

THE CURSE OF THE BLACK DICE



CZARNY CZEREP

DZIENNIK POKŁADOWY

THE CURSE OF THE BLACK DICE

GAME DESIGNER:

ALEXANDER LAUCK

ART DESIGNER:

PIOTR UZDOWSKI

GAME DEVELOPER:

IRENEUSZ HUSZCZA



AHOJ, WILKI MORSKIE!

Witajcie na pokładzie okrętu Czarny Czerep. Już za chwilę wypłyniemy w długi rejs! Będziemy walczyć z mitycznym Krakenem i poszukiwać Latającego Holendra. Postaramy się też pokonać potężną Hiszpańską Armadę. W kajucie kapitana czeka już na Was dziennik pokładowy, z którego dowiecie się o szczegółach wyprawy. W razie wątpliwości posłuchajcie Jolly'ego Rogera – naszej nieustraszonej papugi. On zawsze ma coś do powiedzenia!

Cel gry

The Curse of The Black Dice to gra, w której gracze wcielają się w załogę pirackiego okrętu. Aby ich łajba dopłynęła do końca rozgrywki, muszą ze sobą współpracować. Jednak tylko jeden z piratów może wygrać całą grę!

Na kafkach wyprawy przedstawiono scenariusze przygód, które na nich czekają. Każdy scenariusz jest inny. Może różnić się sposobem zakończenia gry lub warunkami współpracy graczy. Natomiast cel każdego gracza jest zawsze ten sam – zgromadzić jak najwięcej złota i dopłynąć wspólną łajbą bezpiecznie do celu. Wbrew przeklętym czarnym kościom, które wciąż próbują pokrzyżować plany załogi.

Grę zwycięża ten, kto na koniec rozgrywki zgromadzi najwięcej złota. Złoto otrzymuje się za wykonywanie zadań, które są wyznaczone przez układ czarnych kości.

Pora zatem rozpocząć przygodę! Odpływamy ku chwale i bogactwu!

Zawartość:

- | | |
|---|--|
| 1 4 kafle wyprawy | 8 2 żetony mapy |
| 2 24 czarne, przeklęte kości | 9 3 żetony obrażeń okrętu |
| 3 24 kości graczy (4x6 kości danego koloru) | 10 2 żetony statku |
| 4 22 żetony rumu | 11 3 żetony obrażeń przeciwników |
| 5 40 żetonów złota | 12 2 kafle blokady |
| 6 8 kafli piratów | 13 1 znacznik kapitana |
| 7 2 żetony przywołania | 14 3 instrukcje (polska, niemiecka, angielska) |



4 kafle wyprawy

Kafle wyprawy stanowią serce każdej z pirackich wypraw, gdyż to one decydują o tym, jakie przygody w trakcie wyprawy realizujemy, a także jakie nagrody i kary czekają u kresu wyprawy. W grze znajdziemy 4 wyprawy:

1. Skarb wyspy piratów (I)
2. Polowanie na Krakena (II)

3. Hiszpańska Armada (III)
4. Latający Holender (IV)

Każda z wypraw została opisana w dalszej części dziennika pokładowego! Arrr!



Każdy kafel wyprawy składa się z 3 obszarów:

- A. Sześciu pól przygód, prezentowanych przez symbole odpowiadające ściankom przeklętych, czarnych kości (kotwica, beczka rumu, broń, mapa skarbów, okręt, piracka flaga).
- B. Nagród za wykonanie przygody.
- C. Kar rozliczanych w przypadku niepowodzenia.



W lewym dolnym rogu znajduje się numer wyprawy.

48 pirackich kości

24 czarne, przeklęte kości, 6 czerwonych kości gracza, 6 brązowych kości gracza, 6 niebieskich kości gracza i 6 zielonych kości gracza.



x24



x6



x6



x6



x6

22 żetony rumu

Ładownia twojego pirackiego statku pełna jest rumu, który stanowi cenną walutę w pirackim świecie. Można nim opłacać załogę i dodawać sobie animuszu przy przrzucaaniu kości.



40 żetonów złota

Marzenie każdego pirata i element, bez którego nie może się odbyć żadna piracka wyprawa! Żetony złota w The Curse of the Black Dice mają wartości: 3, 4 i 5. 20 żetonów o wartości 4 i po 10 żetonów o wartościach 3 i 5.



x10



x20



x10

8 kafli piratów

Każdy pirat to bardzo przydatny członek załogi. Przekonasz się o tym w opisie przebiegu rozgrywki.



4 żetony specjalne:

2 żetony przywołania i 2 żetony mapy



Wir wodny oznaczający przywołanie Krakena (wykorzystuje się podczas wyprawy Polowanie na Krakena).



Mapa, która symbolizuje poszukiwania Latającego Holendra (wykorzystywana podczas wyprawy Latający Holender).

3 żetony obrażeń dla okrętu

Podczas jednej wyprawy piracki statek może otrzymać maksymalnie dwa żetony obrażeń. Otrzymanie trzeciego powoduje zatonięcie okrętu i przegraną wszystkich graczy.



2 kafle blokady

Kafel blokady służy do oznaczenia przygody, która w danym momencie jest zablokowana. Kafel wykorzystywany jest we wszystkich wyprawach.

2 żetony okrętu/przeciwnika

Układa się na nich zadane podczas wyprawy obrażenia. Więcej na ten temat znajduje się w opisie rozgrywki.



Przed rozpoczęciem rozgrywki możesz zdecydować, który statek będzie reprezentować twój okręt, a który przeciwnika.

3 żetony obrażeń dla przeciwników

Występuje w wyprawach: **Polowanie na Krakena**, **Hiszpańska Armada**, **Latający Holender**. Podczas wyprawy przeciwnik może otrzymać maksymalnie dwa żetony obrażeń. Otrzymanie trzeciego oznacza pokonanie przeciwnika i zakończenie wyprawy.



1 znaczek kapitana

Drewniany znaczek przedstawiający kapitańską szablę. Otrzymuje go gracz, który w danej rundzie jest kapitanem i dowodzi załogą pirackiego okrętu.



Przygotowanie do gry

- 1 Ułóż wybrany kafel wyprawy w zasięgu wszystkich graczy.
- 2 Obok kafła wyprawy ułóż żeton statku, który będzie reprezentował waszą łajbę. Jeżeli realizujecie wyprawę: Polowanie na Krakena, Hiszpańska Armada lub Latający Holender, to po drugiej stronie kafła wyprawy połóż żeton statku reprezentujący waszego przeciwnika.
- 3 W łatwo dostępnych dla graczy miejscach ułóż w stosy:
 - żetony rumu,
 - żetony złota,
 - żetony przywołań/mapy (jeżeli wyprawa tego wymaga),
 - żetony obrażeń.
- 4 Pamiętaj, że wartość na żetonach złota nie jest jawna. Gracze realizując poszczególne przygody w wyprawach pobierają złoto w sposób niejawną dla pozostałych graczy (sami mogą podejrzewać zdobytą wartość). Dopiero po zakończeniu rozgrywki (spełnieniu warunku zakończenia gry), gracze odsłaniają wartości i podliczają zdobyte złoto – więcej na ten temat dowiesz się z kolejnych kart dziennika pokładowego.
- 5 Rozdaj każdemu po 5 kości gracza w jednym kolorze. Szóstą, zapasową kość, odłóż do pudełka lub poza obszar gry.
- 6 Rozdaj graczom po dwa żetony rumu – na pewno im się przyda podczas rozgrywki!
- 7 Ułóż przy kafłu wyprawy czarne kości w liczbie odpowiadającej liczbie graczy. Każdy gracz bierzący udział w grze to 5 czarnych kości, czyli w grze dla 2/3/4 graczy należy ułożyć 10/15/20 czarnych kości. Nadmiarowe kości odłóż do pudełka lub poza obszar gry.



$\times 10$



$\times 15$



$\times 20$

- 8 Znacznik kapitana odłóż na kafel reprezentujący wasz statek – trzeba o niego powalczyć.
- 9 Wylosuj załogę: Przetasuj 8 kafli piratów i wylosuj liczbę piratów równą liczbie graczy i dodaj jeszcze jednego dodatkowego. Oznacza to, że w rozgrywce dla 2/3/4 graczy do załogi werbujemy 3/4/5 piratów.



$\times 3$



$\times 4$



$\times 5$



Przebieg rozgrywki



Etap początkowy: Wybór kapitana

*Starym, pirackim zwyczajem zapraszamy do walki na dziobie okrętu.
Walka o dowodzenie załogą odbywa się wyłącznie w pierwszej rundzie!*

Gracze rzucają jedną swoją kostką i porównują uzyskane wyniki. Wynik bliżej pirackiej flagi wygrywa. Oznacza to, że wyniki należy rozpatrywać zgodnie z kolejnością ikon na kaflu wybranej wyprawy, od kotwicy, która symbolizuje 1, do pirackiej flagi, oznaczającej 6.

W przypadku remisu gracze rzucają swoimi kośćmi do momentu wyłonienia zwycięzcy.

Etap 1: Przeklęte kości wyznaczają przebieg rozgrywki

Gracze rzucają wszystkimi czarnymi kośćmi na raz, a uzyskane wyniki rozkładają zgodnie z ikonami na kaflu wyprawy – przy właściwej wartości nad kaflem wyprawy. Przykładowy układ przeklętych, czarnych kości i ich ułożenie przy kaflu wyprawy możesz sprawdzić na rysunku.



Zadaniem graczy jest realizacja przygód, czyli takie dostawianie swoich kości gracza do kafla wyprawy, u jego dołu, by ilość kostek graczy w danej przygodzie była **taka sama lub wyższa** od ilości czarnych, przeklętych kości.

UWAGA! Jeżeli na czarnych kościach nie wypadnie dany symbol, przygoda z tym symbolem jest **NIEAKTYWNA**. Nie można dokładać do niej kości gracza. Jeżeli gracz na swoich kościach wyrzuci **NIEAKTYWNY** symbol, ma prawo do jednego przerzutu. Jeżeli ponownie wypadnie symbol nieaktywny... No cóż – nawet najlepsi piraci mają czasem pecha – kość należy odłożyć i gracz nie może jej użyć w tej turze (musi poczekać do swojej kolejnej tury, po czym może znów rzucać wszystkimi kośćmi).

Do oznaczenia nieaktywnych przygód wykorzystaj kafel blokady – po prostu połóż go na nieaktywnej przygodzie.

UWAGA! W wybranych wyprawach, niektóre przygody będą od razu **NIEAKTYWNE**. Szczegóły zostały opisane w dalszej części dziennika pokładowego.



Etap 2: Ku przygodzie, kamraci!

Po rozłożeniu czarnych kości, każdy gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od KAPITANA, wykonuje następujące dwie czynności, które stanowią turę gracza:



Aktywna pula kości to wszystkie kości, które jeszcze nie zostały użyte w tej turze!

- 1 Rzut kośćmi gracza** – aktywny gracz rzuca kośćmi, które ma w swojej aktywnej puli. Po wykonaniu rzutu może skorzystać ze zdolności piratów lub wypić rum, aby jeszcze raz rzucić kośćmi (więcej w dalszej części dziennika).
- 2 Dostawienie wybranych kości do przygody** – po wykonaniu rzutu gracz wybiera jeden z wylosowanych symboli i dokłada wszystkie wyrzucone kości z danym symbolem do konkretnej przygody, pasującej do wylosowanej ikony.

Zasady dokładania kości do kafla wyprawy:

Rozpatrzmy przykładowy rzut:



Główna zasada okrętu głosi: Kości zawsze dokładamy symbolami. Podczas swojej tury można dołożyć tylko jeden symbol!

Jeżeli zgodnie z powyższym przykładem gracz chce dostawić kotwicę, to przy przygodzie oznaczonej kotwicą musi dołożyć dwie kostki, na których uzyskał symbol kotwicy. Dokładając symbol do przygody musi zawsze dołożyć wszystkie kości z tym symbolem.

Natomiast gdyby chciał dołożyć do kafla wyprawy inny symbol, np. piracką flagę, to dokłada tylko jedną kość, ponieważ na wyrzuconych kościach jest tylko jedna z symbolem pirackiej flagi.

Zakończenie tury gracza:

Gdy gracz już rzucił i dołożył kość lub kości, resztę kości odkłada na bok, a swoją turę rozpoczyna kolejny gracz. Na początku nowej tury, gracz rzuca wszystkimi swoimi pozostałymi kośćmi. I tak aż do momentu dołożenia ostatniej kości.

*Los spletał ci figła? Nie odpowiadają ci uzyskane wyniki?
Masz jeszcze dwa rozwiązania!*



W swojej turze, oprócz obowiązkowego rzutu i dostawienia można jeszcze wykonać następujące akcje:

Wypij rum!

Gracz odrzuca żeton rumu na stos pozostałych żetonów i tym samym uzyskuje prawo do ponownego rzutu **WSZYSTKIMI** swoimi kośćmi, których jeszcze nie dołożył do kafla wyprawy. Nie może wybrać kości, które chce przerzucić. Wszystkie albo żadnej! Tę czynność można powtarzać tak długo, jak posiada się żetony rumu. Oczywiście tylko w swojej turze.

Pogoń załogę do pracy!

Od tego w końcu są! Niech też coś zrobiją dla wspólnej sprawy!

Każdy pirat posiada specjalną umiejętność, którą można aktywować po rzucie kośćmi. Jednak piracka natura i przekonania są bardzo proste: trzeba go opłacić jednym żetonem z beczką rumu. Co oznacza, że żeby skorzystać z umiejętności pirata, trzeba go opłacić jednym żetonem z beczką rumu.

Kafel pirata ma dwa ważne dla rozgrywki oznaczenia:



Umiejętność

*Liczba żetonów rumu,
które pirat może przyjąć*

Jakimi umiejętnościami dysponują piraci?



Za burtę z nim! Wyrzuć tego pirata za burtę, aby uniknąć kary. Opłać pirata i obróć go na drugą stronę. Dzięki temu możecie zignorować jedną wybraną karę za niewypełnienie przygody przy najbliższym rozliczeniu kafła wyprawy. Obrócony pirat nie wraca już do gry i nie może zostać odblokowany.



Celny strzał. Wybierz dowolną ściankę (czyli dowolny wynik) na swojej, jeszcze niedołóżonej, kości gracza i dołóż kość do wybranej przygody.



Zwrot przez rufę! Zmień wynik jednej z niedołózonych jeszcze kości na przeciwną ściankę – np. z pirackiej flagi na kotwicę.



Załoga do żagli! Dodatkowa kość dla każdego z graczy w następnej rundzie. W następnej rundzie po rozliczeniu wyprawy wszyscy gracze zwracają dodatkową, szóstą kość do pudełka.



Zmiana kursu. Zamień ze sobą dwa dowolne rzędy czarnych kości, czyli np. zamień ze sobą rząd dołożony do przygody z kotwicą z rzędem kości dla przygody oznaczonej piracką flagą (obróć przełożone kości na ściankę odpowiadającą symbolowi przygody do której zostały dostawione).



Sztorm. Przerzuc wybrany rząd czarnych kości i na nowo rozdziel je pomiędzy rzędy, zgodnie z otrzymanymi wynikami.



Przeciąganie pod kilem. Cofnięcie wszystkich kości dołożonych przez graczy do wybranej przygody. Kości wracają do puli graczy i można je ponownie wykorzystywać podczas swojej tury.



Do abordażu! Przesuń wybraną kość dowolnego gracza między rzędami 2 i 6 – nie można ułożyć kostki w pierwszym rzędzie, oznaczonym kotwicą.

Każdy pirat może pomóc graczowi ograniczoną liczbę razy. Określa ją liczba żetonów rumu w prawym, górnym rogu kafła. Jeśli gracz położy na danym piracie żetony w liczbie odpowiadającej jego ograniczeniom, oznacza to, że karta pirata nie może być już więcej użyta – aż do odblokowania.

Najnormalniej w świecie spał się jak szczur lądowy i śpi na rufie!



Zablokowanych piratów można ponownie namówić do współpracy. Aby jednak to zrobić, wszyscy muszą być zablokowani, a jeden z graczy (dowolny) musi w swojej turze odrzucić jeden swój żeton złota do pudełka. W takim przypadku kapitan usuwa wszystkie znaczniki rumu z kafli piratów (kładzie je na właściwym stosie), a załoga znów jest gotowa do pomocy.

Koniec rundy

Gracze realizują etap drugi, aż do momentu dostawienia wszystkich kości do kafla wyprawy. Gracz zawsze zaczyna swoją turę od rzutu własnymi kośćmi gracza, ale tylko tymi, które nie są jeszcze dostawione do kafla wyprawy. Jeśli któryś z graczy doda swoje kości do przygód szybciej niż inni, czeka na zakończenie rundy przez pozostałych uczestników gry.

Teraz gracze mogą przejść do ostatniego etapu, czyli rozliczenia wyprawy.



Etap 3: Zobaczmy, co przyniósł nam zachodni wiatr...

Gdy gracze dołożą wszystkie swoje kości do przygód, rozpoczynamy rozliczanie wyprawy – przydzielanie kar i nagród, opisanych na kaflach wyprawy.

Oznaczenia nagród za wykonanie przygód



Oznaczenia kar za brak wykonania przygód

Sposób rozliczania wyprawy:

- Rozliczenie wyprawy rozpoczynamy zawsze od pierwszej przygody (oznaczonej ikoną kotwicy), po kolei rozliczając kolejne, aż do ostatniej przygody (oznaczonej ikoną flagi pirackiej).
- Rozliczając daną przygodę, zawsze rozliczmy nagrodę (jeżeli spełniliśmy wymagania przygody) lub karę (jak opisano w poniższym przykładzie).

Wszystkie nagrody i kary dla poszczególnych kafla wypraw rozpisano w części: **Opis poszczególnych wypraw i koniec gry.**

Wspólną karą dla wszystkich wypraw jest **przerzucanie nadmiarowych czarnych kości** podczas rozliczania ukończonej wyprawy (jak opisano w poniższym przykładzie).

Zobacz na przykładzie, jak to działa!



Przykład: Podczas rozgrywki dla 3 graczy uzyskano następujący układ kości.

Wynika z niego, że czwarta przygoda, oznaczona mapką, nie powiodła się (w kolumnie znajduje się o dwie czarne kości więcej, niż łącznie wszystkich kości graczy). W takim przypadku nagroda z tej przygody nie jest rozliczana, kara oznaczona odpowiednim symbolem jest aktywowana, a dodatkowo wszystkie nadwyżkowe czarne kości są przerzucane (w tym przypadku będą to dwie czarne kości).

Jeśli podczas rzutu wypadnie beczka rumu, kotwica, skrzyżowana szabla lub mapa (wartość niższa lub równa) – nic się nie dzieje, a czarna kość jest odkładana na swoje miejsce. Inny wynik powoduje dodanie tej kostki do nowej, wylosowanej kolumny. W ten sposób wcześniejsze, niewykonane przygody, mogą zniweczyć nasze plany!



Za mało złota w puli?

Jeśli zdarzy się sytuacja, że podczas rozliczania nagród wyczerpuje się złoto z dostępnej puli i widać, że nie wystarczy dla wszystkich członków załogi, pobieranie złota rozpoczyna kapitan, a następnie pozostali gracze w kolejności dołożenia kości graczy do przygody (od pierwszego do ostatniego gracza). Jeśli natomiast kapitan nie brał udziału w przygodzie, złoto pobierane jest w kolejności dołożenia kości graczy do przygody.

● Po rozliczeniu wszystkich kar i nagród, wyznaczany jest wilk morski i nowy kapitan. Każda plansza jest podzielona dokładnie na pół. Gracz, który posiada najwięcej swoich kostek w prawej części wyprawy, zostaje wilkiem morskim i pobiera dodatkowy żeton złota z puli. Gracz, który ma najwięcej kostek w lewej części, zostaje nowym kapitanem.

UWAGA! Jeżeli zdarzy się sytuacja, w której podczas przerzutu czarnej kości wypadnie wartość przygody, w której nie ma żadnej czarnej kości, to kość odkładana jest na bok (nie aktywuje przygody, która była nieaktywna podczas realizacji wyprawy) – możecie być spokojni. Los tym razem Wam sprzyja!



● Remis rozliczany jest starą, piracką metodą – pojedynkiem. Podobnie jak przy wyborze kapitana gracze rzucają kostką – wygrywa rzut o najwyższej wartości.

Gracze zbierają swoje kostki, a kapitan wzywa piratów do kolejnego rzutu przeklętymi, czarnymi kośćmi, by wyznaczyć nowy bieg przygód. Zaczyna się kolejna runda. Gra trwa tak długo, jak długo nie został zrealizowany warunek jej zakończenia (sprawdź go w opisie konkretnej wyprawy).

Opis poszczególnych wypraw i koniec gry

Skarb wyspy piratów

Złoto – obiekt pożądania każdego pirata. O skrzyniach pełnych tego cennego kruszcu śni każdy, kto wyrusza na piracką wyprawę.



Zadaniem graczy jest opróżnienie skrzyni pełnej złotych dublonów.

Wyprawa kończy się, gdy zebrane zostaną wszystkie monety ze skrzyni skarbów (puli żetonów monet), a rozliczone przygody nie spowodują zatonięcia naszego pirackiego okrętu. Liczba żetonów monet tworzących skarb zależy od liczby graczy:



$$= \text{gold coin} \times 20$$



$$= \text{gold coin} \times 30$$



$$= \text{gold coin} \times 40$$

Znaczenia symboli nagród:

- A** Ostatni gracz, który dołożył swoją kość do tej przygody, może ją przesunąć do wybranej innej przygody, od tej oznaczonej beczką rumu, aż po oznaczoną piracką flagą. Dany gracz może przesunąć tylko jedną swoją kość niezależnie od tego, ile jego kości znajduje się przy tej przygodzie.
- B** Gracze, którzy uczestniczyli w przygodzie (ich kości są dołożone do przygody) otrzymują po dwa żetony rumu, pozostali gracze (nieuczestniczący) otrzymują po jednym żetonie.
- C** Brak ikony? Za tę przygodę nie ma nagrody! Taka piracka dola...
- D** Każdy z graczy uczestniczących w przygodzie otrzymuje tyle złotych monet, ile określono w danej przygodzie. Pamiętaj! Niezależnie od tego, ile kości dołożysz do przygody, otrzymujesz taką liczbę monet, jaką przedstawia symbol przy danej przygodzie.

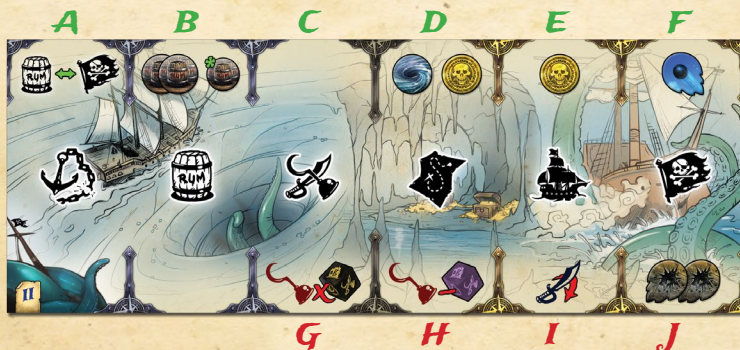
Znaczenia symboli kar:

- E** Kapitan wybiera pirata, którego w niesławie wypycha za burtę Czarnego Czerepu. Odwróć kartę pirata. Nie może Ci już pomóc do końca rozgrywki – karmi ryby.
- F** W następnej rundzie zwiększ pulę czarnych kości o liczbę graczy. Zatem do rozgrywki dochodzą na 1 rundę odpowiednio 2/3/4 czarne kości w grze dla 2/3/4 osób. Gdy rozliczycie następną rundę odłóż dodatkowe czarne kości z powrotem do pudełka.
- G** Na skrzynię umarlaka! Nasza łajba otrzymuje dwa obrażenia!
- H** Kapitan pobiera z ładowni (ogólnej puli żetonów rumu) dwa żetony i układa je na wybranych piratach, tym samym ograniczając możliwość skorzystania z ich umiejętności. Może rozdzielić rum kładąc dwa żetony na jednego pirata, jak i po jednym żetonie na dwóch piratów (nie można położyć na pirata więcej żetonów rumu, niż dany pirat może maksymalnie przyjąć).
- I** Na macki Krakena! Nasza łajba otrzymuje jeden żeton obrażeń!

Brak znacznika pod przygodą? Świątuję, kamracie! Nie ma dodatkowej kary!

Polowanie na Krakena

Kraken, legendarny stwór morski, gigantyczna kałamarnica, która według opowieści żeglarzy nęka wszystkie statki pływające po tych wodach. Cóż... zwykle handlowe łajby może i czują strach, ale nasza załoga chętnie zastąpi stary galion ozdobą przygotowaną z oprawionej głowy potwora. Swoją drogą, kucharz twierdzi, że w ładowni zaczyna brakować mięsa, więc pora wybrać się na łowy!



Ten wariant wyprawy polega na odszukaniu paskudnego Krakena i nakarmieniu go kulami naszych armatnich dział. Dlatego nie marnujcie czasu, kamraci! Do żagli! Trzymajcie broń w pogotowiu!

Poszukując naszego przyszłego obiadu, przemierzamy różne zakątki, jaskinie i przybrzeżne pieczary, w których mogą kryć się pirackie skarby. W tej wyprawie **złoto jest nielimitowane**. Oznacza to, że w puli umieszcza się wszystkie żetony złota, które znajdują się w pudełku

Jednak aby móc zadać Krakenowi obrażenia, trzeba najpierw tę paskudę przywołać. Aby to zrobić, należy **zebrać dwa żetony przywołania**.

Wyprawa kończy się, gdy gracze zadadzą Krakenowi trzy obrażenia i ten czarci pomiot w końcu trafi do kotła naszego kuka!

Specjalne zasady:

Przygoda oznaczona piracką flagą jest zablokowana aż do momentu uzyskania 2 żetonów przywołania (dwukrotne wykonanie przygody oznaczonej mapą skarbów). Połóż zatem na przygodzie z piracką flagą żeton blokady.

Jeśli gracze uzyskają dwa żetony przywołania, od przyszłej rundy przygoda oznaczona piracką mapą skarbów zostaje zablokowana, a przygoda oznaczona piracką flagą staje się aktywna. Przelóż zatem kafel blokady z przygody oznaczonej flagą na przygodę oznaczoną mapą. Od tej pory, zawsze na początku rundy, przed rzutem czarnymi kośćmi, kapitan dokłada do przygody z symbolem pirackiej flagi jedną czarną kość (oznacza to, że w każdej rundzie przygoda ta zawierać będzie co najmniej jedną czarną kość).

Jeśli gracze wyrzucą podczas fazy przerzucania czarnych kości symbol przygody, która jest w danej chwili zablokowana, kości te powinny być przerzucone raz jeszcze. Jeśli symbol zablokowanej przygody wypadnie raz jeszcze, taka czarna kość odkładana jest na bok do końca rundy i nie bierze w niej udziału. Po rozliczeniu wyprawy czarna kość wraca do puli czarnych kości.

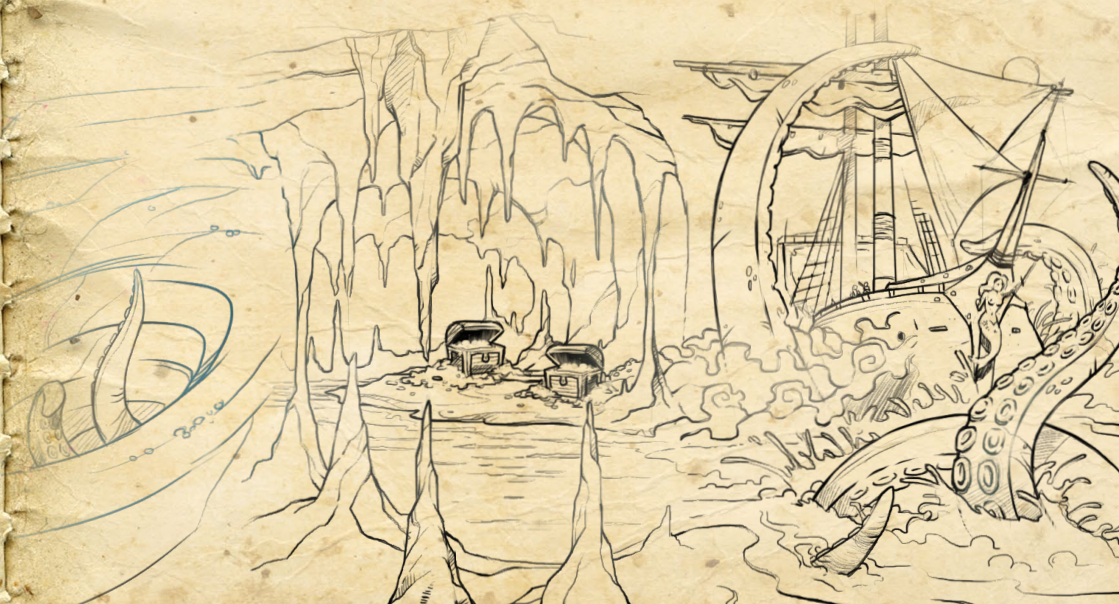
Znaczenia symboli nagród:

- A** Ostatni gracz, który dołożył swoją kość do tej przygody, może ją przesunąć do wybranej innej przygody, od tej oznaczonej beczką rumu, aż po oznaczoną piracką flagą. Dany gracz może przesunąć tylko jedną swoją kość niezależnie od tego, ile jego kości znajduje się przy tej przygodzie.
- B** Gracze, którzy uczestniczyli w przygodzie (ich kości są dołożone do przygody) otrzymują po dwa żetony rumu, pozostali gracze (nieuczestniczący) otrzymują po jednym żetonie.
- C** Brak ikony? Za tę przygodę nie ma nagrody! Taka piracka dola...
- D** Gracze uczestniczący w przygodzie otrzymują po 1 złotej monecie (niezależnie od liczby kości, jaką gracz dołożył do przygody). Dodatkowo załoga Czarnego Czerepu pozyskuje 1 żeton przywołania Krakena!
- E** Gracze uczestniczący w przygodzie otrzymują po 1 złotej monecie (niezależnie od liczby kości, jaką gracz dołożył do przygody).
- F** Do boju kamraci! Kraken otrzymuje 1 obrażenie. Aby go pokonać, musimy mu zadać 3 obrażenia.

Znaczenia symboli kar:

- G** W następnej rundzie zwiększ pulę czarnych kości o liczbę graczy. Zatem do rozgrywki dochodzą na 1 rundę odpowiednio 2/3/4 czarne kości w grze dla 2/3/4 osób. Gdy rozliczycie następną rundę, odłóż dodatkowe czarne kości z powrotem do pudełka.
- H** W następnej rundzie każdy z graczy traci jedną swoją kość (odkłada ją na następną rundę na bok). Utracone kości wracają do graczy po następnym rozliczeniu nagród i kar (chyba, że ta przygoda ponownie się nie powiedzie).
- I** Kapitan wybiera pirata, którego w niesławie wypycha za burtę Czarnego Czerepu. Odwróć kartę pirata. Nie może Ci już pomóc do końca rozgrywki – karmi ryby.
- J** Na skrzynię umarlaka! Nasza łajba otrzymuje dwa obrażenia!

Brak znacznika pod przygodą? Świętuj, kamracie! Nie ma dodatkowej kary!



Hiszpańska Armada

Ach ta przeklęta Hiszpańska Armada... Niech Kraken pożre Filipa II i jego pomysły! Te przegniłe łajby utrudniają nam piracki fach i ciągle mieszają się w nasze interesy z Anglikami. Muszą nam za to zapłacić! Najlepszym sposobem będzie zatopienie kilku ich statków i klasyczne, choć pewnie mało subtelne ogrobianie ich z posiadanych zapasów złota. Do dzieła, kamraci! Beczka rumu dla kurażu i do walki!



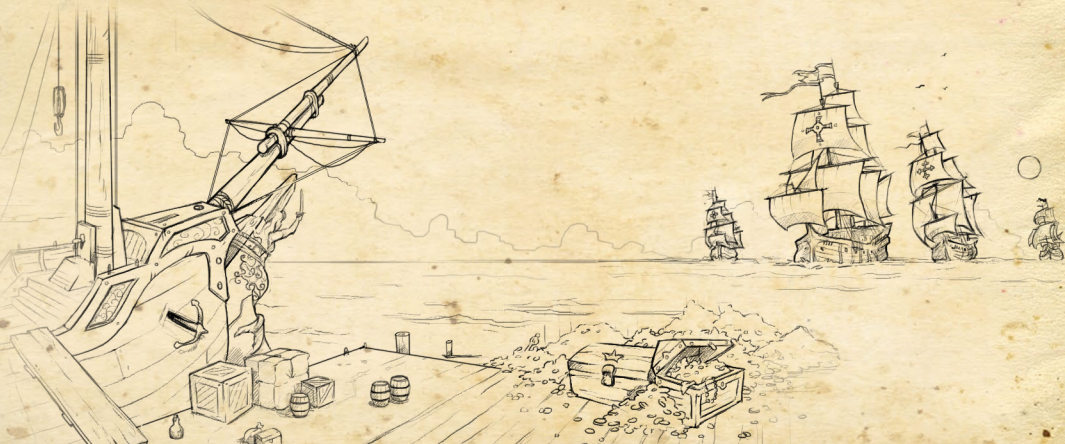
Specjalne zasady:

Aby móc atakować Hiszpańską Armadę należy w danej rundzie zaopatrzyć ładownię pirackiego statku w rum, czyli wykonać z powodzeniem przygodę oznaczoną beczką rumu. Przy rozliczaniu przygody oznaczonej **piracką flagą**, będzie można spróbować zatopić jeden ze statków Hiszpańskiej Armady. Jeżeli uda się zrealizować przygodę, oprócz zdobycia złotych monet, będzie można położyć jeden żeton obrażeń dla przeciwnika na kaflu statku, wybranym jako statek przeciwnika.

W tej wyprawie **złoto jest nielimitowane**. Oznacza to, że w puli umieszcza się wszystkie żetony złota, które znajdują się w pudełku.

Wyprowa kończy się, jeśli uda się zatopić 3 okręty Hiszpańskiej Armady (położyć na kaflu przeciwnika 3 żetony obrażeń przeciwnika).

Jeśli w danej rundzie nie uda się zrealizować przygody oznaczonej beczką rumu lub przygoda ta będzie nieaktywna (żadna czarna kość nie pojawi się z tym symbolem), wówczas dalej trzeba realizować przygodę oznaczoną piracką flagą (jeżeli zostanie aktywowana przez czarne kości). W takim przypadku gracz bronią się przed ostrzałem Hiszpańskiej Armady. Oznacza to, że nie pozyskują nagród za tę przygodę, a jej zrealizowanie powoduje, że unikają kary.



Znaczenia symboli nagród:

- A** Ostatni gracz, który dołożył swoją kość do tej przygody, może ją przesunąć do wybranej innej przygody, od tej oznaczonej beczką rumu, aż po oznaczoną piracką flagą. Dany gracz może przesunąć tylko jedną swoją kość niezależnie od tego, ile jego kości znajduje się przy tej przygodzie.
- B** Załoga Czarnego Czerepu wykonując tę przygodę odblokowała również możliwość walki z Hiszpańską Armadą. Oznacza to, że w tej rundzie można pozyskać nagrody za przygodę z piracką flagą.
- C** W następnej rundzie należy zmniejszyć pulę czarnych kości o 2. Po rozliczeniu kolejnej rundy, odłożone 2 czarne kostki wracają do puli.
- D** Gracze, którzy uczestniczyli w przygodzie (ich kości są dołożone do przygody) otrzymują po dwa żetony rumu, pozostali gracze (nieuczestniczący) otrzymują po jednym żetonie.
- E** Gracze uczestniczący w przygodzie otrzymują po 2 złote monety (niezależnie od liczby kości, jaką gracz dołożył do przygody).
- F** Do abordażu! Gracze uczestniczący w przygodzie otrzymują po 2 złote monety (niezależnie od liczby kości, jaką gracz ma dołożoną do przygody), a Załoga Czarnego Czerepu Zadaje 1 punkt obrażeń Hiszpańskiej Armadzie, czyli topi jeden statek!

Znaczenia symboli kar:

- G** Kapitan pobiera z ładowni (ogólnej puli żetonów rumu) trzy żetony i układa je na wybranych piratach, tym samym ograniczając możliwość skorzystania z ich umiejętności. Może rozdzielić rum w dowolnej kombinacji między piratów (nie można położyć na karcie pirata więcej żetonów rumu niż dany pirat może maksymalnie przyjąć).
- H** W następnej rundzie zwiększ pulę czarnych kości o liczbę graczy. Zatem do rozgrywki dochodzą na 1 rundę odpowiednio 2/3/4 czarne kości w grze dla 2/3/4 osób. Gdy rozliczycie następną rundę, odłóż dodatkowe czarne kości z powrotem do pudełka.
- I** Na macki Krakena! Nasza łajba otrzymuje jeden punkt obrażeń!
- J** Gracze, którzy uczestniczyli w przygodzie odrzucają do pudełka jeden z własnych żetonów złotych monet, pozostali gracze (nieuczestniczący) odrzucają po dwa własne żetony złotych monet (gracze wybierają żetony, które chcą odrzucić).
- K** Na skrzynię umarłaka! Nasza łajba otrzymuje dwa obrażenia!

Brak znacznika pod przygodą? Świętuj, kamracie! Nie ma dodatkowej kary!



Latający Holender

Niestraszne nam legendy o Latającym Holendrze i jego przeklętym kapitanie Van der Deckenie! Nie boimy się zwiastowanych nieszczęść, czy pecha, jaki ta nawiedzona łajba ma przynosić innym statkom. Za to bardzo nas ciekawi, ile złota ściągał Van der Decken przez wieki tułaczki po morzach i oceanach.

Zatem do dzieła, kamraci! Odnajdźmy magiczne mapy, odszukajmy Latającego Holendra, stoczmy z nim bój i bierzmy tak dużo złota, jak tylko się da! A Van der Decken i jego załoga szkieletów? Zasmakują naszych kul i powąchają naszej stali!



Specjalne zasady:

Przygoda oznaczona piracką flagą jest zablokowana aż do momentu uzyskania 2 żetonów magicznych map (dwukrotne wykonanie z powodzeniem wyprawy oznaczonej beczką rumu). Połóż żeton blokady na przygodzie oznaczonej piracką flagą.

W tej wyprawie **złoto jest nielimitowane**. Oznacza to, że w puli umieszcza się wszystkie żetony złota, które znajdują się w pudełku.

Jeśli gracze nie zebrali jeszcze żetonów magicznych map, na początku nowej rundy podczas rzutu przeklętymi kośćmi, kapitan zawsze ustawia jedną czarną kość na miejscu przygody oznaczonej beczką rumu (w ten sposób przygoda ta zawsze jest aktywna, niezależnie od wyniku rzutu pozostałymi czarnymi kośćmi).

Jeśli gracze wyrzucą podczas fazy przerzucania czarnych kości symbol przygody, która jest w danej chwili zablokowana, takie kości są dokładane do:

- 1 przygody oznaczonej beczką rumu, jeśli zablokowana jest przygoda oznaczona piracką flagą,
- 2 przygody oznaczonej piracką flagą, jeśli zablokowana jest przygoda oznaczona beczką rumu (gracze zebrali już dwa żetony magicznej mapy).

Wyprawa kończy się, gdy gracze zadadzą Latającemu Holendrowi trzy obrażenia i ta przekłeta łajba ucieknie w opary mgły Trójkąta Bermudzkiego!

Znaczenia symboli nagród:

- A** Ostatni gracz, który dołożył swoją kość do tej przygody, może ją przesunąć do wybranej innej przygody, od tej oznaczonej beczką rumu, aż po oznaczoną piracką flagą. Dany gracz może przesunąć tylko jedną swoją kość niezależnie od tego, ile jego kości znajduje się przy tej przygodzie.
- B** Załoga Czarnego Czerepu otrzymuje fragment mapy, umożliwiającej odnalezienie Latającego Holendra. Zdobądźmy dwa i stańmy wreszcie do walki z tym przeklętym statkiem!
- C** Gracze, którzy uczestniczyli w przygodzie (ich kości są dołożone do przygody) otrzymują po dwa żetony rumu, pozostali gracze (nieuczestniczący) otrzymują po jednym żetonie.
- D** Brak ikony? Za tę przygodę nie ma nagrody! Taka piracka dola...
- E** Gracze uczestniczący w przygodzie otrzymują po 2 złote monety (niezależnie od liczby kości, jaką gracz dołożył do przygody).
- F** Do abordażu! Gracze uczestniczący w przygodzie otrzymują po 1 złotej monecie (niezależnie od liczby kości, jaką gracz dołożył do przygody), a Załoga Czarnego Czerepu Zadaje 1 punkt obrażeń Latającemu Holendrowi! Ale pamiętaj, gracze zadają obrażenia tylko wtedy, gdy liczba kości wszystkich graczy przewyższa liczbę czarnych kości dołożonych do tej przygody! Jeśli liczba czarnych kości jest równa liczbie kości graczy w przygodzie, gracze otrzymują złoto, ale nie zadają obrażeń.

Znaczenia symboli kar:

- G** W następnej rundzie każdy z graczy traci jedną swoją kość (odkłada ją na następną rundę na bok). Utracone kości wracają do graczy po następnym rozliczeniu nagród i kar (chyba, że ta przygoda ponownie się nie powiedzie).
- H** W następnej rundzie zwiększ pulę czarnych kości o liczbę graczy. Zatem do rozgrywki dochodzą na 1 rundę odpowiednio 2/3/4 czarne kości w grze dla 2/3/4 osób. Gdy rozliczycie następną rundę odłóż dodatkowe czarne kości z powrotem do pudełka.
- I** Na macki Krakena! Nasza łajba otrzymuje jeden punkt obrażeń!
- J** Na skrzynię umarlaka! Nasza łajba otrzymuje dwa obrażenia!

Brak znacznika pod przygodą? Świątuj, kamracie! Nie ma dodatkowej kary!



Zwycięzca może być tylko jeden, a przegrywają wszyscy!

Jeśli warunek zakończenia wyprawy zostanie spełniony, gracze sprawdzają, który z nich wykazał się największym pirackim sprytem i **zrabował najwięcej złota**.

Wszyscy gracze odsłaniają wartości zgromadzonych żetonów złotych monet. **Wygrywa gracz**, który zebrał **największą sumę wartości przedstawionych na monetach**.

Jeśli zdarzy się **remis**, wygrywa gracz, który, posiadając największą sumę wartości na monetach, zgromadził **MNIEJSZĄ** liczbę żetonów złotych monet – **w piractwie potrzebny jest spryt**, ale i trochę szczęścia.

Jeśli i w tym przypadku jest remis, **automatycznie wygrywa gracz**, który w ostatniej rundzie był **kapitanem**. Nawet jeżeli kapitan nie był jednym z graczy posiadających największą ilość złota!

A kiedy gracze przegrywają?

1

Gdy dopuszczą, aby ich okręt zatonął – otrzymają 3 obrażenia podczas wyprawy.

2

Stracą całą załogę – w wyniku kar, kapitan musiał wyrzucić za burtę wszystkich członków załogi (odwrócił żetony piratów wylosowanych do pomocy podczas realizacji wyprawy).



Arrrrrr! Końiec objania się! Na pokład, kamraci! Mamy jeszcze tyle złota do zdobycia...



GAME DESIGNER
ALEXANDER LAUCK

ART DESIGNER
PIOTR UZDOWSKI

GAME DEVELOPER
IRENEUSZ HUSCZA

