

PROJEKT GRY ORAZ ILUSTRACJE: ROLAND MACDONALD

Czarna Bandera

Droga do niesławy



INSTRUKCJA



WPROWADZENIE

Liczba graczy:

2-4



Wiek:

10+



Czas gry:

40-60 min

W portowej tawernie Nassau aż roi się o bukanierów. Większości z nich do szczęścia wystarczy butelczyna grogu i chętna dziewczka na kolanie. Przyglądasz się im bez krztyny szacunku.

Nie jesteś krótkowzroczny, twoje spojrzenie sięga daleko poza horyzont osiągalny dla całej tej gawiedzi. Wraz z wierną załogą swojego niewielkiego słupu miałeś owocny rok i całkiem niezły urobek kosztem pechowych angielskich i hiszpańskich kupców. Nie masz jednak zamiaru się tym zadowalać.

Zamiast przehulać swą małą fortunę wzmocnisz swoją załogę najlepszymi, zaprawionymi w boju żeglarzami. Popłyniesz ku jeszcze większym łupom i, bez zmrużenia oka, stawisz czoła każdemu, na tyle odważnemu lub głupiemu, by stanąć ci na drodze.

Życie pirata zazwyczaj nie jest zbyt długie. Nie łudzisz się, że w twoim przypadku będzie inaczej. Ale z chłodną determinacją doprowadzisz do tego, by twoje imię zostało na zawsze zapamiętane. By wypowiedano je z jeszcze większą grozą i respektem niż imiona Henry'ego Every'ego, czy Edwarda Teacha. Przejdiesz do legendy jako nieśmiertelny postrach siedmiu mórz.

ELEMENTY GRY

68 kart
załogi:



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7



Karta kwatermistrza (Qtr.),
karta kapitana (Cpt.)
i karta papugi (?)



Karty majtków
(karty
początkowe)

50 kart piratów (po 10 kart dla każdego z 5 symboli)

×18

Karty piratów występują w 5 kolorach, oznaczonych następującymi symbolami: kotwica, serce, Jolly Roger, kordelasy i kraken. W każdym symbolu jest 7 ponumerowanych kart (od 1 do 7), karta kwatermistrza (Qtr.), karta kapitana (Cpt.) i karta papugi (?).

Uwaga! Na **karty piratów** składają się karty wymienione w powyższym akapicie, a zatem **karty papug należą do kart piratów**. Natomiast **karty majtków nie należą do kart piratów**. Zwróćcie na to uwagę za każdym razem, gdy jest mowa o **kartach piratów**.

36 kart łupów:



karty skarbów

×20



karty dublonów
(karty początkowe)

×16



4 znaczniki
drugiej
szansy



6 kart legendarnych
osiągnięć



12 znaczników
osiągnięć



21 znaczników
monet
(15 × , 5 × )

4 pomoce
graczy

22
znaczniki
zdobyczy:



znaczniki piractwa
o wartościach 6, 3, 2 lub 1 punkt
sławy (PS)

×14



znaczniki portów,
każdy wart 1 punkt sławy (PS)

×8



1 znacznik gracza
rozpoczynającego

PRZYGOTOWANIE GRY



6



4



5



3

Karty majtków i dublonów odłóżcie na razie na bok.

1 Potasujcie 20 **kart skarbów** i umieśćcie je zakryte, tworząc **talie skarbow**. Obok tej talii pozostawcie miejsce na **stos odrzuconych kart skarbów**.

2 Potasujcie 50 **kart piratów** i umieśćcie je zakryte, tworząc **talie piratów**. Obok tej talii pozostawcie miejsce na **stos odrzuconych kart piratów**.

W grze dla 2 **graczy** usuńcie wszystkie karty z symbolem **krakena** (10 kart) i umieśćcie te karty z powrotem w pudełku przed potasowaniem kart piratów.

3 Odkryjcie 5 **kart piratów** z wierzchu **talii piratów** i rozłóżcie je obok, tworząc **tawernę**.

Złota zasada: Jeśli w dowolnym momencie gry tawerna zawiera w sumie 4 lub więcej kart kapitanów (Cpt.) i/lub kwatermistrzów (Qtr.), natychmiast przeniescie wszystkie karty z tawerny na stos odrzuconych kart piratów i uzupełnijcie tawernę, odkrywając 5 kart z talii piratów. Jeśli w wyniku tego działania pojawią się kolejne 4 lub więcej kart Qtr. i/lub Cpt., powtarzajcie tę czynność do skutku.

