. Za każdy użyty *Żeton Doświadczenia* gracz ma prawo przerzucić jedną zwykłą kość jeden raz. Nie dotyczy to działań wynikających z *Kart Tawerny*.

- Przed przerzuceniem jakiegokolwiek kości gracz musi zadeklarować, ile *Żetonów Doświadczenia* ma zamiar poświęcić.
- Gracz może przerzucać tę samą kość wielokrotnie, dopóki nie wykorzysta zadeklarowanych *Żetonów Doświadczenia*.
- Gracz deklaruje ilość *Żetonów Doświadczenia* tylko raz i nie może już zmienić tej decyzji. Wszystkie zadeklarowane *Żetony Doświadczenia* muszą wrócić do zasobów gry, niezależnie od tego, czy zostały wykorzystane do przerzutu, czy też nie.

Użycie Żetonów Doświadczenia dla dodatkowych Kart Akcji

Przy *Regułach Zaawansowanych* gracz może poświęcić *Żeton Doświadczenia*, aby dobrać dodatkową *Kartę Akcji* (patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 41).



NEGOCJACJE

Gracze mogą negocjować w dowolnej fazie gry.

Najczęściej negocjacje dotyczą:

- Uzyskania zgody na skorzystanie przez *Okręt Gracza* z możliwości oferowanych przez *Bazę* lub *Doki* chronione przez *Fort*, należące do innego gracza.
- Uzyskania zgody dla *Okrętu Gracza* na przepłynięcie przez pole zajmowane przez okręt innego gracza.
- Przekazanie innemu graczowi własnych zasobów.
 - Żetony Doświadczenia* nie podlegają *Negocjacjom*.
- Przekazania innemu graczowi *Kart Akcji*.
 - Uwaga: gracz nie może otrzymać żadnej *Karty Akcji* we własnej *Turze*.
 - Jeśli gracz po transakcji posiada więcej niż 7 *Kart Akcji*, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty.
 - Wyjątek: Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, gracz nie może mieć więcej niż 9 kart w ręce (patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43).
- Przeładunku* komponentów między *Okrętami Graczy* (np. *Dział*, *Marynarzy*, *Oficerów* lub zawartości *Kajut*, *Ładowni* lub *Kabiny Kapitana*).
 - Okręty Graczy* muszą być wtedy na *Sąsiednich Polach*.
 - Przeładunek* nie dojdzie do skutku, jeśli *Siła Wiatru* wynosi 8°B lub więcej i przynajmniej jeden z okrętów jej podlega.

Warunki *Negocjacji* mogą dotyczyć zarówno bieżącej, jak i przyszłych *Rund*.

- Przykład: Pożyczka może być spłacona w określonej przyszłości.
- Przykład: Nieatakowanie lub atakowanie celów, albo wejście do *Portu* może mieć miejsce teraz lub w przyszłości.
- Przedmiotem *Negocjacji* może być niemal wszystko, z wyjątkiem:
- Już wybudowanych *Fortów*, *Kopalń* i *Plantacji*.
- Komponentów na planszy, które znajdują się poza zasięgiem obydwu stron *negocjacji* (*Sąsiednie Pola*, *Siła Wiatru* itp.).
- Przyjmowania *Kart Akcji* we własnej *Turze*.
- Żetonów Doświadczenia* lub *Żetonu Pierwszeństwa*.
 - Wyjątek: Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, Gracze mogą *Negocjować Żeton Pierwszeństwa* (patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43).

Gracze posiadają dowolność w *Negocjacjach*, jednak dla przyjemności gry oraz uniknięcia niepotrzebnych spiek, sugerujemy, aby warunki były jasne i przejrzyste, zwłaszcza kiedy czas realizacji jest odsunięty w czasie.

- Przykład: Jeśli gracz udziela zgody na wejście do własnych *Doków*, może zdecydować się na zakaz *Załadunku* / *Wyładunku*, jeśli na wyspie znajdują się *Beczki* lub *Skrzynie*.
- Przykład: Jeśli gracze uzgadniają, że nie będą się atakować, powinni także określić, w jakim zakresie czasowym ma to mieć miejsce.
- Przykład: Jeżeli gracz udziela pożyczki w *Sztukach Srebra*, powinien określić precyzyjne warunki spłaty (w jakiej ilości, w jakim czasie lub w jakiej sytuacji ma nastąpić spłata).

Warunki Wiążące

Negocjacje są wiążące, a warunki muszą zostać dotrzymane przez obie strony, zgodnie z ustaleniami. Jeśli nastąpi konflikt w interpretacji, który nie może być rozwiązany polubownie, gracze powinni użyć kości, aby określić, po której stronie jest racja.

- Wyjątek: Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, jeśli przed rozpoczęciem rozgrywki większość graczy tak zdecyduje, *Negocjacje* mogą być niewiążące! (Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43).

BUDOWA

W trakcie własnej *Tury*, kiedy *Okręt Gracza* znajduje się na należącej do niego *Zajętej Wyspie*, gracz może *Wybudować Fort Kopalnię* lub *Plantację*, płacąc monetami z własnego *Skarbcza*. Na wyspie może znajdować się najwyżej po **1 żetonie** każdego rodzaju budowli, a ich całkowita liczba na mapie jest ograniczona do **3 żetonów** każdego rodzaju, zatem raczej nie należy zbyt długo zwlekać z planowaną budową.

Rozbiórka

Gracz **nie** może sprzedać *Fortu*, *Kopalni* czy *Plantacji*, jednakże, jeśli *Okręt Gracza* znajduje się na własnej wyspie z wybudowaną infrastrukturą, gracz może zdecydować o zniszczeniu dowolnych budowli w trakcie własnej *Tury*. Ich żetony są usuwane z mapy i wracają do ogólnej puli.

- Choć wydaje się to niezbyt sensowne, może być to lepsze rozwiązanie niż pozwolenie przeciwnikowi na łatwe przejęcie infrastruktury, jeśli silne jednostki nieprzyjaciela zbliżają się do wyspy.
- Żadne inne żetony (*Beczki*, *Skrzynie*, *Pasażerowie*...) nie mogą zostać usunięte z wyspy w ten sposób.

FORT

Głównym zadaniem *Fortu* jest ochrona *Zajętej Wyspy*.
Budowa Fortu kosztuje gracza **7 Sztuk Srebra**.

Żeton wybudowanego *Fortu*, umieszcza się na dedykowanym polu na wyspie, obok symbolu *Portu*.

Gracz **nie może** *Wybudować Fortu*, jeśli:

- Na planszy znajdują się już 3 *Forty*.
- Nie ma własnego *Okrętu Gracza* w *Porcie Zajętej Wyspy*.
- *Okręt* przeciwnika lub *okręt NPC* znajduje się na *Sąsiednim Polu* (polu połączonym z *Fortem* czerwoną strzałką).

Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, kiedy wybudowany zostaje *Fort*, a na wyspie znajduje się już *Plantacja z Milicją*, należy usunąć z *wyspy Marynarzy* pełniących tę funkcję.

○ Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.

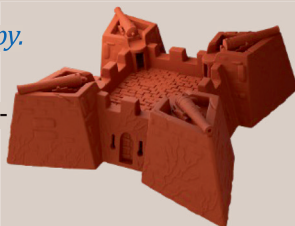
Załoga *Fortu* oddaje 5 *Głosów* w wyborach na koniec gry.

○ Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.

Powstanie Doków

Budowa *Fortu* automatycznie zamienia zwykłe *Kotwicowisko* w *Doki*, gdzie od teraz *Okręt Gracza* może *Rekrutować Marynarzy* lub *Oficerów*, a także dokonywać *Napraw*, poprzez zakup *Dział*.

○ Patrz: *Doki* na stronie 11.



Zgoda na wykorzystanie Portu

Jeśli wyspa posiada *Fort*, każdy okręt innego gracza, który chciałby dokonać jakichkolwiek operacji w *Porcie* musi uzyskać na to zgodę jego właściciela, najczęściej w drodze *Negocjacji*.

- Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, uzyskanie takiej zgody jest także konieczne w przypadku, gdy na wyspie znajduje się *Plantacja z Milicją*.
○ Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.
- Zgoda nie jest wymagana na wejście lub przepłynięcie przez *Port*, ale jest potrzebna, aby *Rekrutować*, *Naprawiać*, wykonywać zadania z kart na *Zajętej Wyspie*, *Okrętować/Wyokrętować Pasażerów*, *Ładować/Wyładować Beczki* i *Skrzynie*, a także inne komponenty.

Ochrona

Okręt Gracza zacumowany w *Dokach* **nie może być atakowany** przez przeciwnika lub *okręt NPC*, jeśli obok jest *Fort*.

- **Wyjątek:** Właściciel *Zajętej Wyspy* może atakować obcy okręt znajdujący się w jego *Dokach*.
- *Okręt Gracza* atakujący z *Doków* naraża się na kontratak zaatakowanego *okrętu*.

Zajęta Wyspa **nie może zostać Zajęta** przez przeciwnika, dopóki znajduje się na niej *Fort*. Kiedy *Fort* zostanie zniszczony, okręt przeciwnika stojący w *Porcie* może w tej samej turze *Zająć* wyspę, umieszczając tam swoją *Flagę*. W tej samej turze może także odbudować *Fort*.

- Patrz: *Zajmowanie wysp* na stronie 24.
- Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, Plantacja z Milicją także chroni wyspę przed przejęciem, podobnie jak *Fort*.
○ Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.

Walka



Właściciel *Fortu* może we własnej *Turze* podjąć decyzję o ataku na obiekt znajdujący się na *Sąsiednim Polu* poprzez *Salwę Burtową*. Jeśli *Fort* ostrzela przeciwnika, ale nie zniszczy go w jednej salwie musi się liczyć z możliwością kontrataku. Nie dotyczy to *Potworów Morskich*.

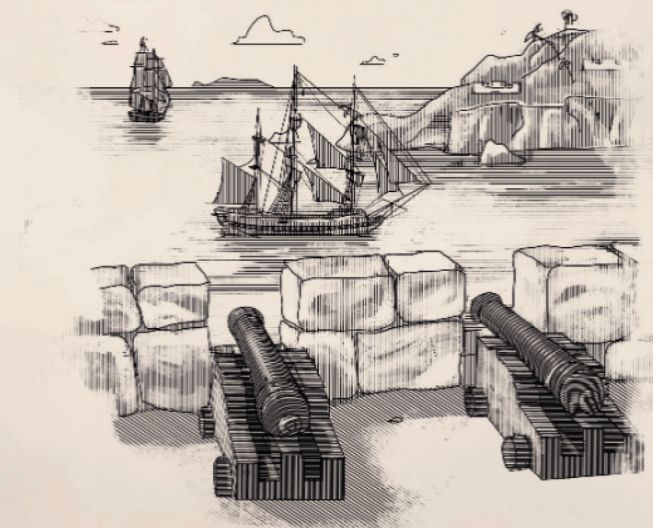
Aby zaatakować *Fort* *Okręt Gracza* lub *Okręt Piratów* musi znaleźć się na *Sąsiednim Polu* i wybrać jako rodzaj walki *Salwę Burtową*.

- Jeśli *Fort* przetrwa, może kontratakować intruza.
- Jeśli *Fort* zostaje zniszczony przeciwnik otrzymuje **2 Żetony Doświadczenia**.
- Trafiony *Fort* otrzymuje *Znacznik Uszkodzeń*. Jeśli *Fort* miałby otrzymać drugi *Znacznik Uszkodzeń*, zostaje zniszczony.
- W jednej *Salwie Burtowej* *Fort* nie może otrzymać więcej niż 1 *Znacznika Uszkodzeń*, o ile salwa nie zawiera przynajmniej 3 wyrzuconych 6'.
- W pełni sprawny *Fort* używa w walce 4 *Dział* podczas gdy *Fort* ze *Znacznikiem Uszkodzeń* dysponuje w walce 3 *Działami*.
- W walce z udziałem *Fortu* **nie występują rykoszety** (przerzuty kości z wynikiem 4' lub 5').
- Inne okręty *NPC* oraz *Potwory Morskie* nie atakują *Fortów*.

Naprawa Fortu

Jeśli *Okręt Gracza* znajduje się w *Dokach* chronionych uszkodzonym *Fortem*, gracz może zapłacić **3 Szt. Srebra**, aby usunąć *Znacznik Uszkodzeń* z *Fortu*.

- Gracz **nie może** tego zrobić, jeśli okręt przeciwnika, okręt *Piratów* lub inny okręt *NPC* znajduje się na *Sąsiednim Polu* wobec *Fortu*.



PLANTACJE

Podstawowym zadaniem *Plantacji* jest zbieranie plonów i przetwarzanie ich na drogi cenny płyn w *Beczkach*.



Wybudowanie *Plantacji* na *Zajętej Wyspie* kosztuje gracza 5 *Sztuk Srebra*.

Żeton wybudowanej *Plantacji* umieszcza się w dowolnym miejscu na *Zajętej Wyspie*.

Gracz nie może *Wybudować Plantacji*, jeżeli:

- Na wyspie istnieje już *Plantacja* lub 3 *Plantacje* znajdują się już na planszy.
- *Okręt Gracza* nie znajduje się w *Porcie Zajętej Wyspy*.

Pracownicy *Plantacji* oddają 5 *Głosów* w wyborach, na koniec gry.

- Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.

Powstanie doków

Podobnie jak to ma miejsce z *Fortem*, *Plantacja* także automatycznie zamienia zwykłe *Kotwiczowisko* w *Doki*, gdzie *Okręt Gracza* może *Rekrutować Marynarzy* lub *Oficerów*, a także dokonywać *Napraw* poprzez zakup *Dział*.

- Patrz: *Doki* na stronie 11.

Produkcja



Na początku *Rundy Zbiorów* (*Rundy: I, VI, VIII i X*), każda *Plantacja* na planszy produkuje 1 *Beczke*, która jest ustawiana na wyspie obok *Plantacji*.

- **Wyjątek:** Na wyspie nie ustawia się więcej kolejnych *Beczek*, jeśli znajdują się tam już 3 takie żetony.

Okręt Gracza, który zacumuje w *Porcie*, może *Załadować Beczki* do *Ładowni*, a następnie *Wyładować* je w *Bazie* lub *Tawernie*, zamieniając każdą z nich na 2 *Sztuki Srebra*. Jeżeli z *Portu Zajętej Wyspy* istnieje *Wolny Szlak Handlowy* do najbliższej *Tawerny*, gracz może natychmiast sprzedać 1 *Beczke* z wyspy (wyprodukowaną w *Rundzie Zbiorów*).

- Patrz: *Wolny Szlak Handlowy* na stronie 12.

Zgoda nie jest wymagana

Inaczej niż w przypadku *Fortu*, obecność samej tylko *Plantacji* nie wystarcza, aby wymusić na przeciwniku konieczność uzyskania zgody na skorzystanie przez jego *Okręt* z zasobów wyspy.

- **Wyjątek:** Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, zgoda taka jest wymagana, jeśli na wyspie istnieje *Plantacja z Milicją* (patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43).

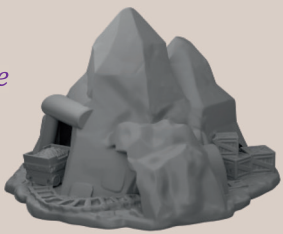
Brak ochrony

Plantacja nie oferuje ochrony przed atakiem dla okrętu stojącego w *Porcie*. *Plantacja* nie zabezpiecza wyspy przed *Zajęciem* przez okręt innego gracza.

- *Plantacja* nie może być atakowana.
- *Plantacja* automatycznie przechodzi na własność nowego właściciela wyspy, jeśli ta zostaje *Zajęta*.
- **Wyjątek:** Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, *Plantacja z Milicją* zabezpiecza wyspę przed *Zajęciem* przez okręt innego gracza, podobnie jak *Fort*, a *Milicja* może być atakowana przez *Abordaż*, jednak sama *Plantacja* nie jest atakowana. (Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43).

KOPALNIE

Kopalnia w grze wydobywa cenną rudę i pakuj przetworzony urobek w *Skrzynie*. *Wybudowanie Kopalni* na *Zajętej Wyspie* kosztuje gracza 5 *Sztuk Srebra*.



Żeton *wybudowanej Kopalni* umieszcza się w dowolnym miejscu na *Zajętej Wyspie*.

Gracz nie może *Wybudować Kopalni*, jeżeli:

- Na wyspie istnieje już *Kopalnia* lub 3 *Kopalnie* znajdują się już na planszy.
- *Okręt Gracza* nie znajduje się w *Porcie Zajętej Wyspy*.

Pracownicy *Kopalni* oddają 5 *Głosów* w wyborach, na koniec gry.

- Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.

Produkcja



Na początku *Rundy Zbiorów* (*Rundy: I, VI, VIII i X*), każda *Kopalnia* na planszy produkuje 1 *Skrzynię*, która jest ustawiana na wyspie obok *Kopalni*.

- **Wyjątek:** Na wyspie nie ustawia się więcej kolejnych *Skrzyń*, jeśli znajdują się tam już 3 takie żetony.

Okręt Gracza, który zacumuje w *Porcie*, może *Załadować Skrzynie* do *Ładowni*, a następnie *Wyładować* je w *Bazie* lub *Tawernie*, zamieniając każdą z nich na 3 *Sztuki Srebra*. Jeżeli z *Portu Zajętej Wyspy* istnieje *Wolny Szlak Handlowy* do najbliższej *Tawerny*, gracz może natychmiast sprzedać 1 *Skrzynię* z wyspy (wyprodukowaną w tej *Rundzie Zbiorów*).

- Patrz: *Wolny Szlak Handlowy* na stronie 12.

Zgoda nie jest wymagana

Obecność *Kopalni* nie wystarcza, aby wymusić na przeciwniku konieczność uzyskania zgody na skorzystanie przez jego *Okręt* z zasobów wyspy.

Brak ochrony

Kopalnia nie oferuje ochrony przed atakiem dla okrętu stojącego w *Porcie*.

Kopalnia nie zabezpiecza wyspy przed *Zajęciem* przez okręt innego gracza.

- *Kopalnia* nie może być atakowana.
- *Kopalnia* automatycznie przechodzi na własność nowego właściciela wyspy, jeśli ta zostaje *Zajęta*.

Podsumowanie funkcji budowli

Typ	Koszt w Szt. Srebra	Doki	Runda Zbiorów	Zgoda na cumowanie	Ochrona	Atak
Fort	7 (3 za naprawę)	TAK 	n/a	Wymagana	Tak	Tak
Kopalnia	5	NIE		Nie	Nie	Nie
Plantacja	5	TAK 		Nie	Nie	Nie
Plantacja z Milicją	5 (+ koszt Marynarzy)	TAK 		Wymagana	Przed zajęciem	Nie

OKRETY GRACZY

Elementy oznaczone * używają komponentów z dodatków lub rozszerzeń i mogą zostać pominięte, jeśli nie są dostępne w Twojej wersji gry.

