

ZAŁOGA

Zasady gry



Wielki Wyścig Morgana od wielu lat przyciąga piratów Siedmiu Mórz. Zawody cieszą się taką popularnością, że w wyspiarskich karczmach aż się roi od poszukiwaczy przygód marzących tylko o jednym – żeby zaciągnąć się na któryś ze statków i wziąć udział w najsłynniejszym wyścigu Karaibów.

Wy – kapitanowie i kapitaniki – doskonale znacie reguły gry. Odrobina rumu (i może garść dublonów podsuniętych karczmarzowi) wystarczy, aby przyciągnąć nowych rekrutów, dzięki którym osiągniecie upragnione zwycięstwo.



Projekt gry: Malcolm Braff, Bruno Cathala i Sébastien Pauchon
Ilustracje: Mathieu Leysenne
Tłumaczenie: Magda Gamrot

PRZYGOTOWANIE DO GRY



2 Połóżcie je zakryte na 20 polach planszy tawerny.

3 Połóżcie *butelkę rumu* na polu na dole schodów.

1 Potasujcie 20 zakrytych płytek *załogantów*.

Odkrycie 3 płytki *załogantów*, które bezpośrednio sąsiadują z *butelką*.

4 Zastąpcie 12 kart *skarbów* z podstawowej wersji gry 12 kartami *skarbów* z „*Załogi*”. Następnie przygotujcie grę zgodnie z zasadami podstawowej wersji. Możecie zaczynać!

REKRUTOWANIE

• Za każdym razem, gdy gracz uiszczy **pełną** opłatę za pole portu, może zrekrutować nowego **załoganta** i zabrać go na pokład. Nie jest to obowiązkowe.

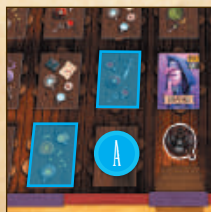
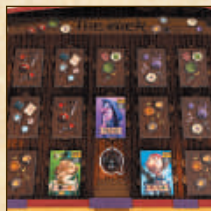
• Zrekrutowanego **załoganta** należy umieścić w **pustej ławodni** (tak jak zwykły zasób).

• Gracz może zrekrutować dowolnego **załoganta** sąsiadującego z *butelką rumu* (piratów łatwo przekabacić za pomocą niewielkiej ilości tego trunku).

Na początku gry dostępnych jest 3 *załogantów*.

• Gdy któryś z graczy zrekrutuje **załoganta**, należy natychmiast odkryć wszystkich **załogantów** sąsiadujących z obszarem rekrutacji.

W tym wypadku po zrekrutowaniu **załoganta** z pola „A” należy odkryć 2 *załogantów* zaznaczonych na niebiesko.



• Obszar rekrutacji obejmujący może dotrzeć *butelka*. Wszędzie z obszarem rekrutacji musi



• Zanim zrekrutujesz nowego **załoganta**, możesz przesunąć *butelkę* w obrębie tego obszaru. Przesunięcie o 1 pole kosztuje 1 *dublona*. Opłata jest wnoszona do *banku*.

Aby zrekrutować nowego *załoganta*, musisz przesunąć *butelkę*.
To ko

SKARBY

W dodatku „Załoga” występuje 12 kart skarbow.

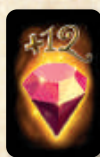
- 8 z nich dodaje punkty po odkryciu na koniec gry. Ich wartość wynosi od +2 do +7.



- 3 z nich to *przeklęte amulety*, które również należy odkryć dopiero na koniec gry. Są warte ujemne punkty, ale gracz, który zdobędzie wszystkie 3 **oraz** zwerbuje Kalipso, natychmiast wygra grę!



- Ostatni ze skarbow to Youkounkoun. Diament jest wart na koniec gry 12 punktów. Gracz, który go zdobędzie, **musi** go ujawnić i trzymać odkryty obok swoich ładowni. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.



Gdy gracie z dodatkiem „Załoga”, warto, żebyście nauczyli się kłaść zdobyte żetony skarbow obok ładowni. Przydadzą się, jeśli któreś z Was będzie miało na pokładzie Biskupa.

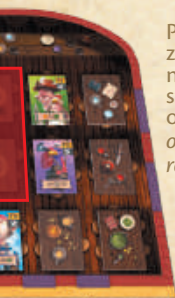


Jeśli chcecie, możecie dodać kartę **6. ładowni** z podstawowej wersji gry do talii skarbow.

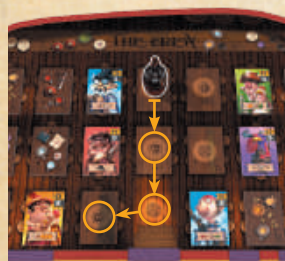


NOWYCH ZAŁOGANTÓW

wszystkie pola, na które wszyscy załoganci sąsiadujący mogą być odkryci.



Pola zaznaczone na czerwono stanowią obecny obszar rekrutacji.



owić Armatora, butelkę o 3 pola. sztuje 3 dublony.



ZAŁADUNEK

- Załadunek załoganta przebiega zgodnie z tymi samymi zasadami, co wszystkich innych zasobów. Na przykład:

- Nie można załadować więcej niż 1 załoganta do 1 ładowni.
- Nie można zastąpić 1 załoganta innym załogantem.
- Można wyrzucić załoganta za burtę (ciężki jest żywot pirata...) tylko wtedy, gdy wszystkie ładownie są pełne, a gracz musi załadować **inny** rodzaj zasobu.
- Załoganta można ukraść innemu graczowi na koniec walki.

Uwaga! Gdy załogant zostanie wyrzucony za burtę, należy go usunąć z gry.