4 Umieśćcie monety i znaczniki osiągnięć we wspólnych zasobach obok obszaru gry.

5 W pierwszej grze umieśćcie obok obszaru gry 2 **legendarne osiągnięcia** pokazane na rysunku i obróćcie je na stronę odpowiednią dla liczby graczy. Odłóżcie pozostałe **legendarne osiągnięcia** do pudełka.

6 W zależności od liczby graczy przygotujcie odpowiednią liczbę **stosów znaczników zdobyczy**, układając je kolejno od lewej do prawej w następujący sposób:

2 graczy:

przygotujcie 6 stosów:

- 2 stosy z 2 znacznikami portów
- 4 stosy z 2 znacznikami piractwa (o wartościach 6 PS i 3 PS)

3 graczy:

przygotujcie 5 stosów:

- 2 stosy z 3 znacznikami portów
- 3 stosy z 3 znacznikami piractwa (o wartościach 6 PS, 3 PS i 2 PS)

4 graczy:

przygotujcie 5 stosów:

- 2 stosy z 4 znacznikami portów
- 3 stosy z 4 znacznikami piractwa (o wartościach 6 PS, 3 PS, 2 PS i 1 PS)



Przygotowanie stosów ze znacznikami zdobyczy w grze dla 3 graczy

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

TALIA GRACZA

Każdy z graczy bierze następującą liczbę **kart początkowych**:

- **2 lub 3 graczy**: 6 kart majtków i 4 karty dublonów.
- **4 graczy**: 4 karty majtków i 4 karty dublonów.

Odłóżcie nieużywane **karty majtków i dublonów** z powrotem do pudełka.

Potasuj swoje karty i umieść je zakryte, tworząc swoją **talie gracza**. Obok talii zostaw miejsce na **stos kart odrzuconych**.

OBSZAR STATKU

Zagrywając z ręki **karty piratów**, będziesz umieszczać je przed sobą - w swoim **obszarze statku**. Ponad tym obszarem zostaw miejsce na 3 karty: będzie to twój **obszar nowych rekrutów**. Podczas rekrutowania nowych piratów będziesz umieszczać ich w tym obszarze.

INNE MATERIAŁY

Każdy gracz otrzymuje:

- 2 monety ze wspólnych zasobów
- 1 odkryty znacznik drugiej szansy (z widocznym symbolem 1 PS)
- 1 pomoc gracza

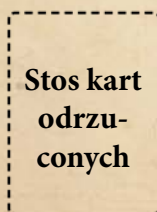
Odłóżcie nieużywane **znaczniki drugiej szansy i pomoce graczy** z powrotem do pudełka.

ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO

Przydzielcie **znacznik gracza rozpoczynającego** graczowi z opaską na jednym oku. Jeśli takich graczy jest kilku, rozstrzygnijcie to pojedynkiem na kordelasy. Jeśli żaden gracz nie ma opaski, zagrajcie w Przewrotne Motylki.



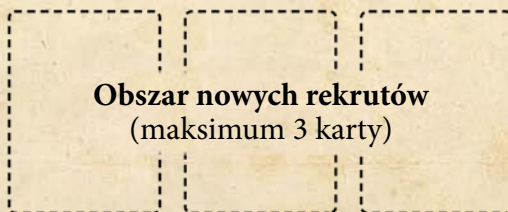
Znacznik drugiej szansy
(pod nim stos kart
pogrzebanych)



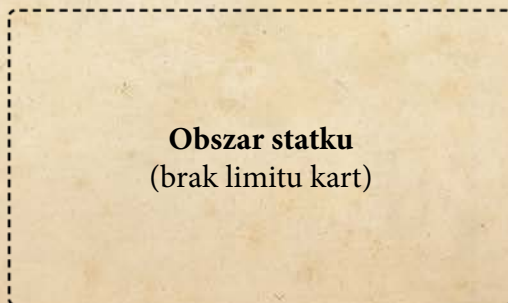
**Stos kart
odrzu-
conych**



**Talia
gracza**



Obszar nowych rekrutów
(maksimum 3 karty)



Obszar statku
(brak limitu kart)



2 Monety



**Pomoc
gracza**

CEL GRY

Celem każdego z graczy jest zdobycie pirackiej sławy. Punkty sławy można zdobywać, rekrutując najlepszych piratów i zbierając najsilniejszą załogę. Gracz, który na końcu gry będzie miał najwięcej punktów sławy, zostanie zwycięzcą.

JAK GRAĆ

Gra toczy się przez 5 rund (6 rund w przypadku gry dla 2 graczy). Każda runda składa się z 4 faz:

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1) DOBIERANIE KART | 3) ZBIERANIE ZAŁÓG |
| 2) TURY GRACZY | 4) KONIEC RUNDY |

1) DOBIERANIE KART

Każdy z graczy dobiera na rękę 5 kart z wierzchu swojej **talii gracza**.

Jeśli masz dobrać kartę, ale twoja **talía gracza** jest pusta, natychmiast przetasuj wszystkie karty ze swojego **stosu kart odrzuconych** i umieść je zakryte jako nową **talie gracza**. Następnie dobieraj karty dalej, aż będziesz mieć ich 5 w ręce.

***Złota zasada:** Jeśli w dowolnym momencie gry należy dobrać kartę, ale stos, z którego należy dobrać, jest pusty, natychmiast przetasuj wszystkie karty z odpowiedniego stosu kart odrzuconych i umieść je zakryte jako nową talie danych kart.*

DRUGA SZANSA

Raz w ciągu gry możesz po dobraniu kart wykorzystać swój **znacznik drugiej szansy**, aby wymienić karty. Jeśli się na to zdecydujesz, odwróć swój **znacznik drugiej szansy** na drugą stronę, wybierz dowolną liczbę kart z ręki i odłóż je na swój **stos kart odrzuconych**, a następnie dobierz nowe karty ze swojej **talii gracza**, aż będziesz miał ich znowu 5 w ręce. Na końcu gry twój **znacznik drugiej szansy** jest wart 1 PS, jeśli z niego nie skorzystałeś.

2) TURY GRACZY

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od posiadacza **znacznika gracza rozpoczynającego**. Należy wykonywać tury do momentu, w którym żaden z graczy nie będzie miał już kart w swojej ręce.

W swojej turze, jeśli masz przynajmniej 1 kartę w ręce, **musisz** wykonać dokładnie 1 **akcję rozkazu**. Następnie **możesz** wykonać dokładnie 1 **akcję rekrutacji**.

Jeśli w swojej turze nie masz już żadnych kart w swojej ręce, nadal **możesz** wykonać 1 **akcję rekrutacji**.

AKCJA ROZKAZU

Istnieją 3 rodzaje akcji rozkazów:



HANDEL

Zagraj przed sobą **dowolną liczbę (nie zero) kart łupów** (dublonów i skarbów) ze swojej ręki. Następnie weź ze wspólnych zasobów tyle monet, jaka jest całkowita wartość **białych ikon handlu** na tych kartach. Jeśli któreś z **kart skarbów** mają dodatkowe **białe ikony zdolności**, natychmiast wykonaj odpowiadające im akcje. Akcje zdolności są opisane szczegółowo na stronie 13.

Na koniec odłóż zagrane **karty łupów** na swój **stos kart odrzuconych**. Zdobyte monety trzymaj przed sobą.



ROZBÓJ

Zagraj przed sobą **jednego** albo **dwóch majtków** ze swojej ręki, a następnie wykonaj akcje przedstawione na białych ikonach zdolności u dołu tej karty. Wszystkie **akcje zdolności** są opisane szczegółowo na stronie 13.

- 1 majtek – Wykonaj 1 akcję **Bójka** albo 1 akcję **Pogrzebanie**
- 2 majtków – Wykonaj 1 akcję **Grabież**

Po wykonaniu tej akcji odrzuć zagranych majtków na swój **stos kart odrzuconych**.



ZAOKRĘTOWANIE

Zagraj **1 kartę pirata** do swojego **obszaru statku**, a następnie wykonaj (obowiązkowo) akcje przedstawione na **białych ikonach zdolności** u dołu tej karty. Wszystkie **akcje zdolności** są opisane szczegółowo na stronie 13.

- Znak „/” oznacza, że trzeba wykonać wszystkie zdolności, znajdujące się albo po lewej, albo po prawej stronie tego znaku.
- Znak „+” oznacza, że trzeba wykonać wszystkie połączone tym znakiem zdolności w kolejności od lewej do prawej.

Pozostaw zagrana **kartę pirata** w swoim **obszarze statku** aż do fazy **zbierania załóg**.



AKCJA REKRUTACJI

Po wykonaniu **akcji rozkazu**, możesz wykonać **1 akcję rekrutacji**. Koszt w monetach rekrutacji pirata z **tawerny** jest przedstawiony w lewym dolnym rogu karty.

W każdej **turze** możesz zrekrutować tylko **1 pirata**, a w każdej **rundzie** możesz zrekrutować **maksymalnie 3 nowych piratów**.

Gdy **rekrutujesz** pirata:

- Oddaj do wspólnych zasobów tyle monet, ile wynosi jego koszt.
- Weź kartę z **tawerny** i umieść ją w swoim **obszarze nowych rekrutów** (nad swoim **obszarem statku**).
- **Natychmiast** wykonaj akcje przedstawione przez **białe ikony zdolności** na tej karcie.

Następnie odkryj wierzchnią kartę z **talii piratów** i dodaj ją do **tawerny**, aby znowu zawierała 5 kart.

KOLEJNE TURY

Tura przechodzi teraz do następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze wykonują tury aż do momentu, gdy na koniec tury jednego z graczy nikt nie ma już kart w swojej ręce. Następnie wszyscy gracze (włącznie z tym, który jako ostatni zagrał wszystkie swoje karty) mają jeszcze **jedną, ostatnią** turę, w której mogą wykonać **ostatnią 1 akcję rekrutacji**. Następnie **faza tury graczy** dobiega końca.

*Pamiętaj: Jeśli przychodzi twoja tura i nie masz już żadnych kart w swojej ręce, nadal możesz wykonać **1 akcję rekrutacji**, jeśli chcesz i masz jeszcze miejsce w **obszarze nowych rekrutów**.*

3) ZBIERANIE ZAŁÓG

Jednocześnie każdy z graczy wykorzystuje **karty piratów** ze swojego **obszaru statku** i swojego **obszaru nowych rekrutów** do zebrania jak najsilniejszej **załogi**.

- W **rundach 1 i 2** każdy gracz, który zbierze załogę o **sile co najmniej 4**, bierze **1 znacznik portu** o wartości 1 PS. Nie ma znaczenia, kto zebrał najsilniejszą załogę.
- W **późniejszych rundach** (począwszy od 3.) wszyscy gracze porównują siłę swoich **załóg**. Gracz z najsilniejszą załogą bierze najcenniejszy **znacznik piractwa**, gracz z kolejną załogą pod względem siły bierze następny **znacznik piractwa** ze stosu na daną rundę, itd.
- W każdej **rundzie** gracz, który nie zbierze załogi o sile co najmniej 4, nie otrzymuje żadnego **znacznika zdobyczy**.

Załoga może się składać z jednego lub kilku zestawów piratów. Każdy zestaw musi odpowiadać jednemu z następujących układów kart:

- 2 lub odpowiednio więcej kart o tej samej randze: „**para**”, „**trójka**”, „**czwórka**” lub „**piątka**”.
- 3 lub więcej kart o kolejnych rangach, ale w dowolnej kombinacji symboli: „**strit**”.

- 3 lub więcej kart z tym samym symbolem: „**kolor**”.
- 3 lub więcej kart o kolejnych rangach i z tym samym symbolem: „**poker**”.
- „**Kompletna załoga**” składająca się z jednej karty w każdej randze: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Qtr. i Cpt. (papuga nie jest wymagana).

Każdy zestaw piratów zwiększa siłę twojej załogi:

- **Para**: 4 punkty siły. Każda dodatkowa karta o tej samej randze dodaje 6 punktów siły.
- **Strit** z 3 kart: 6 punktów siły. Każda dodatkowa karta wydłużająca strit o kolejną rangę dodaje 2 punkty siły.
- **Kolor** z 3 kart: 8 punktów siły. Każda dodatkowa karta z tym samym symbolem dodaje 3 punkty siły.
- **Poker** z 3 kart: 12 punktów siły. Każda dodatkowa karta z tym samym symbolem wydłużająca poker o kolejną rangę dodaje 4 punkty siły.
- **Kompletna załoga**: 25 punktów siły.

Pomoc gracza zawiera zestawienie **punktów siły** za poszczególne **układy** w zestawach kart piratów.

Każdy pirat może być częścią tylko **jednego** zestawu piratów. Niewykorzystane karty piratów, które nie zostały dodane do żadnego zestawu, **nie dają żadnych punktów siły**.

KWATERMISTRZOWIE I KAPITANOWIE

Przy tworzeniu zestawów piratów kwatermistrzowie (Qtr.) i kapitanowie (Cpt.) mogą być łączeni w następującej kolejności z piratami oznaczonymi liczbami (1-7), aby tworzyć układy typu „**strit**” lub „**poker**”:

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – Qtr. – Cpt.

PAPUGI

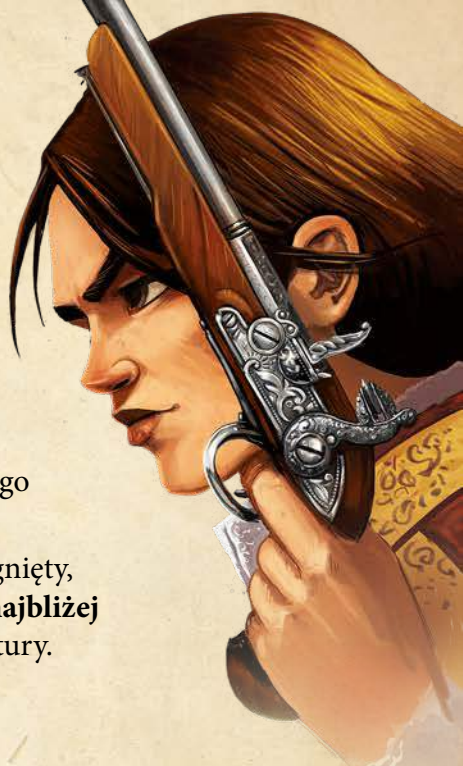
Dodając papugę do zestawu, można wybrać jej rangę (1 – 7, Qtr. lub Cpt.). **Nie można** jednak wybrać dla papugi takiej **rangi**, aby w załodze znalazły się **duplikaty** (ta sama ranga i symbol).



REMISY

Jeśli całkowita siła załóg kilku graczy jest taka sama, należy rozstrzygnąć **remisy** w następujący sposób:

- **Niewykorzystani piraci:** Po pierwsze należy rozstrzygnąć remis na korzyść gracza, który ma **najwięcej pozostałych, niewykorzystanych piratów** w swoim obszarze statku i/lub swoim obszarze nowych rekrutów.
- **Najwięcej monet:** Jeśli remis nie jest rozstrzygnięty, należy go rozstrzygnąć na korzyść gracza posiadającego **więcej monet**.
- **Kolejność w turze:** Jeśli remis nadal nie jest rozstrzygnięty, należy go rozstrzygnąć na korzyść gracza, który jest **najbliżej gracza rozpoczynającego** w kolejności rozgrywania tury.



PRZYKŁAD

Ania, Bartek i Paulina zebrali następujące załogi, wykorzystując swoich piratów:



ANIA



BARTEK



PAULINA

- Ania utworzyła 3-kartowy strit (2 serce, 3 serce i 4 kotwica) wart 6 punktów siły oraz parę (6 kordelasy i 6 kraken) wartą 4 punkty siły. Całkowita siła jej załogi wyniosła 10.
- Bartek utworzył 3-kartowy kolor (1 kordelasy, 7 kordelasy i papuga kordelasy). Siła jego załogi wyniosła 8.
- Paulina nie może zebrać załogi (ma tylko kwatermistrza serce i 5 kordelasy, których nie da się połączyć w żaden układ). Siła jej załogi wyniosła więc 0.

Ania bierze **znacznik piractwa** wart 6 PS. Bartek bierze **znacznik piractwa** wart 3 PS. Paulina nie może wziąć **znacznika piractwa**, ponieważ nie zebrała **żadnej załogi**.

4) KONIEC RUNDY

Jednocześnie każdy z graczy odkłada wszystkie karty wykorzystane do zebrania załogi oraz wszelkich niewykorzystanych piratów pozostałych w **obszarze nowych rekrutów** i **obszarze statku** na swój **stos kart odrzuconych**.

- Zachowaj wszystkie pozostałe monety w swoim **obszarze gry**.
- Odlóż z powrotem do pudełka wszelkie **znaczniki zdobyczy**, które były dostępne w tej **rundzie**, ale nie zostały wzięte przez graczy.
- **Znacznik gracza rozpoczynającego** należy przekazać kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozpoczyna się następna **runda**.

KONIEC GRY

Gra toczy się przez **5 rund** (6 rund w przypadku gry dla 2 graczy).

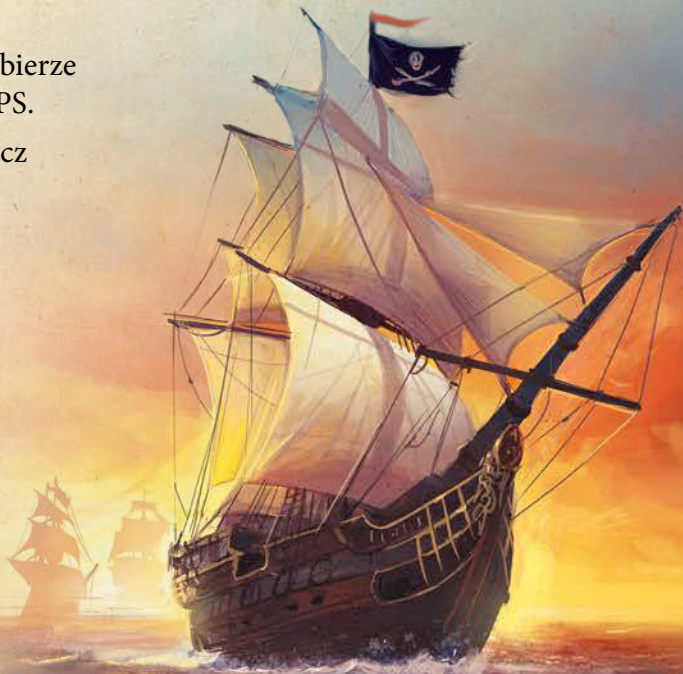
Na końcu gry należy najpierw sprawdzić **legendarne osiągnięcia**, a następnie policzyć, ile **punktów sławy** zdobył każdy z graczy.

LEGENDARNE OSIĄGNIĘCIA

Najpierw sprawdźcie, którzy gracze najlepiej spełnili wymagania **legendarnych osiągnięć**. Dla każdego **legendarnego osiągnięcia** w grze, należy przyznać **znaczniki osiągnięć** w następujący sposób:

- Gracz na pierwszym miejscu bierze **znaczniki osiągnięć** warte 4 PS.
- W grze dla 3 lub 4 graczy, gracz na drugim miejscu bierze **znaczniki osiągnięć** warte 2 PS.

Jeśli występuje **remis** na pierwszym miejscu, wszyscy remisujący gracze biorą po 4 PS, a pozostali gracze nie otrzymują punktów sławy. Jeśli na pierwszym miejscu jest jeden gracz i występuje **remis** na drugim miejscu, wszyscy remisujący gracze biorą po 2 PS.



KOŃCOWA PUNKTACJA

Wszyscy gracze podliczają teraz **punkty sławy** zdobyte podczas gry:

- Za **legendarne osiągnięcia** (każdy znacznik osiągnięcia jest wart 2 PS).
- Za **znaczniki zdobyczy** (na każdym z nich podana jest liczba PS).
- Za wszystkie **karty kwatermistrzów** (Qtr.) i **kapitanów** (Cpt.) w pogrzebanych kartach, talii i stosie kart odrzuconych. Każdy **kwatermistrz** (Qtr.) jest wart 1 PS. Każdy **kapitan** (Cpt.) jest wart 2 PS.
- Za niewykorzystany **znacznik drugiej szansy** (1 PS).
- Monety nie dają dodatkowych punktów sławy.

Gracz z **największą liczbą punktów sławy** wygrywa grę.

REMISY

Jeśli kilku graczy remisuje pod względem całkowitej liczby punktów sławy, należy rozstrzygnąć remis w następujący sposób:

- **Najwięcej monet:** Po pierwsze należy rozstrzygnąć remis na korzyść gracza z największą liczbą monet.
- **Największe osiągnięcia:** Jeśli remis jest nierozstrzygnięty, należy go rozstrzygnąć na korzyść gracza z największą liczbą punktów sławy ze znaczników osiągnięć.
- **Najlepsza załoga:** jeśli remis nadal nie jest rozstrzygnięty, należy go rozstrzygnąć na korzyść gracza z największą liczbą kart kwatermistrzów (Qtr.) i kapitanów (Cpt.) w pogrzebanych kartach, talii i stosie kart odrzuconych.

Jeśli gracze nadal remisują, wybuch bunt na pokładzie. Wszyscy remisujący zostają wyrzuceni za burtę i wygrywa najlepszy spośród nieremisujących (czyli tych, dla których udało się zastosować przynajmniej jedną z zasad rozstrzygających remis).





ATAK

Wybierz gracza (nie siebie), którego chcesz zaatakować. Zaatakowany gracz musi wybrać, czy zwrócić **1 monetę do wspólnych zasobów**, czy odrzucić 1 kartę ze swojej ręki na swój **stos kart odrzuconych**.



BÓJKA

Odrzuć **1 kartę pirata z tawerny** na **stos odrzuconych kart piratów**, znajdujący się obok tawerny. Natychmiast odkryj nową kartę z wierzchu **talii piratów** i umieść ją w **tawernie**.



DOBRANIE

Dobierz do ręki przedstawioną na ikonie liczbę kart z wierzchu swojej **talii kart**.



GRABIEŻ

Odkryj wierzchnią **kartę z talii skarbów**. Musisz ją albo **sprzedać**, albo **zachować**:

- **Jeśli sprzedajesz skarb**, umieść tę kartę na stosie **odrzuconych kart skarbów**. Następnie weź ze wspólnych zasobów tyle monet, jaka jest wartość czarnej ikony handlu na tej karcie. Jeśli karta skarbu ma dodatkowe czarne ikony zdolności, natychmiast wykonaj odpowiadające im akcje.
- **Jeśli zachowujesz skarb**, umieść tę kartę na swoim **stosie kart odrzuconych**. Nie zdobywasz w tej turze żadnych akcji z jej ikon zdolności. Natomiast, gdy zagrasz tę kartę skarbu z ręki w późniejszej turze (korzystając z akcji handlu), wykonasz akcje przedstawione przez białe ikony zdolności.

Niektóre skarby nie mają żadnych białych ikon zdolności i muszą zostać sprzedane. Większość skarbów ma **wartość na czarnym proporcju** w prawym górnym rogu karty. Wartość ta jest ważna na końcu gry przy ustalaniu, który z graczy najlepiej spełnił wymagania niektórych kart **legendarnych osiągnięć**.



HANDEL

Weź ze wspólnych zasobów tyle monet, ile przedstawiono na ikonie.



KAPITAN

Odwróć tę kartę do góry nogami, aby zadeklarować, że chcesz skorzystać z tej zdolności podczas fazy zbierania załóg. Przy zbieraniu swojej załogi możesz dowolnie wybrać **rangę i symbol** dla tej karty (włącznie z rangą Qtr. lub Cpt.). Pamiętaj, że **nie można** wybrać takiej rangi i symbolu, aby w twojej załodze znalazły się **duplikaty** (czyli ta sama ranga i symbol).



POGRZEBANIE

Wybierz dowolną kartę ze **swojej ręki** lub swojego **stosu kart odrzuconych** i całkowicie usuń ją ze **swojej talii**. Umieść „pogrzebaną” kartę zakrytą pod swoim **znacznikiem drugiej szansy** i trzymaj ją tam aż do końca gry. W dowolnym momencie gry możesz przeglądać swoje pogrzebane karty. Inni gracze nie mogą ich oglądać, ale mogą policzyć, ile masz pogrzebanych kart.



RATUNEK

Wybierz dowolnego **pirata** lub **majtka** ze swojego **stosu kart odrzuconych** i dodaj go do swojej ręki. Jeśli nie masz żadnych piratów ani majtków w swoim **stosie kart odrzuconych**, akcja ta nie ma żadnego efektu.



WYPATRYWANIE

Podejrzyj 2 wierzchnie karty ze swojej talii gracza. Dodaj jedną z nich do swojej ręki, a drugą odłóż zakrytą na wierzch swojej talii gracza.

LEGENDARNE OSIĄGNIĘCIA

W pierwszej grze polecamy wykorzystanie legendarnych osiągnięć „**Najbogatszy**” i „**Bezlitosny**”. W kolejnych grach można wymienić osiągnięcie „**Bezlitosny**” na inne legendarne osiągnięcie lub dodać trzecie legendarne osiągnięcie. Polecamy zawsze grać z osiągnięciem „**Najbogatszy**”.



NAJBOGATSZY:

Podlicz wartości (na czarnym proporcu) wszystkich **kart łupów** (dublonów i skarbów) w swojej **talii gracza** i na swoim **stosie kart odrzuconych** (ale nie na łupach pogrzebanych). Gracz z największą sumą zdobywa to legendarne osiągnięcie.



BEZLITOSNY:

Podlicz liczbę **kart piratów i majtków** w swoich **pogrzebanych kartach**. Gracz z największą sumą zdobywa to legendarne osiągnięcie.



POGRZEBANE SKARBY:

Podlicz wartości wszystkich **kart łupów** (dublonów i skarbów) w swoich **pogrzebanych kartach**. Gracz z największą sumą zdobywa to osiągnięcie.



BUNTOWNIK:

Podlicz całkowitą liczbę kart **kwatremistrzów** (Qtr.) i **kapitanów** (Cpt.) w swoich **pogrzebanych kartach**. Gracz z największą ich liczbą zdobywa to osiągnięcie.



WERBOWNIK:

Podlicz całkowitą liczbę **kart piratów** w swoich **pogrzebanych kartach**, **talii** i **stosie kart odrzuconych**. Gracz z największą ich liczbą zdobywa to osiągnięcie (Pamiętaj, że papugi zaliczają się do kart piratów, a majtkowie nie).



WSZYSCY NA POKŁAD:

Wszyscy gracze, którzy mają co najmniej jedną kartę pirata (papuga nie jest wymagana) każdej rangi (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Qtr., Cpt.) gdziekolwiek w swoich **pogrzebanych kartach**, **talii** i **stosie kart odrzuconych**, zdobywają to osiągnięcie.



KORSARZ:

Podlicz liczbę kart w najdłuższym układzie typu „**poker**”, który możesz utworzyć, wykorzystując karty w swoich **pogrzebanych kartach**, **talii** i **stosie kart odrzuconych**. Gracz z największą liczbą kart w swoim najdłuższym układzie typu „**poker**” zdobywa to osiągnięcie.

PODZIĘKOWANIA

Pomysł oryginalny, ilustracje i projekt gry: Roland MacDonald

Deweloping: Roman Rybiczka, Cezar Al-Jassar, Brett Gilbert, Martin Zeeb, Daniel Theuerkauf.

Redakcja instrukcji:
Brett Gilbert, Martin Zeeb

Projekt graficzny: Sebastian Koziner

Tłumaczenie na język polski:
Jakub Niedźwiedź

Wprowadzenie: Łukasz Gralak

Redakcja wersji polskiej:
Bartosz Chlebicki

Skład graficzny: Łukasz Kempieński

Autorzy pragną podziękować następującym osobom za wkład w powstanie gry:

Mike Miedema, Ylfa van Bergen, Martin Boot, Lennart Wolfert, Xavèr corbet, Antonio Martino, Max Philippi, James Hargrave, Rene Derks, Lisa Mould, Jojanneke Heidema, Maartje Mulder, Jim Rowe, Gijs Blaauw, Lutz Stratmann, Arjen de Jong, Simon Casas, Timo Louisse, Michiel Justin Elliott Hendriks, Jason Roseweir, Teresa Attwater, Joris Wiersinga (Splotter Games – specjalne podziękowania za wskazówkę, aby gra była 4-osobowa), Wouter de Vries, Dariia Pashkova, Rebekka Zeeb, Holger Siefke, Ferdinand Schnitzler, Bettina Brennecke, Maximilian Thiel, Nadine Hasenhüter, Kevin Kaczmarek, Helge Landmesser, Stefan Zlatintsis i wiele innych osób, które grały w Czarną Bandere na konwentach i imprezach.

Specjalne podziękowania od Rolanda dla Nienke Fokkema, bez której nieustającego wsparcia i cierpliwości ta gra nigdy by nie powstała.



LG
LUCRUM
GAMES