TYPY OKRĘTÓW

W grze występuje wiele typów okrętów, jednak każdy z nich jest w pełni uniwersalny, a różnice tkwią w szczegółach. Każdy z okrętów posiada swoją miniaturę, różniącą się od innych wielkością, kształtem kadłuba i układem żagli. Dodatkowo dostępne są dedykowane podstawki* umożliwiające szybką identyfikację typu okrętu, sprzedawane osobno. Typy okrętów występujące w Misty Waters:

- *Slup (Sloop - S)*
- *Karawela (Caravel - C)*
- *Bryg (Brig - B)*
- *Galeon (Galleon - G)*
- *Ciężka Fregata (Heavy Frigate - HF)*
- *Ciężki Okręt Liniowy (Heavy Line Battleship - HL)*

Wraz z dodatkiem *Imperia*:

- *Okręt Liniowy (Line Battleship - L)**
 - Tylko: Niderlandy (pomarańczowi) / Portugalia (czerwoni)
- *Fregata (Frigate - F)**
 - Tylko Anglia (biali) / Francja (niebiescy)
- *Fluita (Fluyt - T)**
 - Tylko Niderlandy (pomarańczowi) / Portugalia i Hiszpania (czerwoni)
- Patrz: Instrukcja dodatku *Imperia*.

Okręty Graczy, z wyjątkiem *Okrętów Liniowych*, występują w kolorach odpowiadających nacji i posiadają dedykowane planszety, na których znajdują się następujące elementy (różniące się w zależności od typu):

- Typ Okrętu (1)
- Koszt Okrętu (2)
- Oznaczenie kodowe (3)
- Prędkość Okrętu (4)
- Kajuty Pasażerskie (5)
- Ładownie (6)
- Marynarze (7)
- Działa (8)
- 1 Oficer-Kanonier (9)
- 1 Oficer-Fechmistrz (10)
- 1 Oficer-Kapitan (11)
- Kabina Kapitana (12)

Charakterystyki okrętów

Typ		Koszt (Szt. Srebra)	Prędkość	Działa	Marynarze	Ładownia	Kajuty
Slup Sloop (S)		8		 x 2	 x 2		
Karawela Caravel (C)		10		 x 2	 x 2		
Fluita* Fluyt* (T)		12		 x 2	 x 2		
Bryg Brig (B)		14		 x 3	 x 2		
Fregata* Frigate* (F)		18		 x 4	 x 3		
Galeon Galleon (G)		22		 x 4	 x 5	 x 3	
Ciężka Fregata Heavy Frigate (HF)		24		 x 5	 x 4		
Okręt Liniowy Line Battleship (L)*		32		 x 7	 x 6		
Ciężki Okręt Liniowy Heavy Line Battleship (HL)		36		 x 9	 x 7		



MAKSYMALNY ZASIĘG

Maksymalny Zasięg ruchu *Okrętu Gracza* to największa ilość pól, o jaką może się on przesunąć w *Turze* gracza. Gracz może zawsze przesunąć swój okręt o mniejszą ilość pól lub wcale. **Maksymalny Zasięg** okrętu jest równy jego prędkości maksymalnej wraz ze wszystkimi jej **modyfikacjami**. Modyfikacje prędkości mogą pochodzić z różnych źródeł i zawsze się kumulują.

- Najmniejszy **Maksymalny Zasięg** nie może być mniejszy niż 1.
- Siła Wiatru** wpływa na **Maksymalny Zasięg**, jeśli ruch okrętu zawiera choć jedno pole *Na Morzu*.

Modyfikatory Prędkości

Źródło	Modyfikacja Prędkości
Kapitan	+1 do prędkości
Brak Marynarzy	- 1 do prędkości
Laguna Czerwonej Wody	Maksymalna prędkość = 3
Siła Wiatru	-1, -2, -3 lub +1 do prędkości
Karta Akcji	+1 lub +2 do prędkości

Znaczniki "1-8"

W grze mamy 4 zestawy znaczników 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. Znaczniki te są wykorzystywane do oznaczania zmian prędkości okrętu, lub numeru wyspy na karcie z misją, która jej dotyczy.

- Przykład: *Slup* stracił wszystkich *Marynarzy*, w polu prędkości na jego planszecie należy umieścić znacznik "4".

KAJUTA PASAŻERSKA



Okręty Gracza posiadają *Kajuty Pasażerskie*, odpowiednio oznaczone na planszecie okrętu. Każda *Kajuta* może pomieścić jeden żeton. Może to być *Pasażer*, ale także „nadliczbowy” *Oficer* lub też *Tratwa* (czyli rozbitek).

- Działa* i *Marynarze* **nie mogą** być przewożeni w *Kajutach Pasażerskich*, gdyż ich żetony reprezentują odpowiednio: 8 prawdziwych armat z ich obsługą oraz 30 marynarzy w rzeczywistości!
- Gracz **nie może** celowo „zniszczyć” zawartości *Kajuty*.
- Najczęściej *Pasażerom* w *Kajutach* towarzyszy odpowiednia karta z opisem zadania, przewożona w *Kabinie Kapitana*.

Zaokrętowanie/Wyokrętowanie



Pasażerowie mogą się pojawiać niemal wszędzie w archipelagu, zgodnie z opisami na odkrywanych *Kartach Zdarzeń*, *Kartach Eksploracji* czy *Kartach Tawerny*.

Aby **Zaokrętować** *Pasażera* okręt musi posiadać wolne miejsce w Kajucie i znajdować się we właściwej lokacji. Zarówno *Okrętowanie* jak i *Wyokrętowanie* traktowane jest jako **akcja**, zatem może być dokonane już po zakończeniu kroku ruchu i walki. *Pasażer* nie może zostać zaokrętowany, także jeśli w *Kabinie Kapitana* brak już miejsca na towarzyszącą mu kartę.

Okręt Gracza może **Wyokrętować** (usunąć żeton z *Kajuty*), kiedy znajdzie się w miejscu opisanym na karcie bądź w niniejszej instrukcji.

- Okręt Gracza* **nie może** dokonać **Wyokrętowania Na Morzu**.
- Działa* i *Marynarze* **nie mogą** zostać **Wyokrętowani**, ale mogą zostać przemieszczeni pomiędzy okrętami.
 - Wyjątek:** Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, *Marynarze* mogą zostać **Wyokrętowani**, aby zasilić *Milicję Plantacji*.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.

ŁADOWNIA



Okręty Graczy posiadają *Ładownie*, z których każda umożliwia transport 1 *Beczki*, 1 *Skrzyni*, albo *Skarbu Konkwistadorów*.

- Gracz **nie może** celowo zniszczyć zawartości *Ładowni*.
- Wszystkie inne cenne przedmioty na okręcie są przewożone w *Kabinie Kapitana*, inaczej zapewne szybko by zaginęły.
- Niektóre inne żetony, takie jak *Czarna Skrzynia** czy *Srebrna Beczka**, także mogą być przewożone w *Ładowni*, zgodnie z opisem na ich kartach.

Załadunek/Wyładunek



Aby **Załadować** żetony do *Ładowni*, *Okręt Gracza* musi znaleźć się w *Porcie*, w lokacji, gdzie składowane są *Beczki* lub *Skrzynie* oraz posiadać miejsce w *Ładowni*. Załadunek i Wyładunek towarów z ładowni traktowane są jako akcja i mogą być wykonane w trakcie *Tury* gracza, po zakończeniu faz ruchu i walki.

Okręt Gracza może **Wyładować** towary z *Ładowni*, kiedy znajdzie się w *Porcie* wskazanym na karcie lub opisanym w instrukcji.

- Okręt Gracza* **nie może** **Wyładować** ładunku *Na Morzu*, o ile karty nie stanowią inaczej.

KABINA KAPITANA



Okręty Graczy posiadają obszerną *Kabinę Kapitana*, która może pomieścić **do 3 kart** zawierających misję, zadania lub cenne znaleziska, które najczęściej powinny zostać dostarczone do Bazy lub *Tawerny*, w celu zamiany na gotówkę.

- Z wyjątkiem kart oznaczonych symbolem kłódki (6), karty w *Kabinie Kapitana* są umieszczane awerssem do góry i są informacją publiczną.
- Niektóre dodatkowe żetony, takie jak List, Perła Oceanu, czy żetony Skarbów, które nie są umieszczane w *Ładowni*, także znajdują miejsce w *Kabinie Kapitana*, nie liczą się jednak do limitu przewożonych tu kart.
- Pasażerowie*, *Tratwy*, *Beczki*, *Skrzynie*, *Skarb Konkwistadorów*, *Działa*, *Marynarze* i *Oficerowie* **nie mogą** być transportowani w *Kabinie Kapitana*.

Jeżeli odkryta karta miałaby zostać umieszczona w *Kabinie Kapitana*, jednak nie ma tam już na nią miejsca, karta taka jest odkładana do pudełka.

- Wyjątek:** Limit 3 kart w *Kabinie Kapitana* może zostać przekroczony tylko w jednym przypadku - kiedy *Okręt Gracza* pokona okręt przeciwnika, w wyniku czego przejmie zawartość jego *Kabiny Kapitana*.

Gracz nie może celowo zniszczyć zawartości *Kabiny Kapitana*.

- Wyjątek:** Kiedy *Okręt Gracza* znajdzie się w *Bazie* lub *Tawernie*, gracz może pozbyć się kart, których realizacja nie jest obowiązkowa, odkładając je do pudełka, rezygnując tym samym z potencjalnej nagrody.

NAPRAWA

W fazie akcji własnej *Tury*, po zakończeniu fazy ruchu i walk, jeśli *Okręt Gracza* znajduje się w *Bazie* lub w *Dokach*, gracz może skorzystać z możliwości *Naprawy* uszkodzonego okrętu, poprzez zakup *Działa*.

- Nie można zainstalować na okręcie więcej *Działa* niż jest miejsc na planszecie okrętu.

Działa



Żeton *Działa* reprezentuje około 8 “prawdziwych” armat, wraz z ich obsługą, znajdującą się pod pokładem. W *Misty Waters* *Działa* reprezentują także stan kadłuba okrętu – zniszczenie ostatniego działła oznacza zatopienie okrętu!

Aby uzupełnić utracone *Działo* gracz płaci **1 Sztukę Srebra**, gdy jego okręt znajduje się w *Bazie* lub w *Dokach*.

Główną funkcją *Działa* jest wystrzeliwanie kul armatnich, dostarczając 1 kość na każde *Działo* okrętu, który oddaje *Salwę Burtową*. *Działa* (w tym przypadku ich obsługa) biorą także udział, na równi z *Marynarzami* z pokładu, w *Abordażu*. Każde *Działo* dodaje jedną kość do pojedynków.

- Przykład: Jeśli *Okręt Gracza* ma 3 *Działa* i 2 *Marynarzy*, będzie używał 3 kości w *Salwie Burtowej*, natomiast w *Abordażu* użyje 5 kości.

Żałoga każdego *Działa* na pokładzie *Okrętu Gracza* oddaje **1 Głos** w wyborach, na końcu rozgrywki.

- Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.

REKRUTACJA

We własnej *Turze*, w fazie akcji, jeśli *Okręt Gracza* znajdzie się w *Bazie*, *Dokach* lub w *Tawernie*, może skorzystać z opcji Rekrutacji załogi pokładowej, czyli *Marynarzy* i *Oficerów*.

- Gracz może *Rekrutować* tylko tylu *Marynarzy* i *Oficerów* na *Okręt Gracza*, ile znajduje się na nim wolnych miejsc dla każdego rodzaju załogi pokładowej.

Marynarze



Żeton *Marynarza* reprezentuje około 30 rzeczywistych ludzi na prawdziwym okręcie. Aby uzupełnić załogę o 1 *Marynarza*, gracz musi zapłacić **1 Szt. Srebra**, a jego okręt musi być zacumowany w *Bazie*, *Dokach* lub w *Tawernie*.

Zadaniem *Marynarzy* jest obsługa żagli i utrzymanie wysokiej prędkości okrętu. Utrata **wszystkich** *Marynarzy* skutkuje **spadkiem prędkości** maksymalnej okrętu o **1**. *Marynarze* biorą także udział w *Abordażu*, dodając 1 kość do pojedynków za każdy żeton *Marynarza*.

Marynarz stanowiący załogę *Okrętu Gracza* lub wraz z *Regułami Zaawansowanymi*, stanowiący *Milicję Plantacji*, oddaje **1 Głos** w wyborach na końcu rozgrywki.

- Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.

Oficerowie



Żeton *Oficera* reprezentuje jednego członka załogi pokładowej, którego wysokie umiejętności przywódcze zwiększają efektywność *Okrętu Gracza*.

Żetony *Oficerów* są dwustronne, przy czym czarne oznaczenia odpowiadają zwykłemu *Oficerowi*, natomiast żółte oznaczają *Oficera pierwszej klasy*.

- W trakcie Rekrutacji zwykły *Oficer* może zostać awansowany (poprzez odwrócenie żetonu) na *Oficera Pierwszej Klasy* za **3 Szt. Srebra**.

W grze występują trzy typy *Oficerów*, a na każdym z *Okrętów Gracza* może się znajdować po jednym z nich, na dedykowanym stanowisku, na planszecie okrętu.

- Oficer* poprawia efektywność *Okrętu Gracza*, na którym jest zaokrętowany.
- Oficerowie* mogą być przewożeni w *Kajutach Pasażerskich*, jednak pozostając tam nie wpływają na zdolności bojowe okrętu, dopóki nie zostaną przesunięci na właściwe stanowiska bojowe, co może mieć miejsce w fazie akcji podczas *Tury* gracza.

Kapitan na stanowisku bojowym dysponuje **5 Głosami** w wyborach na końcu rozgrywki, podczas gdy *Kanonier* oraz *Fechmistrz* posiadają po **3 Głosy**.

- Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.

Oficerowie:

Żeton	Oficer	Koszt zatrudnienia (Szt. Srebra)	Zdolności
	Kapitan	5	Zwiększa prędkość <i>Okrętu Gracza</i> o 1.
	Kapitan 1 – Klasy	8 lub 3 za awans	Zwiększa prędkość <i>Okrętu Gracza</i> o 1. Pozwala <i>Okrętowi Gracza</i> żeglować przez <i>Mielizny</i> .
	Kanonier	3	Dodaje 1 dodatkowy strzał (kość) podczas oddawania przez <i>Okręt Gracza</i> <i>Salwy Burtowej</i> .
	Kanonier 1 – Klasy	6 lub 3 za awans	Dodaje 1 dodatkowy strzał (kość) oraz pozwala na jednokrotny przerzut dowolnych kości podczas oddawania przez <i>Okręt Gracza</i> <i>Salwy Burtowej</i> .
	Fechmistrz	3	Dodaje 1 punkt do wyniku rzutu każdą kością, gdy <i>Okręt Gracza</i> uczestniczy w <i>Abordażu</i> .
	Fechmistrz 1 - Klasy	6 lub 3 za awans	Dodaje 1 punkt do wyniku rzutu każdą kością oraz pozwala na jednokrotny przerzut dowolnych kości, gdy <i>Okręt Gracza</i> uczestniczy w <i>Abordażu</i> .

Utrata Załogi Pokładowej

Marynarz nie jest *Oficerem* i odwrotnie, jednak obydwa stanowią część załogi pokładowej okrętu. Jeśli w wyniku działania karty lub reguł gry, gracz musi usunąć jednego członka załogi pokładowej, gracz ma pełną dowolność w wyborze, który z żetonów usunie.

- Przykład: Jeśli karta mówi o usunięciu 2 *Marynarzy* lub *Oficerów*, gracz może usunąć dwóch *marynarzy*, albo na przykład po jednym *Marynarzu* i *Oficerze*.

Na niektórych kartach wyraźnie zaznaczono, że chodzi konkretnie o *Marynarza* albo o *Oficera*. Wówczas gracz jest obowiązany do zastosowania się do tego polecenia, tak jak jest ono opisane.

Działa (ich obsługa) nie stanowią części załogi pokładowej i są traktowane oddzielnie, zarówno na kartach jak i w regułach gry.

PRZEŁADUNEK

W trakcie *Tury* gracza, w fazie akcji, jeśli *Okręt Gracza* znajdzie się na *Sq-siednim Polu* wobec innego *Okreću Gracza* (także przeciwnika), gracze mogą zdecydować o przeładunku dowolnej ilości *Dział*, *Marynarzy*, *Oficerów* lub innych komponentów z *Kajut*, *Ładowni* czy Kabiny *Kapitana*, o ile na drugim okręcie jest wystarczająco dużo miejsca.

- *Przeładunek* **nie** jest możliwy, jeśli *Siła Wiatru* wynosi **8°B** lub więcej, a przynajmniej jeden z okrętów jest na nią wystawiony.
- *Przeładunek* dotyczy jedynie elementów znajdujących się na pokładzie okrętów.
- Obaj dowódcy okrętów muszą się zgodzić na transfer, na przykład w drodze *Negocjacji*.
- Gracz **nie** może celowo zniszczyć swojego okrętu przez *Przeładunek* ostatniego *Działa*.
- *Przeładunek Pasażerów* odnosi się także do towarzyszących im kart z *Kabiny Kapitana*.

SPRZEDAŻ OKRĘTÓW

Sprzedaż Okreću Gracza

W fazie akcji własnej *Tury* gracz może zdecydować o sprzedaży *Okreću Gracza* o ile ten znajduje się w *Bazie*. Gracz otrzymuje za okręt tyle *Sztuk Srebra*, ile wynosi **połowa ceny okrętu** podanej na jego planszecie.

- Wszyscy Oficerowie zostają *Wyokrętowani* w *Bazie* i mogą następnie zostać *Zaokrętowani* na nowy *Okreću Gracza*.
- *Działa* i *Marynarze* z załogi sprzedawanego okrętu trafiają do zasobów gry i nie mają wpływu na redukcję ceny sprzedaży okrętu.
- *Działa*, *Marynarze* i *Oficerowie* **nie** podlegają sprzedaży nigdy i nigdzie.

Złomowanie Okreću Gracza

Jeśli gracz chce się pozbyć swojego okrętu, jednak nie może lub nie chce dostarczyć go do *Bazy*, aby go sprzedać, może zdecydować o jego złomowaniu. Może tego dokonać w dowolnych *Dokach*. Gracz **nie** otrzymuje za złomowanie żadnego wynagrodzenia.

- Gracz **nie może** zezłomować swojego ostatniego okrętu.
- *Okreću Gracza* **nie może** być zezłomowany w innej lokacji niż *Doki*, a zwłaszcza *Na Morzu*; załoga prędzej wyrzuci za burtę kapitana niż zgodzi się na samozatopienie.
- Jeśli *Okreću Gracza* znajduje się w obcych *Dokach* chronionych *Fortem* lub *Milicją Plantacji (Reguły Zaawansowane)*, musi uzyskać zgodę na złomowanie od właściciela *Portu*.

ZAKUP OKRĘTÓW

Zakup Okreću Gracza

W fazie akcji własnej *Tury* gracz może zakupić nowy okręt do floty, płacąc za niego cenę widniejącą na jego planszecie. Po zakupie żeton *Okreću Gracza* jest umieszczany we **własnej Bazie** gracza, wraz z umieszczaną obok planszy odpowiednią planszetą oraz kompletem *Dział* i *Marynarzy*.

- Gracz **nie** musi mieć innego *Okreću Gracza* w *Bazie*, aby dokonać zakupu kolejnego okrętu.
- Flota gracza nie może się składać z więcej niż **2 Okrętów Gracza**, przy czym każdy musi należeć do innego typu.

Okręt Liniowy

Poza standardowymi typami okrętów, gracz ma możliwość zakupu unikalnego *Ciężkiego Okreću Liniowego (Heavy Line Battleship - HL)*. Ten wyjątkowo silny i drogi okręt występuje tylko w jednym egzemplarzu i może być zakupiony przez tego z graczy, który jako pierwszy zdecyduje się na jego zakup.

- Wraz z dodatkiem *Imperia*, dla nacji Niderlandów i Portugalii dostępna jest nieco lepsza, lecz szybsza wersja: *Okręt Liniowy (Line Battleship - L)**. Może się więc zdarzyć, że na planszy pojawią się aż dwa okręty liniowe...

o Patrz: Instrukcja dodatku *Imperia*.

Kiedy *Ciężki Okreću Liniowy* zostanie *Utracony*, ponownie staje się dostępny do zakupu przez dowolnego gracza.

- Okręt taki może zostać przejęty przez innego gracza w wyniku *Abordażu*, więc, jeśli rozgrywka toczy się według reguł dodatku *Imperia*, może się zdarzyć, że we flocie jednego gracza znajdą się aż dwa okręty liniowe!

o Patrz: *Zakończenie Bitwy* na stronie 38.



BITWA

Elementy oznaczone * używają komponentów z dodatków lub rozszerzeń i mogą zostać pominięte, jeśli nie są dostępne w Twojej wersji gry.

W teorii gracz może wygrać rozgrywkę w Misty Waters nie uczestnicząc w żadnej bitwie, jednak najczęściej morze tętni kanonadą dział i szczękiem stali. Pomimo, że atakowanie *Okrętów Graczy*, *Fortów*, *Piratów*, *Okrętów NPC*, *Potworów Morskich* czy *Baterii Dział* zawsze wiąże się z ryzykiem, to jednak także z szansami na zysk i osłabienie przeciwnika w wyścigu do fotela Wicekróla Archipelagu.

KROK 1: CELU ATAKU

Okręty *NPC* atakują swoje cele po swoim ruchu w *Fazie ruchu i ataku NPC*, natomiast gracz wybiera cel ataku w swojej *Turze*, w fazie ataku.

- **Wyjątek:** *Potwór Morski* będzie także atakował w *Fazie Pogody*, kiedy pojawia się na planszy.

W jednej *turze*, każda jednostka może zaatakować tylko jeden cel, jednak każda jednostka może być zaatakowana wielokrotnie podczas tej samej *Rundy*. Wszystkie walki rozgrywają się kolejno, 1:1.

Cel ataku musi znajdować się na *Sąsiednim Polu* wobec atakującego. Jeśli jednak cel znajduje się w *Bazie*, *Tawernie* lub *Dokach* chronionych *Fortem*, **nie może zostać zaatakowany**.

- **Wyjątek:** Właściciel *Fortu* może zaatakować *Okręt* innego *Gracza*, który znajduje się w jego *Dokach*.
- **Wyjątek:** *Okręt Gracza* w *Bazie* lub *Tawernie* **nie** może atakować, o ile nie został tam zablokowany.
- **Wyjątek:** *Siła Wiatru* może spowodować, że atak **nie** może dojść do skutku, lub, że walka będzie jednostronna, jeśli tylko jeden z przeciwników jest *Na Morzu*.
 - Patrz: Efekty *Siły Wiatru* na stronie 18.
- **Wyjątek:** *Potwór Morski* **nie może** atakować **ani** kontratakować *Fortu* oraz *Okrętów Graczy* nie znajdujących się *Na Morzu*.



KROK 2: WYBÓR RODZAJU WALKI

Po zadeklarowaniu ataku na wybrany cel, atakujący wybiera rodzaj *Bitwy*:

1. *Salwa Burtowa*
2. *Abordaż*

Fort, *Piraci* oraz *Baterie Dział* zawsze atakują *Salwą Burtową*. *Potwory Morskie*, choć nie posiadają *Dział*, także atakują według reguł *Salwy Burtowej*, zadając straty opisane na ich kartach. Każdy atak *NPC* wiąże się zatem z ryzykiem kontrataku.

- Inne jednostki *NPC* nigdy nie atakują, a jedynie się bronią.

Jedynie *Okręty Graczy* oraz *Galeas Konkwistadorów* mogą zostać zaatakowane *Abordażem*.

- **Wyjątek:** Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, *Piraci* także mogą zostać zaatakowani *Abordażem*.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.
- **Wyjątek:** Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, *Plantacja z Milicją* także może zostać zaatakowana *Abordażem*.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.

KROK 3: KARTY przed RZUTAMI KOŚCI

Kiedy atakujący wybierze rodzaj walki, lecz zanim zaczniesz się *bitwa*, gracze mogą zagrać swoje *Karty Akcji*, oznaczone: 

- Te *Karty Akcji* muszą zostać zagrane przed rzutami kości w *Bitwie*.
- Jednostki *NPC* nie używają *Kart Akcji*.

Pierwszą *Kartę Akcji* zagrywa gracz **broniący się**, kolejną atakujący i tak na przemian, aż jeden z grających zdecyduje, że nie zagrywa już więcej kart w tej fazie walki. Przeciwnik może wówczas zagrać dowolną ilość pozostałych *Kart Akcji*, które posiadają opisane powyżej oznakowanie.

Jako pierwsza *Karta Akcji* powinna zostać zagrana taka, która uniemożliwia atak albo taka, która odwraca kolejność rzutu kości, zamieniając broniącego się w atakującego.

- Gracz może zdecydować o niezagrywaniu kart tego typu, jednak nie będzie ich już mógł zagrać w późniejszych fazach *Bitwy*.
- Jeśli broniący się zagra *Kartę Akcji*, która zapobiega *Bitwie*, atakujący nie ma już możliwości zaatakowania innego celu w tej *Rundzie*.
- Gracze mogą zagrywać jedynie te *Karty Akcji*, które odpowiadają sytuacji i są oznaczone przynajmniej jedną z ikon: 
 - Przykład: W odpowiedzi na atak na *Okręt Gracza*, nie może on zagrać na przykład karty „Sabotażysta”, aby zablokować *Port* przeciwnika. Takie zagranie tej *Karty Akcji* może mieć miejsce jedynie we własnej *Turze* gracza. Ta sama karta może jednak zostać zagrana w *Bitwie* dla wykorzystania innej z jej opcji, która wyłącza z walki *Oficerów* na okręcie przeciwnika.

Brak powtórzeń

Gracz nie może zagrać w jednej bitwie dwóch takich samych *Kart Akcji*, jednak może zagrać taką samą kartę jaką zagrał przeciwnik.

- Jeśli obydwójce graczy zagra identyczne *Karty Akcji*, które dają pierwszeństwo w ataku, lub dodają punkty w *Abordażu*, ich efekty wzajemnie się znoszą.

KROK 4A: SALWA BURTOWA

Jeśli jako rodzaj ataku wybrana została *Salwa Burtowa* i gracze zakończyli pierwsze zagrywanie kart, atakujący rzuca tyłoma kośćmi, ile sprawnych *Dział* znajduje się na jego okręcie.

- Inny z graczy pełni rolę rzucającego kośćmi za okręty *NPC*.
- Jednostki *NPC* nie posiadają *Oficerów*, *Żetonów Doświadczenia* czy *Kart Akcji*.
- Potwory Morskie* nie stosują mechaniki rzucania kośćmi, ale w zamian za to dodają 1 *Znacznik Uszkodzeń* do okrętów *NPC* albo zadają *Okrętom Graczy* straty opisane na ich kartach.
 - Wyjątek: *Galeas Konkwistadorów* traci w walce *Marynarzy*.
- Wyjątek: W walce z Wężem Morskim (*Potwór Morski*) rzuca się tyłoma kośćmi ilu jest na pokładzie okrętu *Marynarzy*, nie *Dział*.

Atakujący/ Kontratakujący	Liczba Dział (ilość rzucanych kości)
Okręt Gracza	Odpowiadająca ilości sprawnych dział. +1 za Oficera <i>Kanoniera</i>
Fort	4 <i>Działa</i> (w pełni sprawny) 3 <i>Działa</i> (uszkodzony)
Plantacja z Milicją	(<i>Reguły Zaawansowane</i>) tylko <i>Abordaż</i>
Okręt Piratów	4 <i>Działa</i> (w pełni sprawny) 3 <i>Działa</i> (uszkodzony).
Karawela Konkwistadorów*	2 <i>Działa</i> (w pełni sprawna). 1 <i>Dział</i> (uszkodzona).
Galeas Konkwistadorów	0 <i>Dział</i> .
Srebrny Frachtowiec*	0 <i>Dział</i> .
Latający Holender*	Niezniszczalny, usuwa z planszy wszystko, co znajdzie się na <i>Sąsiednim Polu</i> .
Potwór Morski	Dodaje 1 <i>Znacznik Uszkodzeń</i> na okręt <i>NPC</i> (usuwa 1 <i>Marynarza</i> z <i>Galeasu Konkwistadorów</i>), <i>Okrętom Graczy</i> zadaje straty opisane na karcie: Lewiatan usuwa 1 <i>Dział</i> i 1 <i>Marynarza/Oficera</i>. Megalodon usuwa 1 <i>Dział</i>. Kraken usuwa 1 <i>Dział</i> i 2 <i>Marynarzy/Oficerów</i>. Hydra usuwa wszystkich <i>Marynarzy</i> i <i>Oficerów</i>, oprócz <i>Kapitana</i>. Wąż Morski usuwa 1 <i>Dział</i>. Kaszałot usuwa 1 <i>Dział</i> i przemieszcza okręt.
Bateria Dział	2 <i>Działa</i> .
Świątynia Dnia Ostatniego*	(<i>Reguły Zaawansowane</i>), 0 <i>Dział</i> .

Efekt rzutu każdej z kości *Salwy Burtowej* jest opisany w tabeli obok.

Przerzuty kości i drugie zagranie Kart Akcji

Jeśli gracz oddający *Salwę Burtową* nie jest zadowolony z uzyskanych rezultatów ma możliwość dokonania przerzutu wybranych kości lub zmodyfikowania ich wyników. Odbywa się to w następującej kolejności:

- Przerzuty rykoszetów (4' i 5', wyłącznie w walce pomiędzy okrętami).
- Kanonier 1-klassy* może przerzucić każdą z kości jeden raz.
- Żeton Doświadczenia* pozwala na przerzut jednej kości jeden raz (należy zadeklarować ilość *Żetonów Doświadczenia* jaka zostanie użyta)
- Modyfikacje wyników wskutek wcześniej zagranych *Kart Akcji* (X,).

Po wykonaniu tych czynności gracz może jeszcze zagrać te z *Kart Akcji*, które są oznaczone: X, .

- Te *Karty Akcji* mogą być zagrane dopiero po rzutach kości i muszą odpowiadać sytuacji.
- Tak jak poprzednio, nie można zagrać dwóch takich samych *Kart Akcji*.

Wynik na kości

Rezultat w Salwie Burtowej



Trafienie w kadłub!

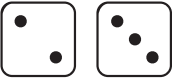
- Usuń 1 *Dział* z *Okrętu Gracza*.
- o Jeśli to ostatnie *Dział*, *Okręt Gracza* jest *stracony*.
- Dodaj *Znacznik Uszkodzeń* na *Fort*, *Okręt Piratów*, *Karawelę Konkwistadorów** lub *Świątynię**.
 - Najwyżej 1 *Znacznik Uszkodzeń* na Bitwę, chyba, że w *Salwie Burtowej* padły przynajmniej **trzy 6'**.
 - Jeśli jest to drugi *Znacznik Uszkodzeń*, cel zostaje zniszczony.
- Srebrny Frachtowiec** i *Bateria Dział* zostają zniszczone już po 1 trafieniu.
- Galeas Konkwistadorów* nie odnosi uszkodzeń od 6'.



Rykoszet!

Podczas walki **dwóch okrętów** są to kule odbite od powierzchni morza. Te kości można przerzucać aż do osiągnięcia rezultatu innego niż 4' lub 5'.

- Wyjątek:** Pudło w przypadku ostrzeliwania *Srebrnego Frachtowca**, tu celuje się wysoko, w jego maszty i żagle, więc trudno o rykoszety od fal.
- Pudło w przypadku ostrzału *Potwora Morskiego* lub celów lądowych, jak *Fort*, *Bateria Dział* czy *Świątynia Dnia Ostatniego**.



Pudło!

Cel nie ponosi strat.

- Wyjątek:** Przy ostrzeliwaniu *Srebrnego Frachtowca** wyrzucenie 2' oznacza zniszczenie jego masztów i przejście ładunku!



Trafienie w załogę!

- Usuń 1 członka załogi pokładowej (1 *Marynarza* lub 1 *Oficera*) z *Okrętu Gracza*. Jeśli brak takowych – brak też uszkodzeń.
- Jeśli to ostatni *Marynarz* z *Galeasu Konkwistadorów*, jest on zatopiony, a jego ładunek przepada.
- Fort*, Piraci, *Karawela Konkwistadorów**, *Srebrny Frachtowiec**, *Bateria Dział* i *Świątynia Dnia Ostatniego** nie ponoszą strat w wyniku wyrzuconej 1'.



Potwór Morski!

Potwory Morskie zostają pokonane po osiągnięciu przynajmniej na jednej kości *Salwy Burtowej* rezultatu opisanego na ich karcie.

Kontratak

Kiedy atakujący zakończył swoją salwę, a cel nie został całkowicie zniszczony, broniący się ma prawo do kontrataku jeszcze w tej samej *Turze* (przeciwnika), oddając własną salwę w taki sam sposób (rzuty kości, przerzuty, karty).

- Wyjątek:** Jeśli obrońca został pokonany **nie może** już kontratakować.

Jeśli obrońca poniósł straty w wyniku salwy atakującego, do kontrataku może wykorzystać taką liczbę kości, ile dział mu pozostało. Kontratak ma miejsce nawet w przypadkach, kiedy normalnie broniący się nie mógłby zaatakować atakującego (np. cumującego w *Tawernie*).

- Wyjątek:** *Potwór Morski* nie może zadać strat jednostkom nie znajdującym się *Na Morzu*, gdyż jest tam zbyt płytko.
 - Wyjątek:** *Efekty Siły Wiatru* ciągle mają zastosowanie i mogą uniemożliwić kontratak (patrz: *Efekty Siły Wiatru* na stronie 18).

Po zakończeniu kontrataku bitwa dobiega końca.

KROK 4B: ABORDAŻ

Jeśli atakujący wybrał **Abordaż**, po pierwszym zagraniu Kart Akcji, gracze rzucają **jednocześnie**, każdy tyloma kośćmi ilu w sumie ma na pokładzie **Marynarzy** i **Działa** (ich obsługi przyłączają się do walki).

- Oficerowie** nie liczą się w tej kalkulacji.
- Kiedy w **Abordażu** uczestniczy jednostka **NPC**, jeden z niezaangażowanych graczy rzuca kośćmi w jej imieniu.
- Z uwagi na ograniczoną ilość miejsca na pokładzie gracz może użyć najwyżej 2x więcej kości niż przeciwnik.
- Przykład: Atakujący dysponuje 6 **Marynarzami** i 6 **Działami**, gdy obrońca posiada jedynie 2 **Działa**. Obrońca użyje zatem dwóch kości, a atakujący czterech.*

Liczne załogi

Nawet jeżeli załoga jest bardzo liczna, z powodu ciasnoty nie wszyscy będą mogli wziąć udział w walce, a samo starcie będzie odbywało się w dwóch falach. Jeżeli zatem którykolwiek z walczących w **Abordażu** miałby użyć więcej niż **5 kości**, bitwa rozstrzygnie się w dwóch starciach, dzieląc obie załogi na połowy.

- W przypadku nieparzystej liczby kości, w pierwszym starciu bierze udział większa część załogi (kości).
- W żadnym ze starć przewaga liczebna nie może być większa niż 2:1.
- Wszystkie bonusy i modyfikatory mają zastosowanie do obydwu starć.
- Nie dochodzi do więcej niż 2 starć.
- Przykład: Atakujący ma 7 kości, obrońca 3. Dojdzie do dwóch starć: 4:2 oraz 2:1.*
- Przykład: Atakujący ma 11 kości, obrońca 5. Dojdzie do dwóch starć: 5:3 i 4:2. (nie więcej niż 5 kości na gracza w jednym starciu i przewaga nie większa niż 2:1)*

Ustawienie pojedynków

Po rzucie kośćmi, gracz z mniejszą ilością kości lub w przypadku równej ilości – obrońca, ustawia swoje kości w porządku od najwyższej do najniższej wartości. Drugi gracz przyporządkowuje im swoje kości w odwrotnym porządku: do najwyższego wyniku przeciwnika dostawia swoją kość z najniższą wartością, tworząc równoległy rząd. Jeżeli miał przewagę liczebną, pozostaną mu „najlepsze” kości, które nie mają swojego „przeciwnika” do pojedynku. Wówczas może je ustawić za swoimi kośćmi, tworząc drugi rząd wsparcia.

- W każdym z pojedynków kość z drugiego rzędu sumuje się z kością z pierwszego.
- W żadnym z pojedynków nie może brać udział więcej niż 2 kości po stronie jednego gracza.
- NPC** umieszczają swoje kości w drugim rzędzie według zasady – największa wartość za najmniejszą wartością z pierwszego rzędu.

Przerzuty i drugie zagranie Kart Akcji

Niezależnie od tego, kto ustawiał swoje kości jako pierwszy, obrońca jako pierwszy przystępuje do modyfikowania wyników:

- Fechmistrz** 1-klasowy może przerzucić każdą z kości jeden raz.
- Żeton Doświadczenia** pozwala na przerzut jednej z kości jeden raz (należy zadeklarować ilość **Żetonów Doświadczenia** jaka zostanie użyta).
- Modyfikacje wyniku dzięki wcześniej zagranym (X, D) **Kartom Akcji** oraz obecności **Fechmistrza** (wartość na pojedynczej kości nie może przekroczyć 6).

Teraz obrońca zagrywa i rozpatruje efekty pozostałych **Kart Akcji** (X, D).

- Te karty mogą być zagrane dopiero po rzutach kości i muszą być adekwatne do sytuacji.
- Tak jak poprzednio, nie można zagrać dwóch takich samych **Kart Akcji**.

Po obrońcy te same kroki, w tej samej kolejności powtarza atakujący.

Wynik Pojedynku

Każdy pojedynek rozpatrywany jest kolejno, choć w domyśle dzieją się jednocześnie. Gracz z niższym wynikiem przegrywa pojedynek, usuwając swoje kości i tracąc za każdą kość biorącą w nim udział 1 **Marynarza** lub **Działo**.

Remisy

Kości z pojedynków remisowych odkładane są na bok i po zakończeniu starcia odbywa się dodatkowe starcie, z wszystkimi kośćmi z pojedynków remisowych, według tych samych zasad. Po zakończeniu starcia remisowego **Abordaż** się kończy, a jeśli dalej występują remisy, nie są one już rozstrzygane w tej **Bitwie**.

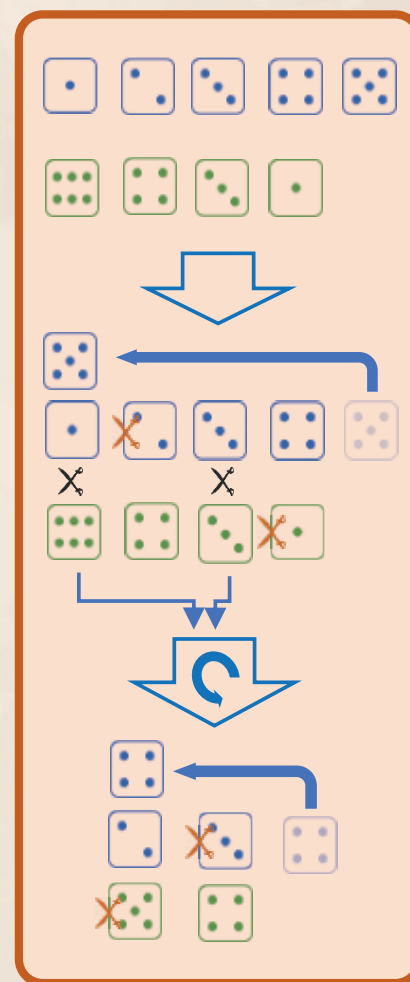
Abordaż – przykład

„Niebieski” okręt z 3 **Marynarzami** i 2 **Działami** atakuje „zielony okręt” z 1 **Marynarzem** i 3 **Działami** poprzez **Abordaż**. „Niebieski” okręt rzuca 5 kośćmi, a „zielony”, jednocześnie rzuca 4.

„Zielony” ma mniej kości, zatem po rzucie ustawia swoje kości jako pierwszy, od najwyższej do najniższej. „Niebieski” ustawia swoje kości w odwrotnej kolejności, a ponieważ ma ich więcej, zostanie mu jedna kość o największej wartości, która nie znajdzie swojego przeciwnika w pierwszej linii. „Niebieski” gracz postanawia użyć jej w drugiej linii, wspierając swojego najsłabszego „szermierza” (1’), co zamienia pewną przegraną w tym pojedynku w remis.

Na żadnym z okrętów nie ma **Fechmistrza**, nikt nie zagrywa **Żetonów Doświadczenia**, nie ma też odpowiednich **Kart Akcji**. W wyniku starcia mamy dwa remisy, z udziałem w sumie pięciu kości, ginie też po jednym **Marynarzu** z każdego okrętu.

Kości z remisów są teraz przerzucane w drugim starciu. „Niebieski” gracz ma o jedną kość więcej, co wykorzystuje do uratowania jednego z dwóch pojedynków. W efekcie wyrównanej walki każdy z graczy traci po jednej kości: „niebieski” traci zatem drugiego **Marynarza**, a „zielony”, który ostatniego stracił w poprzednim starciu, musi zamiast niego usunąć **Działo**. **Abordaż** się kończy, żadnej ze stron nie udało się pokonać okrętu przeciwnika.



Jednostka	Liczba kości w Abordażu (Marynarze + Działa = liczba kości)
Okręty Graczy, Galeas Konkwistadorów	Suma Marynarzy i Dział na okręcie.
Plantacja z Milicją	Reguły Zaawansowane : liczba Marynarzy na wyspie (maksymalnie 2 Marynarzy + 0 Dział).
Okręty Piratów	Tylko Salwy Burtowe . Reguły Zaawansowane : 0 Marynarzy + 4 Działa (w pełni sprawny) lub 3 Działa (uszkodzony).

KROK 5: ZAKOŃCZENIE BITWY

Kiedy *Bitwa* się kończy, wszystkie zagrane *Karty Akcji*, trafiają do pudełka, nawet jeśli nie znalazły praktycznego zastosowania (np. w wyniku kontr-zagrania gracza).

W trakcie *Bitwy* atakujący lub broniący się może zostać pokonany, kiedy to się stanie, *Bitwa* kończy się natychmiast.

- Może to skutkować, że nie dojdzie do kontrataku po pierwszej, skutecznej *Salwie Burtowej*.
- *Abordaż* kończy się wraz z rozstrzygnięciem ostatniego pojedynku.

Może się zdarzyć, że żaden z walczących nie został pokonany w *Bitwie*. W takim przypadku walka może być kontynuowana w kolejnych turach, albo też okręty oddalą się od siebie i do kolejnego starcia już nie dojdzie.

Znaczniki Uszkodzeń

*Znaczniki Uszkodzeń** służą do oznaczania uszkodzonych okrętów *NPC* lub *Fortów*. Jeśli w Twojej wersji gry **nie występują** *Znaczniki Uszkodzeń* należy użyć tekturowych, dwustronnych żetonów *Fortów* oraz dwustronnych żetonów okrętów *Piratów*.



W tym przypadku, za każdym razem, gdy jest mowa o dodaniu Znacznika Uszkodzeń, należy odwrócić żeton nieuszkodzonej jednostki na drugą stronę.

Znaczniki Uszkodzeń umieszczane są na ostatnim maszcie miniatury okrętu lub na miniaturze *Fortu*. Znaczniki nie są limitowane ilościowo, jednak, jeśli ich zabraknie, należy w zamian użyć dowolnego żetonu zastępczego.

Nagrody

W zależności od pokonanego przeciwnika gracz może otrzymać: *Sztuki Srebra*, *Żetony Doświadczenia*, żeton *Pirata* lub *Potwora Morskiego*. Jeśli pokonanym przeciwnikiem jest okręt, gracz, w zależności od rodzaju prowadzonej walki, może również przejąć przewożone na nim karty, ładunek czy pasażerów, a nawet całą jednostkę!

- Zwycięski okręt *NPC* lub *Fort* nie mogą *zająć* zawartości pokonanego okrętu ani jego samego. Jednostki *NPC* nie otrzymują też żadnych innych nagród.

Pokonanie Fortu

Fort **nie może** otrzymać więcej niż 1 *Znacznika Uszkodzeń* w jednej *Salwie Burtowej*, o ile przeciwnik nie wyrzuci w salwie przynajmniej **trzech 6'**.

Kiedy *Fort* otrzyma drugi *Znacznik Uszkodzeń* zostaje pokonany i *Bitwa* się kończy.

- Żeton *Fortu* jest usuwany z planszy i może zostać wykorzystany przez dowolnego gracza do wybudowania kolejnego *Fortu*.
- Za pokonanie *Fortu* gracz otrzymuje 2 *Żetony Doświadczenia*.



Pokonanie Milicji Plantacji

Zgodnie z *Regułami Zaawansowanymi*, kiedy *Plantacja z Milicją* straci wszystkich *Marynarzy*, zostaje pokonana i *Bitwa* się kończy.

- Żeton *Plantacji* **nie** jest zdejmowany z planszy.
- Pomimo, że zwycięzca nie otrzymuje żadnej nagrody, brak *Milicji* w praktyce oznacza, że wyspa, wraz z *Plantacją* i *Dokami* zostaje przez niego przejęta.

o Patrz: *Zajęcie Wyspy* na stronie 24.



Pokonanie Karaweli Konkwistadorów*

Karawela Konkwistadorów* **nie może** otrzymać więcej niż 1 *Znacznik Uszkodzeń* w jednej *Salwie Burtowej*, o ile przeciwnik nie wyrzuci w salwie przynajmniej **trzech 6'**.

Kiedy *Karawela Konkwistadorów** otrzyma drugi *Znacznik Uszkodzeń* zostaje pokonana i *Bitwa* się kończy.

- Żeton *Karaweli Konkwistadorów** jest usuwany z planszy.
- Zwycięzca otrzymuje 2 *Żetony Doświadczenia*.
 - o Za Karawelę **nie** przysługuje nagroda w *Sztukach Srebra*.
- Jeśli zwycięzcą jest *Okręt Gracza*, może on umieścić w *Kabinie Kapitana* żeton Skarbu, który może być sprzedany w *Bazie* lub *Tawernie* za 7 *Sztuk Srebra*. W przeciwnym razie skarb tonie i przepada.



Pokonanie Galeasu Konkwistadorów

Kiedy z *Galeasu Konkwistadorów* zostanie usunięty ostatni *Marynarz*, jest on pokonany i *Bitwa* się kończy.

- Jeśli pokonany w wyniku *Salwy Burtowej*, zwycięzca otrzymuje 5 *Sztuk Srebra* i 2 *Żetony Doświadczenia*.
 - o Okręt pokonany w wyniku *Salwy Burtowej* tonie na tyle szybko, że *Skarb Konkwistadorów* umieszczony w ładowni idzie na dno wraz z okrętem.
- Jeśli *okręt* został pokonany w wyniku *Abordażu*, *Skarb Konkwistadorów* może zostać umieszczony w jego *Ładowni Okrętu Gracza*, aby dostarczyć go do Bazy i wygrać grę!
 - o Jeśli w ładowni zwycięzcy brakuje miejsca na *Skarb Konkwistadorów*, gracz może zawsze dokonać przeładunku między okrętami niezależnie od *Siły Wiatru*.
 - o Zwycięzca zyskuje 1 *Żeton Doświadczenia*, bez nagrody pieniężnej.



Pokonanie Srebrnego Frachtowca*

Jeśli *Srebrny Frachtowiec** zostanie trafiony w wyniku *Salwy Burtowej* (wyrzucenie 6' lub 2'), zostaje pokonany i *Bitwa* się kończy.

- Żeton *Srebrnego Frachtowca** jest usuwany z planszy, a zwycięzca otrzymuje 5 *Sztuk Srebra* oraz 2 *Żetony Doświadczenia*.
- Dodatkowo, jeśli *Srebrny Frachtowiec** został pokonany bez zniszczenia kadłuba (żadnej 6' w salwie), ale został obezwładniony przez zniszczenie masztów (wyrzucenie przynajmniej jednej 2' w salwie), zwycięzca może umieścić w *Kabinie Kapitana* żeton Skarbu. Można go następnie sprzedać w *Bazie* lub *Tawernie* za 7 *Sztuk Srebra*.
- Przypadkowe trafienie w kadłub (przynajmniej jedna 6' w salwie) powoduje zatonięcie skarbu wraz ze *Srebrnym Frachtowcem**.



Pokonanie Okrętu Piratów

Okręt Piratów nie może otrzymać więcej niż 1 Znacznika Uszkodzeń w jednej Salwie Burtowej, o ile przeciwnik nie wyrzuci w salwie przynajmniej trzech 6'.

Zgodnie z Regułami Zaawansowanymi, Okręt Piratów może być także atakowany przez Abordaż, otrzymując Znacznik Uszkodzeń.

o Patrz: „Reguły Zaawansowane” na stronie 43.

Kiedy Okręt Piratów otrzymuje drugi Znacznik Uszkodzeń, zostaje pokonany i Bitwa się kończy.

- Dzięki wsparciu własnego rządu za pokonanie Pirata gracz otrzymuje 5 Sztuk Srebra oraz 2 Żetony Doświadczenia.
 - o Według Reguł Zaawansowanych, jeśli Okręt Piratów zostanie pokonany w wyniku Abordażu, gracz otrzymuje 0 Szt. Srebra i 1 Żeton Doświadczenia.
- Patrz: „Reguły Zaawansowane” na stronie 43.
- Gracz umieszcza żeton pokonanego Okrętu Piratów jako trofeum, które w wyborach na końcu gry przełoży się na 5 Głosów obywateli archipelagu.
 - o Patrz: Wybory na Wicekróla na stronie 42.



Pokonanie Potwora Morskiego

Jeżeli Potwór Morski otrzyma trafienie opisane na odpowiadającej mu Karcie Przygody Morskiej, zostaje pokonany i Bitwa się kończy.

- Karta Przygody Morskiej z opisem potwora wraca do pudełka.
- Za pokonanie Potwora Morskiego, gracz otrzymuje 5 Sztuk Srebra oraz 2 Żetony Doświadczenia.
- Żeton Potwora Morskiego gracz umieszcza obok siebie jako trofeum, gdyż w wyborach na końcu gry, zapewni mu ono 5 Głosów mieszkańców.
 - o Patrz: Wybory na Wicekróla na stronie 42.



Pokonanie Baterii Dział

Jedno trafienie w Baterię Dział (wyrzucenie przynajmniej jednej 6') powoduje jej zniszczenie i Bitwa się kończy.

- Żeton Baterii Dział jest usuwany z planszy.
- Zwycięzca otrzymuje 1 Żeton Doświadczenia.



Pokonanie Świątyni*

Świątynia Dnia Ostatniego nie może otrzymać więcej niż 1 Znacznika Uszkodzeń w jednej Salwie Burtowej o ile przeciwnik nie wyrzuci w salwie przynajmniej trzech 6'.

Według Reguł Zaawansowanych, kiedy Świątynia* miałaby otrzymać drugi Znacznik Uszkodzeń, zostaje ona rozbita i Bitwa się kończy.

- Żeton Świątyni Dnia Ostatniego* jest zdejmowany z planszy.
- Gracz otrzymuje 5 Sztuk Srebra i 2 Żetony Doświadczenia.



Podsumowanie

Jednostka	Kryterium zniszczenia	Nagroda
Fort	2 Znaczniki Uszkodzeń	2 Żetony Doświadczenia
Milicja Plantacji	0 Marynarzy	Brak, żeton Plantacji pozostaje na planszy
Karawela Konkwistadorów*	2 Znaczniki Uszkodzeń	2 Żetony Doświadczenia + żeton Skarbu o wartości 7 Sztuk Srebra
Galeas Konkwistadorów*	0 Marynarzy	5 Sztuk Srebra + 2 Żetony Doświadczenia, jeśli poprzez Salwę Burtową lub: 1 Żeton Doświadczenia + Skarb Konkwistadorów w wyniku Abordażu
Srebrny Frachtowiec*	1 trafienie lub obezwładnienie	5 Sztuk Srebra + 2 Żetony Doświadczenia +, jeśli obezwładniony, także żeton Skarbu o wartości 7 Sztuk Srebra
Okręt Piratów	2 Znaczniki Uszkodzeń	5 Sztuk Srebra + 2 Żetony Doświadczenia, jeśli poprzez Salwę Burtową lub 1 Żeton Doświadczenia, jeśli w wyniku Abordażu
Potwór Morski	1 trafienie opisane na karcie potwora	5 Sztuk Srebra + 2 Żetony Doświadczenia
Bateria Dział	1 trafienie	1 Żeton Doświadczenia
Świątynia Dnia Ostatniego*	2 Znaczniki Uszkodzeń	5 Sztuk Srebra + 2 Żetony Doświadczenia

Pokonanie Okrętu Gracza

Kiedy ostatnie Działo zostanie usunięte z planszety Okrętu Gracza, Okręt Gracza zostaje pokonany.



Jeśli gracz straci swój pierwszy Okręt w grze jego kraj wesprze go sumą 5 Sztuk Srebra. Jeżeli natomiast gracz utraci okręt po raz drugi, zamiast pieniędzy królewski kanclerz wysyła do archipelagu wybitnego specjalistę-egzorcystę, który zdejmuje klątwę i gracz może usunąć z planszy żeton Skały-Czaszki we własnym kolorze.

W przypadku kolejnych strat okrętów gracz nie może już liczyć na wsparcie.

Jednakże, jeżeli kiedykolwiek utraci swój ostatni Okręt Gracza i nie stać go na zakup nowego, jego rząd nie pozwoli mu na wypadnięcie z wyścigu do przejęcia archipelagu. W fazie akcji Tury gracza, w następnej Rundzie, ustawia on w swojej Bazie nowy Slup (S), oddając do zasobów gry całą nadwyżkę ze swojego Skarbca powyżej 5 Sztuk Srebra.

- Powoduje to, że gracz traci jedną, całą Rundę, niezależnie od tego w jakiej fazie Rundy gracz utracił swój okręt.

Okręt Gracza utracony przez Salwę Burtową

Jeżeli *Okręt Gracza* został pokonany w wyniku *Salwy Burtowej* (utracił ostatnie *Działo*), zdejmujemy się go z planszy, wraz ze wszystkimi komponentami oraz planszetą okrętu.

- Dzięki wsparciu z własnego kraju, zwycięzca otrzymuje 5 *Sztuk Srebra*, a także 2 *Żetony Doświadczenia*.
 - **Wyjątek:** Pokonanie *Ślupa* (S) lub *Karaweli* (C) nie skutkuje nagrodą w Sztukach Srebra.

Jeśli zwycięzcą jest *Okręt Gracza*, może on “uratować” z tonącego okrętu drogie przedmioty oraz pozostałych przy życiu ludzi, zabierając na pokład *Marynarzy*, *Fechmistrza*, *Kanoniera*, *Pasażerów* i *Tratwy* (rozbitków), wraz z towarzyszącymi im kartami z *Kabiny Kapitana*.

- *Okręt Gracza* musi posiadać miejsce na przejmowaną załogę, jednak limit 3 kart w *Kabinie Kapitana* może zostać w tym przypadku przekroczony.
- *Kapitan nie może* zostać przejęty, gdyż zawsze tonie ze swoim okrętem.
- Okręt rozbity salwami z armat tonie na tyle szybko, że nie można przejąć niczego, co jest przewożone w *Ładowniach*, w tym także *Skarbu Konkwistadorów*. Zawartość idzie na dno i jest usuwana z planszy.
- *Forty* i jednostki *NPC nie mogą* przejąć niczego z tonącego okrętu.

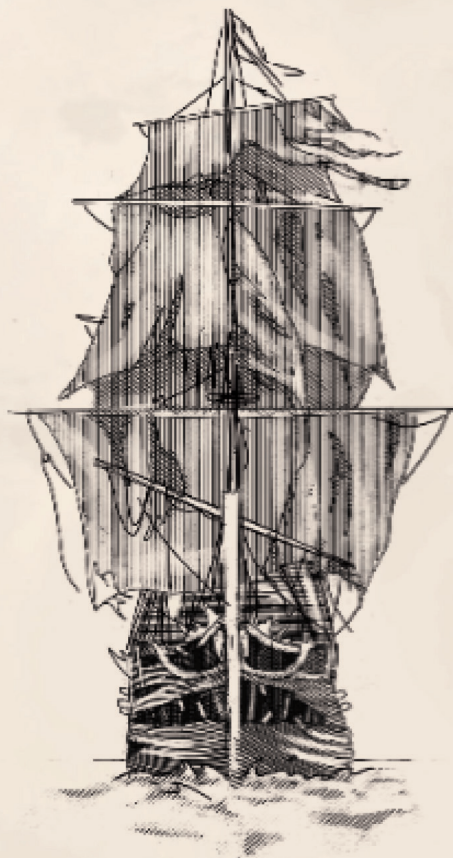
Okręt Gracza utracony na skutek Abordażu

Jeżeli *Okręt Gracza* został pokonany w wyniku *Abordażu* (utracił ostatnie *Działo*), okręt nie zawsze jest utracony. Jednakże:

- Wszyscy *Oficerowie*, walczący dzielnie do końca i są usuwani z gry.
- Zwycięski gracz otrzymuje 1 *Żeton Doświadczenia*.

Jeżeli zwycięzcą **nie był** *Okręt Gracza*, wówczas pokonany okręt jest usuwany z planszy ze wszystkimi komponentami. W przeciwnym przypadku, jeśli zwycięzcą jest *Okręt Gracza*, ma on do wyboru jedną z 4 opcji postąpienia z pokonanym *Okrętem Gracza*:

- **Złupić i zatopić:** Gracz może przejąć całą pozostałą zawartość pokonanego okrętu, w tym także zawartość *Ładowni*.
- *Okręt Gracza* musi posiadać miejsce na przejmowaną załogę, jednak limit 3 kart w *Kabinie Kapitana* może zostać w tym przypadku przekroczony.
- Przy braku miejsca, Gracz zawsze może dokonać *Przeładunku* przed zatopieniem okrętu, bez względu na *Siłę Wiatru*.



Po zakończeniu *Przeładunku* pokonany okręt jest zdejmowany z planszy wraz ze wszystkimi komponentami.

- **Powiększyć flotę:** Jeśli zwycięski gracz ma mniej niż 2 *Okręty Gracza* na planszy, może przejąć kontrolę nad zdobytą jednostką.
 - Z wyjątkiem miniatury *Okrętu Liniowego* (HL, L*), gracz wymienia ją na taki sam model w kolorze własnej nacji.
 - Jeśli gracz posiada już okręt tego typu we własnej flocie lub nie posiada takiego modelu dostępnego w kolorze własnej nacji (np. *Fregata* (F)* lub *Fluita* (T)*), wówczas ta opcja nie jest dla niego dostępna.
 - Zwycięzca musi *Przeładować* na zdobyty okręt przynajmniej 1 *Działo* z własnego okrętu. Wyjątkowo w tej sytuacji, może jednorazowo zamienić jednego z *Marynarzy* na *Działo*.
 - *Przeładunek* z lub na zdobyty okręt jest możliwy niezależnie od *Siły Wiatru*.
 - Jeśli spowodowałoby to zatonięcie własnego okrętu, wówczas ta opcja nie jest dostępna, jednak dostępna staje się opcja 3.
- **Zamienić okręty:** Gracz przenosi na zdobyty okręt wszystkie komponenty z własnego okrętu, który jest usuwany z planszy wraz z planszetą.
 - Z wyjątkiem miniatury *Okrętu Liniowego* (HL, L*) miniatura przejmowanego okrętu jest zamieniana na identyczną, lecz w barwach zwycięzcy.
 - Jeśli gracz posiada już okręt tego typu we własnej flocie lub nie posiada takiego modelu dostępnego w kolorze własnej nacji (np. *Fregata* (F)* lub *Fluita* (T)*), wówczas ta opcja nie jest dla niego dostępna.
 - *Okręt Gracza* musi posiadać miejsce na przejmowaną załogę, jednak limit 3 kart w *Kabinie Kapitana* może zostać w tym przypadku przekroczony.
 - Przy braku miejsca, Gracz zawsze może dokonać *Przeładunku* przed zatopieniem okrętu, bez względu na *Siłę Wiatru*.

Sprzedać okręt jako Pryz: Gracz może natychmiast spieniężyć zdobyty okręt sprzedając go, tak jakby natychmiast znalazł się w *Bazie*.

Aby było to możliwe, gracz musi obsadzić odsyłany na sprzedaż okręt minimalną załogą, tzw. „szkieletową”, usuwając z własnego okrętu 1 *Marynarza* lub 1 *Oficera* albo też 1 *Działo*. Zarówno okręt, jak i załoga zostają usunięci z planszy.

Zwycięski gracz otrzymuje nagrodę w *Sztukach Srebra*, równą połowie ceny nowego okrętu.

Korzystając z okazji, że przejęty okręt “udaje się do *Bazy*”, gracz może dokonać *Przeładunku* na Pryz (niezależnie od *Siły Wiatru*) tej części zawartości *Kabiny Kapitana*, *Ładowni* czy *Kajut Pasażerskich*, która może zostać zamieniona w *Bazie* na gotówkę.

- *Skarb Konkwistadorów* nie może zostać w ten sposób odesłany. Z całą pewnością pokusa dla załogi byłaby zbyt silna i nigdy nie osiągnęłaby celu podróży.
- Na przyzie musi znajdować się wystarczająco dużo miejsca na transportowane elementy, z wyjątkiem limitu kart w *Kabinie Kapitana*, który może zostać przekroczony.

KONIEC GRY

Elementy oznaczone * używają komponentów z rozszerzeń lub dodatków i mogą zostać pominięte, jeśli twoja wersja Misty Waters ich nie zawiera.

WIELKI FINAŁ

Na początku *Rundy XII*, konkwistadorzy, przerażeni rozwojem wydarzeń, ładują swój skarb na swój archaiczny, pozbawiony armat *Galeas* i rozpoczynają ucieczkę do ojczyzny.



Gracz z *Żetonem Pierwszeństwa*, umieszcza *Galeas Konkwistadorów* na polu ze znakiem „x” w *Lagunie Czerwonej Wody*. Jeśli to pole jest zajęte, rozpoczyna on ruch na następnym niezajętym polu na swojej trasie. Gracz umieszcza również obok planszy odpowiednią planszetę okrętu z 10 *Marynarzami* (0 *Oficerów*) i żetonem *Skarbu Konkwistadorów* w swojej *Ładowni*.

- Wyjątek: Nie dzieje się tak, jeśli jakikolwiek Gracz osiągnął „x” przed *Rundą XII* i zdobył *Skarb Konkwistadorów* lub *Galeas Konkwistadorów*.

Gra **nie** kończy się po zakończeniu *Rundy XII*, a *Znacznik Koła Czasu* nadal porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po *Rundzie XII*, *Galeas Konkwistadorów* będzie się przesuwac w każdej *Rundzie* podczas *Fazy 2*, wykorzystując szare strzałki, aby poruszać się w kierunku północnego (N) wyjścia (*Paso del Norte*) lub południowego (S) wyjścia (*Paso del Sur*).

- Podobnie jak inne *Okręty NPC*, *Galeas Konkwistadorów* **nie** poruszy się w *Rundzie*, w której pojawił się po raz pierwszy.

Przejęcie Galeasu

Jeśli przed *Rundą XII*, Gracz przesunie *Okręt Gracza* na pole „x” w *Lagunie Czerwonej Wody*, może zamienić swój okręt ze zwodowanym *Galeasem Konkwistadorów*, który od teraz kontroluje. Oryginalny *Okręt Gracza* **musi** zostać porzucony w ramach tej zamiany. W fazie akcji we własnej *Turze* gracz:

- Najpierw usuwa miniaturę *Okrętu Gracza* odpowiadającą mu planszetę okrętu i wszystko, co pozostało na pokładzie, w tym zawartość *Kabiny Kapitana*, *Kabiny Pasażerskiej* oraz *Ładowni*.
 - Gracz może najpierw wykonać *Przeładunek*, ale jedynymi komponentami, które *Galeas Konkwistadorów* może otrzymać, są *Fechmistrz* i *Kapitan*.
- Następnie gracz umieszcza *Galeas Konkwistadorów* na polu „x” w *Lagunie Czerwonej Wody* a także ustawia obok siebie odpowiadającą mu planszetę okrętu z 10 *Marynarzami* i żetonem Skarbu Konkwistadorów w jego *Ładowni*.

Po przejęciu przez gracza *Galeasa Konkwistadorów*, jest on traktowany jak zwykły *Okręt Gracza* z prędkością 4 (z wszelkimi modyfikacjami) z wyjątkiem:

- Nie może** atakować **ani** kontratakować, ale może bronić się w *Abordażu*.
- Zostaje pokonany po usunięciu wszystkich 10 *Marynarzy* (nie ma *Dział*).
- Uwzględniane są tylko obrażenia związane z usunięciem *Marynarzy* w tym zadane przez *Potwory Morskie*, ponieważ jego kadłub jest zbyt masywny, aby uwzględnić jakiekolwiek inne obrażenia.
- Gdy zostanie pokonany, zawsze jest *Utracony* po przejęciu komponentów pokładowych, przeciwnik **nie** może przyłączyć go do swojej floty, zamienić ani użyć jako *Pryz*.
- Nie** może zatrzymywać się w *Porcie*, poza *Bazą*, ale może przepłynąć przez *Port* w ramach swojego ruchu.
- Nie** posiada *Kabiny Kapitana* ani *Kabiny Pasażerskiej* nie może *Okrętować* ani dobierać *Kart Przygód Morskich* (ani żadnych innych kart).
- Ponieważ jest kontrolowany przez gracza, **nie** musi podążać za szarymi strzałkami, zawsze może **opuścić** *Lagunę Czerwonej Wody* przekraczając *Mielizny* po wschodniej (E) stronie, ale inne *Mielizny* nadal wymagają *Kapitana* 1-Klasy lub odpowiedniej *Karty Akcji*.
- Na *Maksymalny Zasięg* okrętu nie mają wpływu efekty *Siły Wiatru* poniżej siły wiatru 3°B i **nie** mają na niego wpływu żadne efekty usunięcia *Marynarzy/Oficerów* lub *Dział*.

Załadunek Skarbu Konkwistadorów

Zamiast pozyskiwania *Galeasa Konkwistadorów*, jeśli, przed *Rundą XII*, Gracz przesunie *Okręt Gracza* na pole „x” w *Lagunie Czerwonej Wody*, *Skarb Konkwistadorów* może zostać *Załadowany* do *Ładowni Okrętu Gracza*.

- Okręt Gracza* może również *Wyładować* komponenty, jeśli musi zrobić miejsce w swojej *Ładowni* dla *Skarbu Konkwistadorów*.

Świątynia Dnia Ostatniego*

Według *Reguł Zaawansowanych Świątynia Dnia Ostatniego** musi najpierw zostać usunięta, zanim będzie można zdobyć *Galeas Konkwistadorów* lub *Załadować Skarb Konkwistadorów*.

- Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.



ZWYCIĘSTWO 1 – SKARB KONKWISTADORÓW

Gracze mogą walczyć i próbować pokonać *Galeas Konkwistadorów* dowolnym rodzajem ataku, ale są w stanie przejść *Skarb Konkwistadorów Okrętem Gracza* tylko przez *Abordaż*. Istnieją inne sposoby na zdobycie *Skarbu Konkwistadorów*.



- Patrz: *Wielki finał* na stronie 41.

Gdy *Okręt Gracza* posiada *Skarb Konkwistadorów* w swojej *Ładowni*, może **natychmiast wygrać grę**, jeśli dostarczy skarb do swojej *Bazy*. *Okręt* Przeciwnika może próbować go pokonać i powstrzymać przed zwycięstwem, a także przejść od niego *Skarb Konkwistadorów* poprzez *Abordaż* i spróbować wygrać grę w ten sam sposób.

- Obce *Bazy* i *Pryzy* **nie mogą** zostać użyte do osiągnięcia zwycięstwa w ten sposób. Można jednak wykorzystać zakupione *Bazy*.

ZWYCIĘSTWO 2 – PODBÓJ WYSPY

Jeśli na końcu dwóch kolejnych *Rund*, gracz kontroluje przynajmniej 3 *Wyspy*, **wygrywa grę!**



- **Wyjątek:** Do zwycięstwa w grze z dwoma graczami lub w Wariacie Sojuszu 2/2, wymagane jest zajęcie 4 lub więcej *Wysp*.
- **Wyjątek:** Zwycięstwa **nie można** osiągnąć w ten sposób w trybie *Solo* ani w *Trybie Kooperacyjnym*.
 - Patrz instrukcja: *Dodatkowe Tryby Gry*.
- **Wyjątek:** Jeśli dwoje graczy spełniło jednocześnie ten warunek, należy przejść do opcji *Wyborów na Wicekróla* pomiędzy graczami, którzy osiągnęli remis.

ZWYCIĘSTWO 3 – WYBORY NA WICEKRÓLA

Jeśli *Skarb Konkwistadorów* zostanie usunięty z gry, czy to poprzez ucieczkę *Galeasu Konkwistadorów* do wyjścia z planszy, czy w wyniku jego zatonięcia, gra kończy się wraz z zakończeniem tej *Rundy*. Jeśli na jej końcu nie zostały spełnione żadne inne warunki zwycięstwa, gracze przystępują do głosowania na *Wicekróla Morza Mgieł*, aby wyłonić zwycięzcę.



Wszyscy mieszkańcy archipelagu wezmą udział w głosowaniu, oddając swój *Głos* na gracza, który zdobył ich szacunek i uwagę. Od ludzi pracujących na *Zajętych Wyspach*, przez załogi okrętów, tubylców, którzy doceniają łapówki oraz trofea z *Okrętów Piratów* i *Potworów Morskich*, aż po uratowanych rozbitków. W *Misty Waters*, demokracja występuje w bardziej „rozwinętej” formie, gdyż *Głosy* obywateli o większej „wartości” dla społeczności mają *Głosy* o większej wadze niż przeciętni koneserzy mocnych trunków.

Głosujący	# Głosów
Pracownicy i kano- nierzy na wyspach	5 <i>Głosów</i> za <i>Fort</i> , <i>Plantację</i> lub <i>Kopalnię</i> na <i>Zajętej Wyspie</i> gracza.
Kapitanowie ⁽¹⁾	5 <i>Głosów</i> za <i>Kapitana</i> na <i>Okręcie Gracza</i> .
Inni Oficerowie ⁽¹⁾	3 <i>Głosy</i> za <i>Kanoniera</i> lub <i>Fechmistrza</i> na <i>Okręcie Gracza</i> .
Pozostała Załoga	1 <i>Głos</i> za <i>Marynarza</i> lub <i>Działo</i> na <i>Okręcie Gracza</i> . • Według <i>Reguł Zaawansowanych</i> liczą się również <i>Marynarze w Milicji</i>.
Tubylcy	5 <i>Głosów</i> za żeton <i>Okręt Piratów</i> lub <i>Potwora Morskiego</i> w <i>Skarbcu Gracza</i> . Ponadto, 5 <i>Głosów</i> za wygraną „Licytację Głosów”.
Uratowani Rozbitkowie	4 <i>Głosy</i> za pozyskaną <i>Tratwę</i>

⁽¹⁾ *Oficerowie*, którzy nie znajdują się na *Okręcie Gracza* (np. ci, którzy zostali wyokrętowani), **nie Głosują**.

Licytacja Głosów

Po podliczeniu i upublicznieniu *Głosów* według tabeli, rozpoczyna się bitwa licytacyjna o *Głosy* pozostałych rdzennych mieszkańców archipelagu. Mieszkańcy wysp są zupełnie niezainteresowani kolorem flagi powiewającej nad ich wyspą i wcale nie muszą oddać głosów na jej „właściciela”. Aby ich przekonać, gracz musi użyć pieniędzy, które mu pozostały.

Wszyscy gracze będą potajemnie licytować *Głosy* rdzennych mieszkańców każdej *Zajętej Wyspy*. Każda aukcja jest oddzielna i odbywa się po poprzedniej aukcji.

Aby licytować, gracze potajemnie biorą dowolną ilość *Sztuk Srebra* ze swojego *Skarbcu* do zamkniętej dłoni. Gdy wszyscy gracze są gotowi, jednocześnie otwierają ręce i ujawniają swoją ofertę na daną aukcję. Gracz, który zaoferował najwięcej, otrzymuje 5 *Głosów*, a pozostali gracze – nic. **Wszystkie *Sztuki Srebra***, które zostały zalicytowane są zwracane do zasobów i rozpoczyna się aukcja o następną wyspę, jeśli taka możliwość.

- Aby uczynić licytację bardziej przejrzystą, Graczom sugeruje się użycie żetonu *Pasażera* jako znacznika dla każdej wygranej aukcji na *Zajętej Wyspie*.
- W przypadku równiej liczby zalicytowanych *Sztuk Srebra*, żaden gracz nie przekonał tubylców tej wyspy do oddania na niego *Głosu*, więc żaden gracz nie otrzymuje *Głosów*, a wszystkie monety są zwracane do pudełka.
- Jeśli najwyższa oferta wynosi 0 *Sztuk Srebra*, żadne *Głosy* nie zostają otrzymane od rdzennych mieszkańców tej wyspy.
- Jak zawsze, gracze mogą zamieniać monety na dowolny nominał (np. *Sztuki Srebra*, *Kamienie Szlachetne**, *Złote Monety*) w dowolnym momencie, a zawartość ich *Skarbcu* **nie** jest informacją publiczną.

Wicekról Misty Waters

Po „Licytacji *Głosów*” należy dodać wylicytowane *Głosy* do poprzedniej sumy. Gracz z największą liczbą *Głosów* zostaje zwycięzcą i **Wicekrólem Misty Waters!** Będzie mądrze zarządzał archipelagiem, dbając o jego mieszkańców, jednocześnie pływając się w luksusach, tyjąc z lenistwa, by w końcu umrzeć szczęśliwym w późnej starości wskutek przejedzenia i nadużywania wszelkich innych przyjemności.

- W przypadku remisu w największej liczbie *Głosów*, remisujący gracze stoczą ostateczną Bitwę, aby wyłonić zwycięzcę.
 - Każdy gracz tworzy grupę żetonów *Marynarzy* i *Działo* ze wszystkich swoich *Okrętów Gracza* łącznie, oprócz *Marynarzy* na *Plantacjach z Milicją*.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.
 - Gracze rzucają jednocześnie jedną kością każdy.
 - Najwyższy wynik (w tym najwyższy remis) wygrywa starcie, każdy z pozostałych graczy odkłada do pudełka jeden dowolny żeton.
 - Nie są zagrywane żadne *Karty Akcji*, zdolności *Oficerów*, *Żetony Doświadczenia*.
 - Proces jest powtarzany do momentu aż pozostanie tylko jeden gracz z przynajmniej jednym żetonem.

ZASADY ZAAWANSOWANE I WARIANTY GRY

Zasady oznaczone * używają rozszerzeń lub dodatków i mogą zostać pominięte, jeśli twoja wersja Misty Waters ich nie zawiera.

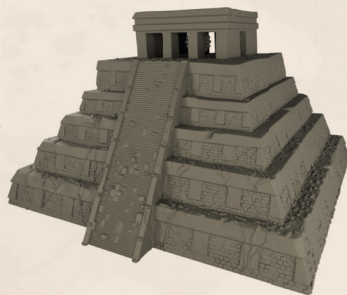
REGUŁY ZAAWANSOWANE

Reguły Zaawansowane mogą być wykorzystane do urozmaicenia rozgrywki w Misty Waters lub stworzenia bardziej wymagającej gry dla zaawansowanych graczy. Każda z tych alternatywnych zasad powinna zostać **zaakceptowana przez większość graczy** przed rozpoczęciem rozgrywki.

Świątynia Dnia Ostatniego*

Podczas przygotowania do gry umieść miniaturkę *Świątyni Dnia Ostatniego** na żetonie *Skarb Konkwistadorów*, który znajduje się na polu „X” na środku mapy, przy *Lagunie Czerwonej Wody*.

Kiedy *Okręt Gracza* znajduje się na *Sąsiednim Polu* do „X” w *Lagunie Czerwonej Wody*, **nie może** zdobyć *Galeasu Konkwistadorów* ani *Skarbu Konkwistadorów*, dopóki nie otworzy drogi przez mury *Świątyni Dnia Ostatniego**. Aby otworzyć mury, *Okręt Gracza* musi wykonać *Salwę Burtową* przeciwko *Świątyni**.



- Trafienie (wyrzucenie 6' na kości) dodaje *Znacznik Uszkodzeń* do *Świątyni Dnia Ostatniego**.
- Drugi *Znacznik Uszkodzeń* usuwa miniaturkę *Świątyni Dnia Ostatniego** otwiera jej mury i umożliwia do niej dostęp.
- Świątynia Dnia Ostatniego** nie może otrzymać więcej niż 1 *Znacznika Uszkodzeń* w tej samej *Salwie Burtowej*, chyba że wyrzucono trzy lub więcej 6'.
- Świątynia Dnia Ostatniego** jest celem na lądzie, dlatego nie trafiają jej rykoszety.
- Świątynia Dnia Ostatniego** ma 0 *Dział* i **nie może** zadać obrażeń atakującemu oraz nie może uczestniczyć w *Abordażu*.

Gracz, który spowodował usunięcie *Świątyni Dnia Ostatniego** jako pierwszy przeszukuje ruiny i otrzymuje 5 *Sztuk Srebra* i 2 *Żetony Doświadczenia*.

Negocjowanie Żetonu Pierwszeństwa

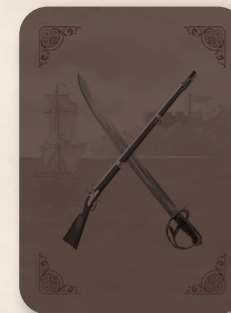
W ramach *Negocjacji Żetonu Pierwszeństwa* może być przekazany innemu graczowi niż kolejny. *Negocjacje Żetonu Pierwszeństwa* mogą mieć miejsce **wyłącznie** w ostatniej fazie *Rundy*, kiedy zostaje on przekazany kolejnemu graczowi. Tylko teraz może on zdecydować o wystawieniu *Żetonu Pierwszeństwa* na „licytację”. Jeśli inny gracz wynegocjuje przejęcie żetonu, rozpocznie się następna *Runda*, a cała kolejka gracza zostanie odpowiednio przesunięta w zależności od tego, kto wynegocjował *Żeton*.

- Żeton Pierwszeństwa* jest uważany za element znajdujący się poza mapą, w związku z czym wymagania dotyczące *Przeładunków* **nie** mają zastosowania.
- Ta opcja **nie** jest dostępna w *Wariancie Sojuszu*.
- Żeton Pierwszeństwa* **nie może** zostać wymieniony w taki sposób, aby ten sam gracz posiadał go przez 2 kolejne *Rundy*.
- Negocjacje *Żetonu Pierwszeństwa* dotyczą jedynie przekazania go negocjującemu graczowi i nikomu innemu.
- Żeton Pierwszeństwa* może być w przekazany w wyniku *negocjacji* tylko raz w *Rundzie*.

Dodatkowe Karty Akcji

Podczas *Fazy Dobierania Kart Akcji*, gracz może wydać 1 *Żeton Doświadczenia*, aby dobrać dodatkowo *Kartę Akcji* z puli kart w drafcie lub wierzchu *Stosu Kart Odrzuconych*.

- Gracz może wydać więcej niż 1 *Żeton Doświadczenia*, dobierając za każdy z nich dodatkową *Kartę Akcji*.
- Za każdą dodatkową dobraną kartę następny gracz uzupełnia pulę kart w drafcie *Kartą Akcji* z wierzchu *Talii*.



Wydanie *Żetonów Doświadczenia* na dodatkowe *Karty Akcji* zwiększy rozmiar „ręki”, ale gracz nigdy **nie może mieć więcej niż 9 kart na ręce**. Jeśli po dobraniu kart gracz ma więcej niż 9 kart na ręce, natychmiast odrzuca nadmiar.

Przykład:

Na początku *Fazy Dobierania Kart Akcji*, gracz A posiada 6 kart w ręce. Dobiera z draftu 1 kartę (do 7), jednak postanawia wydać 2 *Żetony Doświadczenia*, aby zatrzymać kolejną kartę z draftu (ma ich teraz 8), oraz dodatkową, kartę z wierzchu *Stosu Kart Odrzuconych* (teraz ma ich już 9).

W tej chwili widzi kolejną kartę na tym stosie, która go interesuje i postanawia ją dobrać, wydając na to 3 *Żetony Doświadczenia*. Ponieważ teraz ma 10 kart, jedną z nich musi odrzucić na *Stos Kart Odrzuconych*, przed przekazaniem pozostałych kart z draftu graczowi B.

Gracz B uzupełnia draft o 1 kartę, gdyż gracz A dobrał z draftu 2 karty zamiast 1.

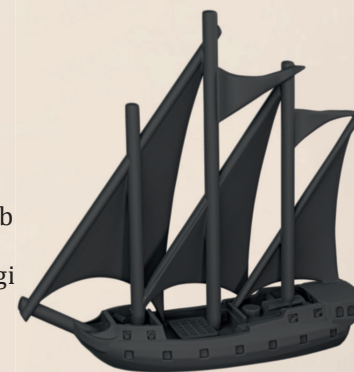
Abordaż Okrętu Piratów

Kiedy *Okręt Piratów* atakuje, nadal zawsze wybiera *Salwę Burtową*, ale teraz może być również zaatakowany *Abordażem* przez *Okręt Gracza*.

Kiedy *Okręt Gracza* atakuje *Okręt Piratów* i wybiera *Abordaż*, *Okręt Piratów* (nieuszkodzony) działa tak, jakby miał 4 *Działa* (np. rzuca 4 zwykłymi kośćmi).

- Okręt Piratów* ze *Znacznikiem Uszkodzeń*, *działa* tak, jakby miał 3 *Działa* (rzuca 3 zwykłymi kośćmi).
- Jeśli *Okręt Piratów* o pełnej sile przegra 4 pojedynki *Abordażu* (nie będzie miał kości na końcu *Bitwy*), zostanie pokonany.
- Jeśli *Okręt Piratów* przegra 2 lub 3 pojedynki *Abordażu*, dodaj *Znacznik Uszkodzeń* do *Okrętu Piratów*.
- Nic się nie dzieje w przypadku przegrania 0 lub 1 pojedynku.
- Jeśli *Okręt Piratów* kiedykolwiek otrzyma drugi *Znacznik Uszkodzeń*, zostaje pokonany.
- Jeśli *Okręt Piratów* zostaje pokonany przez *Abordaż*, przeciwnik nie otrzymuje w nagrodę *Sztuk Srebra*, ale otrzymuje 1 *Żeton Doświadczenia* (zamiast 2), a także żeton *Okrętu Piratów* jako trofeum.
- Mieszkańcy Misty Waters oddają 5 *Głosów* na koniec gry za każdy pokonany *Okręt Piratów*.

o Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.



Plantacje z Milicją

Aby zapobiec szybkiemu przejęciu *Zajętej Wyspy*, zamiast budować *Fort*, gracz może obsadzić zwykłą *Plantację* Milicją.



Kiedy *Okręt Gracza* znajduje się w porcie *Zajętej Wyspy*, z *Plantacją*, a na wyspie nie ma *Fortu*, gracz może we własnej *Turze Rekrutować* i umieścić na wyspie obok *Plantacji* do 2 *Marynarzy*, tworzących *Milicję*. *Marynarze* mogą też zostać w tym celu wyokrętowani z *Okrętu Gracza*.

- Jeśli *Milicja* poniesie straty, może zostać uzupełniona w ten sam sposób.
- *Zajęta Wyspa* nie może mieć jednocześnie *Fortu* i *Plantacji z Milicją*. Wybudowanie *Fortu* na wyspie z *Plantacją i Milicją*, powoduje, że *Marynarze* zostają usunięci z planszy do pudełka (po prostu rozpraszają się po wyspie w poszukiwaniu innego zajęcia).
- Każdy z *Marynarzy* posiada 1 *Głos* w wyborach na końcu gry.
 - Patrz: *Wybory na Wicekróla* na stronie 42.

Jeśli okręt innego gracza, który wpłynął do *Doków* na wyspie z *Milicją*, chciałby wykonać jakąkolwiek akcję, musi otrzymać na to zgodę właściciela *Doków*. W ten sposób *Plantacja z Milicją* zabezpiecza wyspę przed niespodziewanym zajęciem.

Plantacja z Milicją pełni jedynie funkcje defensywne i nie może nikogo atakować. Sama może zostać zaatakowana w wyniku *Abordażu* przez okręt przeciwnika znajdujący się w *Dokach*.

- Jeśli gracz zechce zaatakować *Plantację z Milicją* musi zadeklarować, ile żetonów *Marynarzy* i *Dział* ma zamiar wysłać do ataku, przy czym przynajmniej 1 *Działo* musi pozostać na okręcie, nie biorąc udziału w *Abordażu*.
- Atakujący musi także zdecydować, czy w ataku weźmie udział *Fechmistrz*, jeśli taki znajduje się na *Okręcie Gracza*. Jeśli tak, oddział desantowy będzie mógł użyć jego zdolności, jak w normalnym *Abordażu*.
- Jeśli atakującemu uda się wyeliminować wszystkich *Marynarzy z Plantacji*, wyspa zostaje zajęta wraz z istniejącą *Plantacją*.
- Jeżeli atak się nie uda, gracz usuwa wszystkich *Marynarzy*, *Działa* oraz *Fechmistrza*, którzy brali udział w *Abordażu*.

Negocjacje niewiążące

Negocjacje nie są wiążące, a ich warunki nie muszą zostać dotrzymane, bez żadnych konsekwencji, poza oczywistą utratą wiarygodności w przyszłych negocjacjach i narażeniem się na odwet.

Przykład: Jeśli gracz udziela innemu graczowi pożyczki w monetach z własnego Skarbca, z ustalonymi warunkami spłaty, gracz może odmówić zwrotu pożyczki, nawet jeśli mógłby to zrobić.

Zalecamy, aby wybór tej opcji został zaakceptowany przez **wszystkich graczy** przed rozpoczęciem rozgrywki!

WARIANTY GRY

Wybór alternatywnego wariantu gry umożliwia dopasowanie rozgrywki do oczekiwań i doświadczenia grających. Warianty mogą być łączone zarówno z wybranymi *Regułami Zaawansowanymi* jak i innymi wariantami.

Wariant uproszczony

W tym wariantcie zalecamy **nie używać** *Reguł Zaawansowanych*. Mają tu zastosowanie wszystkie podstawowe reguły gry, z następującymi modyfikacjami:

1. **Rozstawienie:** Gracze startują z jednym okrętem klasy *Slup* (S).
2. **Dobór Kart Akcji:** Zamiast używać draftu kart, każdy z graczy, począwszy od gracza z *Żetonem Pierwszeństwa*, dobiera po jednej, wierzchniej *Karcie Akcji* bądź to ze stosu kart zakrytych, bądź ze *Stosu Kart Odrzuconych*.
3. **Rekrutacja:** nie są używani *Oficerowie Pierwszej Klasy*.
4. **Abordaż:** Gracze nie rzucają wszystkimi swoimi kośćmi jednocześnie. W zamian rzucają jednocześnie po jednej kości każdy, natychmiast rozstrzygając każdy z pojedynków. Remisy nie są rozstrzygane. Ilość takich pojedynków jest równa ilości liczniejszej załogi na początku starcia. Walka kończy się wcześniej, jeśli jeden z graczy utraci całą załogę.

Przykład: Okręt z 6 żetonami *Marynarzy* i *Dział*, atakuje okręt z 4 żetonami. Odbędzie się 6 pojedynków. Każdy przegrany pojedynek to utrata Marynarza (lub *Działa*). Jeśli po ośmiu pojedynkach obaj gracze dysponują jeszcze załogami, pojedynek jest nierozstrzygnięty. Aby pokonać mniejszy okręt w jednej turze, gracz musiałby wygrać 4 pojedynki (oprócz przegranych i remisowych). Mniejszy okręt musiałby wygrać wszystkie 6 pojedynków, aby pokonać przeciwnika.

Wariant skrócony

Mają tu zastosowanie wszystkie podstawowe reguły gry, z następującymi modyfikacjami:

1. **Początek:** Gracze zaczynają z 1 *Slupem* (S), 1 *Brygiem* (B) (zamiast *Karaweli* (C)), 4 *Żetonami Doświadczenia* (zamiast 2), oraz 10 *Sztukami Srebra* (zamiast 8).
2. **Galeas Konkwistadorów:** *Galeas Konkwistadorów* pojawia się i rozpoczyna ucieczkę także kiedy zostanie *Zajęta 4 Wyspa* na planszy, co może nastąpić wcześniej niż w *Turze XII*.
3. **Wariant uproszczony:** Zalecamy do tego wariantu zastosować także modyfikacje z *Wariantu Uproszczonego*, z uwzględnieniem innego zestawu okrętów początkowych.

Wariant rozszerzony

To wariant “bitewny”, rekomendowany dla zaawansowanych graczy. Mają tu zastosowanie wszystkie podstawowe reguły gry, z następującymi modyfikacjami:

1. **Rozmiar floty:** Gracze mogą posiadać do 3 *Okrętów* (zamiast 2).
2. **Skarb Konkwistadorów:** *Skarb Konkwistadorów* nie jest czynnikiem dającym zwycięstwo i nie kończy gry kiedy jest usuwany z planszy. Zamiast tego może zostać sprzedany w *Bazie* za 15 *Szt. Srebra*.
3. **Galeas Konkwistadorów:** *Galeas Konkwistadorów* kontrolowany przez gracza, po dotarciu do *Bazy*:
 - Może *Rekrutować Marynarzy* lub *Oficerów* poza *Kanonierem*.
 - Może zostać zezłomowany.
 - Może *Załadować/Wyładować* towar z *Ładowni*.
4. **Koniec gry:** Gra kończy się, kiedy jeden z graczy kontroluje 3 lub więcej *Zajęte Wyspy* w dwóch kolejnych *Rundach* lub **po zakończeniu 24 Rundy** (uruchamiany jest scenariusz *Wybory na Wicekróla*).

Wariant przygodowy

Mają tu zastosowanie wszystkie podstawowe reguły gry, z następującymi modyfikacjami:

1. **Początek:** Na każdej z 6 *Głównych Wysp* rozkładane są po 4 *Karty Eksploracji* (zamiast 3).
2. **Pola Czarnego Okrętu:** *Okręt Gracza* może korzystać w ruchu z pół *Czarnego Okrętu*. Kiedy wpłynie na to pole gracz dobiera *Kartę Przygody Morskiej* i stosuje się do niej zanim będzie mógł kontynuować ruch w tej *turze*. Gracz nie dobiera takiej karty, jeśli *Okręt Gracza* wykonuje misję związaną z odwiedzeniem pola *Czarnego Okrętu*.
3. **Kabina Kapitana:** Limit przewożonych w *Kabinie Kapitana* kart wynosi 5 (zamiast 3 kart).

Wariant Sojuszu (2 / 2)

Gra zespołowa pozwala 4 graczom odkryć nowe strategiczne możliwości rozgrywki w Misty Waters, kiedy zostają podzieleni na dwa dwuosobowe zespoły. Każdy gracz ma własną flagę oraz własną flotę okrętów, okręty partnera z drużyny są zawsze przyjazne. Gracze w zespole mają wspólny cel i razem wygrywają lub przegrywają.

Wariant Sojuszu może być łączony z wybranymi zasadami *Reguł Zaawansowanych*, innymi *Wariantami*, a także dodatkiem *Imperia* oraz *Grywalną Frakcją Piratów*.

- **Wyjątek:** *Żeton Pierwszeństwa* nie podlega *Negocjacjom*.
- **Wyjątek:** nie stosuje się *asymetrycznych* reguł zwycięstwa z dodatku *Imperia*.
- **Wyjątek:** *Grywalna Frakcja Piratów* może być użyta dla 5 gracza przy stole.

Rozstawienie graczy i rozgrywka

Mają tu zastosowanie wszystkie podstawowe reguły gry, z następującymi modyfikacjami:

1. **Rozstawienie:** Gracze tej samej drużyny siadają przy stole w taki sposób, aby nie wykonywali swoich tur jeden po drugim.
2. **Rozstawienie:** Gracze korzystają wyłącznie z *Baz* narożnych.
3. **Skarbiec:** Członkowie zespołu dysponują 1 wspólnym *Skarbcem*, z początkowym wkładem równym 8 *Szt. Srebra* (zamiast 8 na gracza). *Żetony Doświadczenia* nie są częścią wspólnego *Skarbcza* i są kolekcjonowane przez każdego gracza oddzielnie.
4. **Negocjacje:** Gracz może *Negocjować* ze swoim partnerem.
 - **Wyjątek:** Gracz może otrzymać od swojego partnera z zespołu najwyżej 1 *Kartę Akcji* w *Rundzie* i nie może nigdy otrzymać karty w swojej *Turze*.
 - **Wyjątek:** Obaj gracze mają automatyczną zgodę na korzystanie ze swoich *Baz* i *Portów*.
 - Gracz może *Budować* jedynie na *Zajętej Wyspie*, na której powiewa jego własna *Flaga*.

5. **Atak:** Gracz **nie** może zaatakować *Okrętu*, *Fortu* czy *Plantacji z Milicją*, należących do partnera z zespołu.
 - Patrz: *Reguły Zaawansowane* na stronie 43.
6. **Zajęcie:** Gracz nie może *Zająć* wyspy partnera z zespołu.

Warunki Zwycięstwa

Mają tu zastosowanie wszystkie podstawowe reguły gry, z następującymi modyfikacjami:

1. **Wyspy Labiryntu:** Gracz może umieścić swoją *Flagę* na Wyspach Labiryntu, kiedy *Okręt Gracza* znajdzie się na polu ze znakiem „x” w *Lagunie Czerwonej Wody*, usuwając *Flagę* innego gracza, jeśli taka się tam wcześniej znajdowała. Liczy się ona do liczby 4 zajętych wysp, będących warunkiem zwycięstwa w tym wariantcie gry, a także bierze udział w aukcji *głosów* podczas Wyborów na Wicekróla.
2. **Liczba Zajętych Wysp:** Jeśli na koniec dwóch kolejnych *Rund*, zespół kontroluje **4 lub więcej** (zamiast 3) *Zajęte Wyspy* – **wygrywa grę!**
3. **Skarb Konkwistadorów:** Gracz może dostarczyć *Skarb Konkwistadorów* do jednej z *Baz* zespołu, aby natychmiast wygrać grę.
4. **Głosy:** Gracze posiadają wspólną pulę zebranych *Głosów* i uczestniczą w aukcji jak jeden gracz.



SKRÓT ZASAD

Faza 1: Koło Czasu		Wolny Szlak Handlowy	
	Runda Zbiorów	+ 1 <i>Beczka</i> na <i>Plantację</i> . + 1 <i>Skrzynia</i> na <i>Kopalnię</i> . Maks. 3 <i>Beczki</i> i 3 <i>Skrzynie</i> na wyspie. Sprawdź <i>Wolny Szlak Handlowy</i> .	10 PÓŁ Jeżeli z <i>Portu Zajętej Wyspy</i> można się dostać przez 10 niezajętych pól do <i>Tawerny</i>, nowo wyprodukowane <i>Beczki</i> i <i>Skrzynie</i> mogą być natychmiast sprzedane.
	Runda Zdarzeń	Odkryj 1 <i>Kartę Zdarzeń</i> .	
	Runda Ruchu Piratów	W <i>Fazie 2. Okręty Piratów</i> wykonują ruch.	
	Runda Złotej Monety	Każdy gracz otrzymuje 1 <i>Złotą Monetę</i> (5 <i>Szt. Srebra</i>).	
	Runda Finałowa	<i>Galeas Konkwistadorów</i> rozpoczyna swoją przygodę i jest ustawiany w <i>Lagunie Czerwonej Wody</i> .	

Faza 2: Ruch i Atak NPC			
Krok 1	Ruch Okrętów Piratów	 Kość Kierunku	Prędkość 4 (3, jeśli uszkodzony)
Krok 2	Ruch innych Okrętów NPC	 szlaki 	<i>Latający Holender*</i> zawsze jako ostatni
Krok 3	Ruch Potworów Morskich	 Kość Kierunku	Prędkość według karty potwora
Krok 4	Atak Potworów Morskich	Okręt na <i>Sąsiednim Polu</i>	Straty według karty potwora.
Krok 5	Atak Baterii Dział	<i>Okręt Gracza</i> na <i>Sąsiednim Polu</i> .	2 <i>Działa</i> .
Krok 6	Atak Piratów	<i>Okręt Gracza, Fort, Potwór Morski</i> na <i>Sąsiednim Polu</i>	4 <i>Działa</i> (3, jeśli uszkodzony)

Faza 3: Pogoda		
Krok 1	Sprawdź Siłę Wiatru	Jeśli <i>Siła Wiatru</i> wynosi 11°B lub 12°B, przesun <i>Marker Pogody</i> o trzy pola w dół.
Krok 2	Aktywuj Kafel Pogody	Przesun <i>Marker Pogody</i> zgodnie z cyfrą na kaflu, uruchom efekt zilustrowany na kaflu.
Krok 3	Odkryj nowy Kafel Pogody	Przesun <i>Kafel Pogody</i> i odkryj kolejny.

Faza 4: Dobranie Karty Akcji	
Draft	Gracz z <i>Żetonem Pierwszeństwa</i> dobiera draft kart równy ilości graczy + 1 Karta Akcji .
Dobranie	Kolejno, każdy gracz dobiera 1 kartę z draftu lub wierzchnią kartę ze <i>Stosu Kart Odrzuconych</i> .
Limit Ręki	Jeśli po dobraniu, gracz ma więcej niż 7 <i>Kart Akcji</i> w Ręce, odrzuca nadwyżkę na <i>Stos Kart Odrzuconych</i> .

Faza 5: Tury Graczy (Ruch ➡Atak ➡Akcja)		
Krok 1	Ruch Okrętów Gracza	<i>Maksymalny Zasięg</i> = Prędkość + Modyfikatory prędkości.
Krok 2	Atak Gracza	Każdy <i>Okręt Gracza</i> lub <i>Fort</i> może wykonać 1 atak na cel znajdujący się w jego zasięgu.
Krok 3	Akcje Gracza	Gracz może wykonać dowolną ilość akcji z jednym wyjątkiem: <i>Okręt Gracza</i> może odkryć 1 <i>Kartę Eksploracji</i> lub 1 <i>Kartę Tawerny</i> na <i>Rundę</i> .

Faza 6: Zakończenie Rundy		
Krok 1	Klepsydry	Usuń <i>Klepsydry</i> z „1”, odwróć <i>Klepsydry</i> z „2” na „1”.
Krok 2	Koniec Gry?	Sprawdź, czy warunki zwycięstwa nie zostały spełnione (3 <i>Zajęte Wyspy</i> w 2 kolejnych <i>Rundach</i> , <i>Skarb Konkwistadorów</i> usunięty z planszy).
Krok 3	Żeton Pierwszeństwa	Przekaż <i>Żeton Pierwszeństwa</i> kolejnemu graczowi, przesun marker na <i>Szarfie</i> na <i>Fazę 1</i> .

Lokacja	Rekrutacja	Naprawa	Sprzedaż Okrętu	Placówka Handlowa
Bazy				
Tawerny				
Doki				

Żeton	Koszt	Zdolności
Działo	1 <i>Szt. Srebra</i>	1 kość w <i>Bitwie</i> 0 Dział = okręt został pokonany
Marynarz	1 <i>Szt. Srebra</i>	1 kość w <i>Abordażu</i> 0 <i>Marynarzy</i> = -1 do prędkości okrętu
Kapitan	5 <i>Szt. Srebra</i> (+3 za 1-klasę)	+  do prędkości okrętu 1-klasa = może używać pól <i>Mielizn</i>
Kanonier	3 <i>Szt. Srebra</i> (+3 za 1-klasę)	+  (kość) w <i>Salwie Burtowej</i> 1-klasa = 1x przerzut każdej kości w <i>Salwie Burtowej</i>
Fechmistrz	3 <i>Szt. Srebra</i> (+3 za 1-klasę)	+  dla każdej kości w <i>Abordażu</i> 1-klasa = 1x przerzut każdej kości w <i>Salwie Burtowej</i>

Główna Wyspa (faza AKCJI w Turze gracza)	
	<i>Eksploracja</i> (jedna karta na <i>Okręt Gracza</i> w <i>Rundzie</i>) lub <i>Zajęcie Wyspy</i> .
	<i>Budowa Fortu</i> (7 <i>Szt. Srebra</i>), <i>Kopalni</i> (5 <i>Szt. Srebra</i>) lub <i>Plantacji</i> (5 <i>Szt. Srebra</i>).
	Odbudowa uszkodzonego <i>Fortu</i> (3 <i>Szt. Srebra</i>).
	Powołanie <i>Milicji Plantacji</i> (<i>Reguły Zaawansowane</i>)

Inne możliwe Akcje (faza akcji w Turze gracza)	
	Sprzedaż <i>Beczek</i> (2 <i>Szt. Srebra</i>), <i>Skrzyń</i> (3 <i>Szt. Srebra</i>) oraz innego ładunku.
	Dobór <i>Kart Tawerny</i> (1/okręt/ <i>Rundę</i>).
	Wniesienie opłaty za przedłużenie postoju w <i>Tawernie</i> (1 <i>Szt. Srebra</i> za pierwszą dodatkową <i>Rundę</i> , podwajana w każdej kolejnej <i>Rundzie</i>).
	Wykonanie misji/zadania.
	<i>Przeładunek</i> między <i>Okrętami Graczy</i> .
	<i>Załadunek/Wyładunek Beczek</i> lub <i>Skrzyń</i> .
	<i>Zaokrętowanie/Wyokrętowanie Pasażerów</i> lub <i>Tratw</i> .
	Zakup niezajętej <i>Bazy</i> (20 <i>Szt. Srebra</i>).
	Zakup nowego <i>Okrętu Gracza</i> .

Aktywności (dowolna faza Tury gracza)	
	Zagranie <i>Karty Akcji</i> (karty odpowiadające za ruch, walkę lub inne akcje).
	<i>Negocjacje</i> z innymi graczami.

TWÓRCY

ZESPÓŁ

Agata Żak
Urszula Dudek
Bogusław Dudek
Steve R. Anderson
Olga Dudek
Antonin Duhaut
Gian Luca Giovanardi
Bernard Girier
Sergio Villena González
Michael Lehmann

Claire Marotte
Ignacio López Miñana
Alejandro Mirones Martínez
Emmanuel Orfao
Stephane Raucoules
Milo Roy
Thaddäus Struk
DTP: 'Greta GOOD design'
3D: 'SkySailor'

WSPÓŁTWÓRCY

Randy Jeffries
Aga Chmiel
Piotr Miś
Maksym Kuraś
Jan Cwajna
Marek Szmandra
Andrzej 'Soulles' Kozakowski
Paweł 'Padre' Szwanke
Bartłomiej Piórek
Paweł Krauze
Piotr Stolarek
Konrad Baczyński

Paweł Przypolski
Grzegorz Kałwak
Mirek Talik
Marcin 'Fencing Master' Kozieł
Marek Smoliński
Roman Warecki
Karol Łukaszko
Zuzanna Schab
Katherine Crawford
Stephane Rauke
Brian J. Turner
Karol Chmielewski

TRYB SOLO I KOOPERACYJNY

Zasady oznaczone * wykorzystują rozszerzenia lub dodatki i można je pominąć, jeśli Twoja wersja Misty Waters ich nie zawiera.

TRYB SOLO

Tryb „Solo” pozwala jednemu graczowi na samodzielne rozegranie partii Misty Waters. Tryb „Solo” można łączyć z wybranymi *Regułami Zaawansowanymi* oraz *Wariantami Gry*.

- Wyjątek:** zasady dodatku *Imperia* mogą być stosowane, ale **bez zastosowania** asymetrycznych warunków zwycięstwa.
- Wyjątek:** *Wariant rozszerzony* oraz *Frakcja Piratów* **nie** mogą być używane.

Przygotowanie i Rozgrywka

Stosowane są wszystkie standardowe zasady Misty Waters z następującymi modyfikacjami:

- Przygotowanie:** Dostępna jest tylko wschodnia (E) *Baza*.
- Przygotowanie:** **Nie umieszcza się** żadnych *Skał – Czaszek* na wyspach.
- Karty:** Karty z ikoną  nie są używane, jeśli taka karta zostanie dobrana, należy ją odłożyć do pudełka i dobrać kolejną.
- Wielkość Floty:** Maksymalna liczba okrętów we flocie to **3 Okręty Gracza** (zamiast 2).
- Okręty Piratów:** *Okręty Piratów* mogą teraz wpływać do *Portu Zajętej Wyspy*, jeśli **nie jest on chroniony** przez *Fort*. Jeśli *Okręt Piratów* wpłynie do takiego portu, natychmiast usuwa wszystkie *Beczki*, *Skrzynie*, *Plantacje*, *Kopalnie* oraz *Flagę* z wyspy.

- Wszelkie inne elementy, które mogą znajdować się na *Zajętej Wyspie* (np. *Wyokrętowani Pasażerowie* lub *Oficerowie*) **nie** są usuwane.

- Skarb Konkwistadorów:** *Skarb Konkwistadorów* nie zapewnia zwycięstwa ani nie powoduje zakończenia gry, gdy zostanie usunięty z planszy. Zamiast tego, gdy zostanie przyniesiony do *Bazy*, jest umieszczany w *Skarbcu* gracza i jest wart **15 Głosów**.
- Galeas Konkwistadorów:** Kontrolowany przez Gracza *Galeas* może korzystać z *Bazy*:

- Rekrutować* nowych *Marynarzy* lub *Oficerów* (ale **nie Kanonierów** i **nie może** kupować *Dział*).
- Galeas Konkwistadorów* może zostać tam złomowany, aby usunąć go z floty.
- Może *Załadować/Rozładować* towar z ładowni.

KONIEC GRY

Gra w Trybie „Solo” kończy się po zakończeniu **24** - tej *Rundy*.

Gracz przechodzi wówczas do sprawdzenia warunków zwycięstwa: „Wybory na Wicekróla” z następującymi modyfikacjami:

- Głosy:** Każda *Zajęta Wyspa* z *Flagą* gracza jest warta **5 Głosów**. *Beczki* i *Skrzynie Rozładowane* w *Bazie* i niesprzedane, są warte **3 Głosy** za każdą (maksymalnie 3 jednostki towaru każdego z tych typów).
- Licytacja Głosów:** Podczas każdej aukcji, gracz rzuca 1 zwykłą kością za każdą *Srebrną Monetę*, którą zdecyduje się zalicytować. Gracz może licytować tylko raz i rzucać kośćmi tylko raz na aukcję. Jeśli gracz wyrzuci co najmniej jedną 5' lub 6', wygrywa **5 Głosów** w danej aukcji.
 - Żetony Doświadczenia* nie są używane podczas aukcji.

Punktacja

Po podliczeniu wszystkich *Głosów* zebranych przez gracza, należy porównać ich sumę z poniższą tabelą wyników. Uzyskanie 125 *Głosów* lub więcej (w Trybie „Solo”) i 175 *Głosów* lub więcej (w Trybie „Kooperacji”) jest uznawane za zwycięstwo!

Priorytet	Kryteria i opis zadania dla okrętu hiszpańskiego
1. Naprawa 	Jeśli z <i>Okrętu Hiszpańskiego</i> usunięto co najmniej 1 Działo . Pomiń: Jeśli w <i>Skarbcu</i> znajduje się 0 <i>Srebrnych Monet</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku najbliższej, własnej <i>Bazy</i> lub <i>Doków</i>. Gdy dotrze na miejsce, wykonuje <i>Naprawę</i> i kupuje maksymalną liczbę <i>Dział</i>, każde za 1 <i>Srebrną Monetę</i>.
2. Rekrutacja 	Jeśli z <i>Okrętu Hiszpańskiego</i> usunięto co najmniej 2 Marynarzy . Pomiń: Jeśli w <i>Skarbcu</i> znajduje się 0 <i>Srebrnych Monet</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku najbliższej, własnej <i>Bazy</i>, <i>Doków</i> lub <i>Tawerny</i>. Gdy dotrze na miejsce, wykonuje <i>Rekrutację</i> i kupuje tylu <i>Marynarzy</i>, ilu może, płacąc 1 <i>Srebrną Monetę</i> za każdego.
3. Wymiana Utraconego Okrętu 	Jeśli we flocie jest mniej niż 2 Okręty Hiszpańskie . Pomiń: Jeśli w <i>Skarbcu</i> nie ma wystarczającej liczby <i>Srebrnych Monet</i>. - Nacja hiszpańska kupi najdroższy dostępny dla niej okręt (maksymalny rozmiar floty hiszpańskiej to 2 okręty). Nowy <i>Okręt Hiszpański</i> zostanie umieszczony w <i>Bazie</i> nacji hiszpańskiej. - Podstawowy <i>Kanonier</i> i <i>Fechmistrz</i> (nie w wersji <i>Pierwszej Klasy</i>) są dodawani za darmo do każdego zakupionego (lub darowanego) <i>Okrętu Hiszpańskiego</i>.
4. Eksplo Racja 	Jeśli na <i>Wyspach</i> #1 lub #6 znajdują się <i>Karty Eksplo Racji</i> . Pomiń: Jeśli inny <i>Okręt Hiszpański</i> jest <i>Na Morzu</i> i znajduje się bliżej lub jest już w <i>Porcie</i> jednej z powyższych lokacji. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku <i>Portu</i> wyspy #1 lub #6, jeśli jest najbliżzej i spełnia kryteria. Gdy dotrze do lokalizacji, dokonuje <i>Eksplo Racji</i>: dobiera <i>Kartę Eksplo Racji</i> i ją rozpatruje. Jeśli usunie ostatnią kartę, <i>Zajmuje Wyspę</i>. - Limit 3 kart w <i>Kabinie Kapitana</i> nie obowiązuje nacji Hiszpanii.
5. Przejęcie wyspy 	Jeśli wyspa #1 lub #6 jest <i>Zajęta</i> przez przeciwnika. Pomiń: Jeśli inny <i>Okręt Hiszpański</i> jest <i>Na Morzu</i> i znajduje się bliżej lub jest już w <i>Porcie</i> jednej z powyższych lokacji. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku <i>Portu</i> wyspy #1 lub #6, jeśli jest najbliżzej i spełnia kryteria. Jeśli na <i>Sąsiednim Polu</i> znajduje się <i>Fort</i> lub <i>Plantacja z Milicją</i> zaatakuj e. Gdy dotrze do <i>Portu</i>, w którym nie ma infrastruktury obronnej, dokona <i>Przejęcia</i> wyspy.
6. Budowa Plantacji 	Jeśli Hiszpanie <i>Zajęli</i> wyspę #1 lub #6, ale nie ma tam <i>Plantacji</i> . Pomiń: Jeśli inny <i>Okręt Hiszpański</i> jest <i>Na Morzu</i> i znajduje się bliżej lub jest już w <i>Porcie</i> lokacji. Pomiń: Jeśli <i>Plantacje</i> nie są dostępne do <i>Wybudowania</i>. Pomiń: Jeśli w <i>Skarbcu</i> jest mniej niż 5 <i>Srebrnych Monet</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku <i>Portu</i> wyspy #1 lub #6, jeśli jest najbliżzej i spełnia kryteria. Po dotarciu na miejsce, <i>Buduje Plantację</i> za 5 <i>Srebrnych Monet</i>.
7. Powołanie Milicji 	Jeśli Hiszpanie <i>Zajęli</i> wyspę #1 lub #6 i jest tam <i>Plantacja</i> . Pomiń: Jeśli inny <i>Okręt Hiszpański</i> jest <i>Na Morzu</i> i znajduje się bliżej lub jest już w <i>Porcie</i> lokacji. Pomiń: Jeśli <i>Plantacja</i> ma już <i>Milicję</i> (1 lub 2 <i>Marynarzy</i>). Pomiń: Jeśli w <i>Skarbcu</i> jest 0 <i>Srebrnych Monet</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku <i>Portu</i> wyspy #1 lub #6, jeśli jest najbliżzej i spełnia kryteria. Po dotarciu na miejsce, <i>Rekrutuje</i> tylu nowych <i>Marynarzy</i>, na ile go stać (maksymalnie 2), aby utworzyć <i>Milicję</i> (1 <i>Srebrna Moneta</i> za każdego). - Nacja hiszpańska zawsze kupuje <i>Marynarzy</i> i nigdy nie przesuw a ich na wyspę z pokładu okrętu stojącego w <i>Porcie</i>.
8. Budowa Fortu 	Jeśli Hiszpanie <i>Zajęli</i> wyspę #1 lub #6, ale nie ma tam <i>Fortu</i> . Pomiń: Jeśli inny <i>Okręt Hiszpański</i> jest <i>Na Morzu</i> i znajduje się bliżej lub jest już w <i>Porcie</i> lokacji. Pomiń: Jeśli <i>Forty</i> nie są dostępne do <i>Wybudowania</i>. Pomiń: Jeśli w <i>Skarbcu</i> jest mniej niż 7 <i>Srebrnych Monet</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku <i>Portu</i> wyspy #1 lub #6, jeśli jest najbliżzej i spełnia kryteria. Po dotarciu na miejsce <i>Buduje Fort</i> za 7 <i>Srebrnych Monet</i>.

Priorytet	Kryteria i opis zadania dla okrętu hiszpańskiego
9. Budowa Kopalni 	Jeśli Hiszpanie <i>Zajęli</i> wyspę #1 lub #6, ale nie ma tam <i>Kopalni</i> . Pomiń: Jeśli inny <i>Okręt Hiszpański</i> jest <i>Na Morzu</i> i znajduje się bliżej lub jest już w <i>Porcie</i> lokacji. Pomiń: Jeśli <i>Kopalnie</i> nie są dostępne do <i>Wybudowania</i>. Pomiń: Jeśli w <i>Skarbcu</i> jest mniej niż 5 <i>Srebrnych Monet</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku <i>Portu</i> wyspy #1 lub #6, jeśli jest najbliżzej i spełnia kryteria. Po dotarciu na miejsce <i>Buduje Kopalnię</i> za 5 <i>Srebrnych Monet</i>.
10. Uzupełnienie Milicji lub Naprawa Fortu 	Jeśli Hiszpanie posiadają <i>Zajętą Wyspę</i> , na której znajduje się <i>Plantacja z Milicją</i> z tylko 1 <i>Marynarzem</i> lub uszkodzony <i>Fort</i> . Pomiń: Jeśli inny <i>Okręt Hiszpański</i> jest <i>Na Morzu</i> i znajduje się bliżej lub jest już w <i>Porcie</i> lokacji. Pomiń: Jeśli w <i>Skarbcu</i> jest 0 (dla <i>Milicji</i>) lub mniej niż 3 (dla <i>Fortu</i>) <i>Srebrnych Monet</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku <i>Portu Zajętej Wyspy</i>, jeśli jest najbliżzej i spełnia kryteria. Po dotarciu na miejsce <i>Rekrutuje Marynarza</i> na <i>Plantację z Milicją</i> za 1 <i>Srebrną Monetę</i> lub odbudowuje uszkodzony <i>Fort</i> za 3 <i>Srebrne Monety</i>.
11. Wymiana okrętów 	Jeśli Hiszpanie posiadają wystarczającą ilość <i>Srebrnych Monet</i> , aby zakupić droższy <i>Okręt</i> niż ten, który znajduje się we flocie. - Nacja hiszpańska kupuje najdroższy dostępny okręt, na jaki ją stać (przed sprzedażą starego <i>Okrętu Hiszpańskiego</i>). Nowy okręt zostanie umieszczony na polu, gdzie znajduje się ich najtańszy okręt. - Jeśli jest miejsce, zawartość <i>Kajut</i> i <i>Kabiny Kapitana</i> zostanie przeniesiona ze starego okrętu na nowy. - Podstawowy <i>Kanonier</i> i <i>Fechmistrz</i> są dodawani za darmo do każdego nowego <i>Okrętu Hiszpańskiego</i>. - W tej samej turze nacja hiszpańska sprzedaje swój najtańszy okręt, gdziekolwiek się on znajduje. Okręt jest usuwany, a kwota równa połowie kosztu okrętu jest umieszczana w <i>Skarbcu</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> nie musi znajdować się w <i>Bazie</i>. - Otrzymane <i>Srebrne Monety</i> nie mogą zostać użyte do zakupu kolejnego okrętu w tej <i>Rundzie</i>.
12. Obrona wysp 	Jeśli w promieniu 4 pól od <i>Portu Zajętej Wyspy</i> znajduje się <i>Okręt Gracza</i> . Pomiń: Jeśli inny <i>Okręt Hiszpański</i> jest <i>Na Morzu</i> i znajduje się bliżej lub jest już w <i>Porcie</i> lokacji. Pomiń: Jeśli nie można zaatakować przeciwnika z powodu <i>Siły Wiatru</i>. <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku <i>Okrętu Gracza</i>, który spełnia kryteria. Jeśli istnieje więcej niż jedno zagrożenie, nacja hiszpańska nadaje priorytet obrony wysp w następującej kolejności: #1, #6, #2, #5.
13. Realizacja zadań z Kart Eksplo Racji, 	Jeśli w <i>Kabinie Kapitana</i> znajduje się co najmniej 1 <i>Karta Eksplo Racji</i> . <i>Okręt Hiszpański</i> porusza się w kierunku miejsca potrzebnego do wykonania zadania na <i>Karcie Eksplo Racji</i> znajdującej się na wierzchu stosu w <i>Kabinie Kapitana</i> . Karty są realizowane sekwencyjnie od góry do dołu. Jeśli jednak wraz z wierzchnią kartą mogą zostać zrealizowane także inne karty z <i>Kabiny Kapitana</i> , należy także je zrealizować.
14. Eksplo Racja 	Identycznie jak dla priorytetu #4, ale dla wysp #2 i #5.
15. Przejęcie wyspy 	Identycznie jak dla priorytetu #5, ale dla wysp #2 i #5.
16. Budowa Fortu 	Identycznie jak dla priorytetu #8, ale dla wysp #2 i #5.

Auto-zarządzana frakcja Hiszpanii

W Trybie „Solo” i w Trybie „Kooperacyjnym” na poziomie trudności 3 lub wyższym, aktywowana jest nacja Hiszpanii (czerwona). Działają oni jako kolejny gracz, ale są automatycznie zarządzani przez skrypt.

Okręty kontrolowane przez nację hiszpańską są traktowane jak *Okręty Gracza*, ale dla większej przejrzystości w tej sekcji zasad nazywane są *Okrętami Hiszpańskimi*. Wszystkie standardowe zasady gracza mają zastosowanie do automatycznie zarządzanej nacji hiszpańskiej, z poniższymi modyfikacjami.

Zasady Zaawansowane

Zasady Zaawansowane są opcjonalne, jednak nacja hiszpańska zawsze używa *Plantacji z Milicją*.

- Patrz *Reguły Zaawansowane* na stronie 43 instrukcji gry.

Dodatek Imperia*

Tryb „Solo” i Tryb „Kooperacyjny” nie wymagają dodatku *Imperia*, ale wiele z reguł tam zawartych jest już zawartych w zasadach dla hiszpańskiej nacji zarządzanej automatycznie. Biorąc to pod uwagę, jeśli ta wersja Misty Waters zawiera elementy rozszerzenia Imperia*, gracz (gracze) powinien (powinni) zastosować następujące zasady dla nacji hiszpańskiej:

- Przygotowanie:** Nacja hiszpańska zaczyna z 1 *Slupem (S)* i 1 *Fluitą (T)** (zamiast *Karaweli (C)*).
- Zakup Okrętów Gracza:** Nacja hiszpańska **nie może** kupować *Karaweli (C)* ale może kupować *Fluitę (T)**.

Przygotowanie

Podczas przygotowania, nacja hiszpańska zawsze zaczyna z *Żetonem Pierwszeństwa* oraz wybiera *Bazę* wschodnią (W) oraz flagi i okręty w kolorze czerwonym.

- Nacje Portugalii i Hiszpanii nie są niedostępne dla graczy.

Nacja hiszpańska otrzymuje zwykle komponenty gracza podczas przygotowania do gry oraz 10 *Srebrnych Monet* (zamiast 8) i 0 *Żetonów Doświadczenia* (zamiast 2) w swoim *Skarbcu*. Nie otrzymuje *Kart Akcji*, a każdy nowy *Okręt Hiszpański* pojawia się z podstawowymi oficerami: *Kanonierem* oraz *Fechmi-strzem* na pokładzie.

Karty

Nacja hiszpańska nie może posiadać ani dobierać *Kart Akcji*, *Kart Przygód Morskich* ani *Kart Tawerny*. Podczas *Fazy 4* (Faza Dobierania Kart Akcji), nacja hiszpańska **nie** jest brana pod uwagę przy określaniu liczby dobranych kart tworzących pulę „draftu”.

Nacja hiszpańska może dobrać i mieć w swojej *Kajucie Kapitana Karty Eksploracji*. Limit 3 kart w *Kajucie Kapitana* nie obowiązuje tej nacji. W przypadku interakcji z *Kartą Eksploracji* (dobraną lub odkrytą na wyspie), która wymaga *Negocjacji* lub wyboru, karta ta jest usuwana i wraca do pudełka z grą.

Żetony Doświadczenia

Nacja hiszpańska **nie może** zdobywać ani używać *Żetonów Doświadczenia*.

Negocjacje

Nacja hiszpańska **nie** bierze udziału w *Negocjacjach*.

Beczki, Skrzynie i Tratwy

Beczki, *Skrzynie* i *Tratwy* znajdujące się na *Okręcie Hiszpańskim* lub na wyspie należącej do frakcji hiszpańskiej są natychmiast i automatycznie sprzedawane lub zwracane, tak jakby znajdowały się w *Bazie* lub *Tawer-nie*, niezależnie od tego, gdzie aktualnie znajduje się *Okręt Hiszpański*.

- Nacja hiszpańska otrzymuje jedynie 4 *Srebrne Monety* do *Skarbca* za oddanie *Tratwy*, ponieważ nie zdobywa *Głosów*.

Jeżeli *Okręt Hiszpański* znajdzie się na polu ze *Skrzynią* lub *Tratwą*, zawsze *Załaduje* lub *Zaokrętuje* on taki żeton na swój okręt, jeśli jest na to miejsce, przed wykonaniem jakichkolwiek innych akcji. Natychmiast po tym są one automatycznie sprzedawane.

Faza 5: Faza Tury Gracza

Podczas *Fazy 5* (*Faza Tury Gracza*) nacji hiszpańskiej, tak jak w przypadku każdego gracza, należy ściśle przestrzegać następujących po sobie kroków:

Ruch ➡ Atak ➡ Akcja

Okręty Hiszpańskie najpierw poruszają się w kierunku swoich priorytetowych zadań, następnie zaatakują, jeśli będą w stanie, a na koniec wykonają wszystkie dostępne akcje w celu realizacji swoich zadań. Każdy krok wykonywany jest **najpierw przez droższy Okręt Hiszpański**.

Ruch

Okręt Hiszpański poruszy się tylko wtedy, gdy realizowane zadanie, wymaga ruchu w celu jego wykonania, nawet jeśli nie może go wykonać w tej *Rundzie*. Gdy okręt się porusza, zawsze wybiera najkrótszą drogę do swojego priorytetowego zadania.

- W przypadku wielu szlaków o równej długości, okręt zawsze wybierze prawy szlak patrząc w kierunku jego dziobu.

Okręt Hiszpański nie może wpłynąć do *Laguny Czerwonej Wody*. **Nie** może również wpłynąć na *Mieliznę*.

Ruch zostanie **natychmiast zatrzymany** i zakończony, jeśli *Okręt Hiszpański* dotrze do miejsca, w którym znajduje się jego zadanie priorytetowe lub znajduje się na *Polu Sąsiadującym z Okrętem Gracza*, albo wpłynie na pole *Na Morzu*, na którym znajduje się *Skrzynia* lub *Tratwa*.

- Wyjątek:** Jeśli *Okręt Hiszpański* nie jest w stanie zaatakować przeciwnika z powodu efektów *Siły Wiatru*, **nie** zatrzymuje dla niego swojego ruchu.

Zajęte Pola

Okręt Hiszpański może przepłynąć przez *Okręty Piratów*, *Okręty Konkwistadorów* (*Galeas Konkwistadorów*, *Karawele Konkwistadorów**, i *Srebrny Frachtowiec**), i *Potwory Morskie*, ale jeśli ostatnie pole, na którym kończy ruch, jest zajęte, zatrzymuje się tuż przed zajęтым polem.

- Jak zwykle, *Latający Holender* natychmiast usunie każdy *Okręt Hiszpański* który znajduje się na *Sąsiednim Polu* w dowolnym momencie. Nacja hiszpańska nie nauczyła się jeszcze obawiać statku-widma i nie zmienia toru ruchu, aby go uniknąć.

Runda Początkowa

W pierwszej *Rundzie*, *Karawela (C)* nacji hiszpańskiej będzie poruszać się w kierunku *Portu* na *Głównej Wyspie* #1, a ich *Slup (S)* będzie poruszać się w kierunku *Portu* na *Głównej Wyspie* #6. Następnie każdy okręt kieruje się zgodnie z tabelą priorytetów.

Atak

Gdy *Okręt Hiszpański* lub *Fort* nacji hiszpańskiej znajduje się na *Polu Sąsiadującym z Okrętem Gracza*, zawsze atakuje, niezależnie od wykonywanego zadania. *Fort* nacji hiszpańskiej atakuje również *Potwory Morskie* znajdujące się na *Sąsiednim polu*, ale *Okręty Hiszpańskie* je ignorują. Gdy zadaniem priorytetowym jest *Przejęcie wyspy* (zadanie #5 lub #15), *Okręt Hiszpański* zaatakuje również *Forty* i *Plantacje z Milicją*.

- Wyjątek:** *Okręt Hiszpański* nie zaatakuje, jeśli uniemożliwiają mu to efekty *Siły Wiatru*.
- Wyjątek:** Okręt Hiszpański nie będzie atakował *Potworów Morskich*, ale nadal będzie kontratakował, jeżeli zostanie przez nie zaatakowany.
- Jeśli w tej samej *Turze* dojdzie do kilku ataków, ataki nastąpią w kolejności od najdroższych *Hiszpańskich Okrętów*, do hiszpańskich *Fortów*.

Hiszpańska nacja zaatakuje poprzez *Salwę Burtową* i *Abordaż*, w zależności od tego, która opcja jest dostępna. Jeśli obie opcje są dostępne, wybierze *Abordaż*, chyba że może użyć większej ilości kości niż przeciwnik w *Salwie Burtowej*.

- Podczas ataków, kontrataków i obrony gracze będą rzucać zwykłymi kośćmi i podejmować decyzje za naród hiszpański, tak jakby rzucali za *NPC*.

Nacja hiszpańska **nie może atakować** ani być atakowana przez *Okręty Piratów*, **nie** może też atakować *Okrętów Konkwistadorów* (*Galeas Konkwistadorów*, *Karawele Konkwistadorów**, i *Srebrny Frachtowiec**).

- Hiszpanie mogą zaatakować *Galeas Konkwistadorów*, który został zdobyty przez gracza.

Pokonani Przeciwnicy

Jeśli nacja hiszpańska pokona okręt przeciwnika, otrzyma normalne nagrody i możliwość przejęcia komponentów z pokonanego statku.

- Wyjątek:** Nacja hiszpańska **nie** otrzymuje *Żetonów Doświadczenia*.
- Wyjątek:** Jeśli nacja hiszpańska pokona *Okręt Gracza* w *Abordażu* zawsze zdecyduje się przekształcić pokonany okręt w *Pryz*. Hiszpanie **nie muszą** jednak usuwać *Marynarza*, *Oficera* lub *Dział*a, aby poprowadzić *Pryz* do *Bazy*. Zwycięski okręt dokona *Przeładunku* i przeniesie na *Pryz* wszystkie komponenty, które są gotowe do zamiany w *Bazie* na pieniądze, a następnie przeniesie na swój okręt wszystkie pozostałe elementy o ile znajdzie się na nie miejsce.
- Wyjątek:** Jeśli nacja hiszpańska pokona w *Abordażu* *Okręt Gracza*, na którym znajduje się *Skarb Konkwistadorów*, natychmiast i automatycznie sprzedą go za 15 *Srebrnych Monet* niezależnie od tego, gdzie znajduje się *Okręt Hiszpański*.

Skrypt Zadań Priorytetowych

Podczas *Fazy 5* (*Faza Tury Gracza*), *każdemu Okrętowi Hiszpańskiemu* zostanie przypisane jego własne zadanie priorytetowe, czyli zadanie o najwyższym dostępnym priorytecie (#1 oznacza najwyższy, a #16 najniższy priorytet) w danym momencie. Jeśli w dowolnym momencie, nawet w trakcie tury, warunki zmieniają się w taki sposób, że zadanie o wyższym priorytecie stanie się dostępne dla *Okrętu Hiszpańskiego* lub nie będzie on już spełniał kryteriów swojego obecnego zadania, natychmiast zmieni on swoje zadanie priorytetowe. *Okręt Hiszpański* może mieć wiele zadań priorytetowych w tej samej turze.

- Przykład:* *Okręt Hiszpański* otrzymuje zadanie priorytetowe #4. Porusza się on do *Portu* na *Głównej Wyspie*, gdzie dokonuje *Eksploracji* i ostatecznie *Zajmuje* wyspę. Teraz najwyższe dostępne zadanie priorytetowe to #6, gdzie w tej samej turze *Wybuduje Plantację* na tej wyspie. Natychmiast po tym zmienia się też jego zadanie priorytetowe.

Oba *Okręty Hiszpańskie* mogą otrzymać to samo zadanie priorytetowe, ale **nigdy** nie może ono dotyczyć tej samej lokalizacji na *Wyspie Głównej*.

- Przykład:* Oba *Okrętom Hiszpańskim* można przypisać zadanie priorytetowe #6 (np. *Zbuduj Plantację*), o ile ich celem są różne *Wyspy Główne*.

Jeśli *Okręt Hiszpański* nie spełnia wszystkich kryteriów zadania, przechodzi do następnego dostępnego zadania o jak najwyższym priorytecie. Jeśli nie może wykonać żadnego zadania, kończy swoją turę.

Najbliższy Okręt

Niektóre zadania **nie** zostaną przydzielone jeśli **inny Okręt Hiszpański** znajduje się *Na Morzu* bliżej *Portu* danej lokalizacji. Nie zostaną również przydzielone, jeśli inny okręt znajduje się już w *Porcie* danej lokalizacji. Odległość drugiego okrętu nie ma znaczenia, jeśli znajduje się on w *Porcie* innej lokalizacji. Jeśli *Okręt Hiszpański* znajduje się najbliższej celu zadania, zostaje mu ono przydzielone. Niektóre zadania mogą mieć wiele lokalizacji i każda z nich jest niezależnie brana pod uwagę przy przydzielaniu zadania.

Przykład: Pierwszy *Okręt Hiszpański* jest w odległości 5 pól od *Głównej Wyspy* #1 i 7 pól od *Głównej Wyspy* #6. Drugi *Okręt Hiszpański* jest w odległości 8 pól od *Wyspy Główne* #1 i 6 pól od *Wyspy Głównej* #6. Oba *Okręty Hiszpańskie* mogą otrzymać zadanie o priorytecie #4, przy czym pierwszy z nich popłynie na *Główną Wyspę* #1, a drugi na *Główną Wyspę* #6.

Konflikty

Jeśli istnieją jakiekolwiek wątpliwości co do decyzji lub kolejności operacji, które wybrałaby nacja hiszpańska, wybierz tę, która jest lepsza dla nacji hiszpańskiej lub rzuć zwykłą kostką, aby losowo zdecydować.

Koniec Gry

Nacja hiszpańska **nie** zbiera *Głosów* ani **nie** bierze aktywnego udziału w *Wyborach na Wicekróla*, jednakże ma na nie wpływ: przed *licytacją głosów*, gracze **muszą** zwrócić do zasobów ze swojego *Skarbca* tyle *Srebrnych Monet*, ile nacja hiszpańska posiada w swoim *Skarbcu*.

Jeśli spowoduje to konieczność pozbycia się całej gotówki przez gracza – nie bierze on udziału w fazie *licytacji głosów* mieszkańców wysp.

Warunki Zwycięstwa

Nacja hiszpańska wygrywa natychmiast, jeśli w **dowolnym momencie** kontroluje 4 *Zajęte Wyspy*. W przeciwnym razie wygrywa, jeśli uniemożliwi graczowi (lub graczom) uzyskanie 125+ *Głosów* (w Trybie „Solo”) lub 175+ *Głosów* (w Trybie „Kooperacyjnym”).