ZAŁOGANT

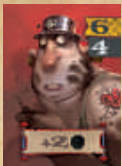
Na płytce załoganta znajdują się 2 liczby określające jej wartość w dublonach, jeśli na koniec gry znajduje się w ładowni gracza.

Górna liczba 1: Jeśli Twój statek dotarł do *Port Royal* (w tym wypadku +5 dublonów).

Dolna liczba 2: Jeśli Twój statek nie dotarł do *Port Royal* (w tym wypadku +2 dublony).

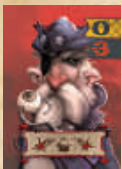
Specjalne umiejętności załoganta 3 są przedstawione na dole płytki.





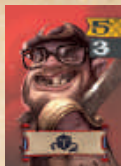
Sir Beth

Dodaj 2 do wyniku rzutu *kością* walki.



Korsarz

Możesz zaatakować statek na sąsiednim polu. Jeśli wygrasz, przeciwnik odrzuca zawartość wybranej przez Ciebie *ładowni*. Jeśli przegrasz, nic się nie dzieje.



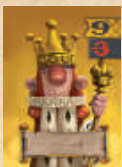
Saran

Możesz przetrzucić *kość* walki ALBO możesz kazać przeciwnikowi przetrzucić *kość* walki. Drugi wynik jest **obowiązujący**.



Strateg

Automatycznie wygrywasz każdą walkę, w której jesteś **stroną atakującą**.



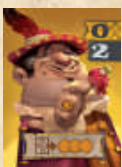
Król!

Nic nie potrafi, ale zapewni Ci masę *dublonów*. Jeśli nie znajdzie się w *Port Royal* będzie bardzo niezadowolony (-3!).



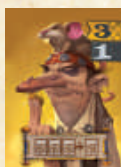
Biskup

Na koniec gry każdy posiadany przez Ciebie żeton *skarbu* zapewnia 2 dodatkowe *dublony*.



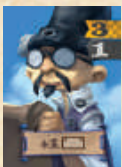
Armator

Na koniec gry każdy *załogant* w Twoich *ładowniach* (włączając w to armatora) jest wart dodatkowe 3 *dublony*.



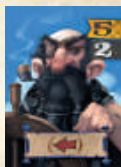
W'scibski Jaś

Gdy dobierasz *kartę* *skarbu*, weź 3 karty, zatrzymaj 1, a pozostałe wtasuj do talii. Możesz też podejrzeć do 3 kart, gdy kradniesz je przeciwnikowi.



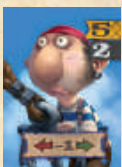
Kartograf

Znalazł mapę Morgana! Możesz mieć na ręce 4 *karty akcji*, zamiast 3.



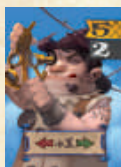
Wilk Morski

Jeśli chcesz, możesz zignorować ruch do tyłu na Twoich *kartach akcji*.



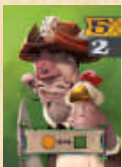
Kotwicznik

Za każdym razem, gdy ruszasz swój statek do przodu albo do tyłu, możesz ruszyć się o 1 pole **mniej**, niż wskazuje liczba oczek na *kości*.



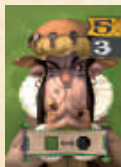
Żeglarz

Za każdym razem, gdy ruszasz swój statek do przodu albo do tyłu, możesz ruszyć się o 1 pole **więcej**, niż wskazuje liczba oczek na *kości*.



Kupiec wenecki

Gdy **optacasz** jakiś koszt, możesz zastąpić dowolną liczbę *dublonów* *żetonami prowiantu* (i odwrotnie). Ten efekt można łączyć z efektami innych kupców.



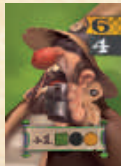
Kupiec pruski

Gdy **optacasz** jakiś koszt, możesz zastąpić dowolną liczbę *żetonów prowiantu* *żetonami prochu* (i odwrotnie). Ten efekt można łączyć z efektami innych kupców.



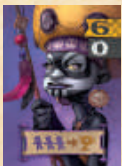
Kupiec helwecki

Gdy **optacasz** jakiś koszt, możesz zastąpić dowolną *liczbę żetonów prochu* *dublonami* (i odwrotnie). Ten efekt można łączyć z efektami innych kupców.



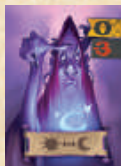
Bednarz

W czasie załadunku zasobów zawsze otrzymujesz o 1 zasób **więcej**, niż wynika to z *kości*.



Kalipso

Jeśli masz Kalipso na pokładzie ORAZ wszystkie 3 *przeklęte amulety*, natychmiast wygrywasz grę!



Wiedźma

Możesz używać *kości akcji* w dowolnej kolejności. Nie wpływa to na kolejność używania *kości* przez Twoich przeciwników.



Wyrocznia

Gdy jesteś *kapitanem*, możesz ustawić wartość na 1 z 2 *kości* (porannej albo wieczornej) **zanim** rzucisz drugą *kością*.



Obserwator

Możesz zabrać żeton *skarbu*, nawet jeśli zakończysz ruch na polu sąsiadującym z *kryjówką piratów*.

POTRZEBNA POMOC?

Jeśli pomimo naszych starań przy produkcji tej gry brakuje jakiegoś elementu albo coś zostało uszkodzone, skontaktuj się z naszym działem obsługi klienta pod poniższym adresem: reklamacje@rebel.pl
Niezwłocznie odpowiemy na zgłoszenie!



Gra wydana przez SPACE Cowboys – grupa Asmodee
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCJA
© 2022 SPACE Cowboys. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia