

MARACAIBO

Zasady gry

Karaiby w siedemnastym wieku były teatrem działań wielu europejskich nacji, walczących o dominację i próbujących rozwijać swoją ekonomiczną i polityczną przewagę w tym rejonie. Jesteście żeglarzami i poszukiwaczami przygód, którzy rywalizują o pozycję i wpływy wśród tych narodów, a także pragną zdobyć bogactwo i sławę. Droga do celu nie jest usłana różami, wszak konkurencja nie śpi. Po zwycięstwo może sięgnąć tylko ten, kogo plany nie legną wcześniej w gruzach. Istnieje wiele dróg do zwycięstwa: możecie na przykład ulepszać swoje statki do potężnych okrętów, wygrywać szermiercze pojedynki, wybierać się na łupieżcze wyprawy, budować sieć informatorów i współpracowników czy wyruszać na ekspedycje. Pamiętajcie jednak, że swoje działania musicie planować z rozwagą, ponieważ runda może się skończyć wcześniej, niżbyście tego chcieli!

Gracze rozpoczynają grę w Hawanie i rozgrywając cztery rundy, podróżują swoimi statkami po mapie, wykonując akcje podczas każdego postoju. To dzięki tym akcjom zdobywają przewagę nad konkurentami, zagrywając karty, wysyłając załogę do pomocy w danej lokacji, walcząc pod banderą wybranej nacji, dostarczając towary, ulepszając swoje statki, wykonując zadania lub eksplorując okoliczne ziemie.

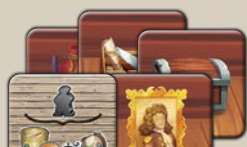
Kiedy pierwszy z graczy opłynie całe Karaiby, następuje punktowanie międzyrundowe, podczas którego rozdzielane są punkty zwycięstwa i pieniądze; następnie wszystko zaczyna się od nowa w Hawanie.

Opowieść, rozwijająca się podczas kolejnych rozgrywek, będzie wprowadzała nowe elementy, które mogą modyfikować planszę lub udostępniać nowe opcje. Zwycięzcą zostaje gracz, który dzięki odpowiednim kartom i skutecznej taktyce zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa. To on zostanie także zapamiętany jako najwspanialszy żeglarz swoich czasów!

KOMPONENTY



39 znaczników przynależności
(13 dla każdej nacji)



24 płytki zadań



4 płytki fabuły



20 żetonów synergii



58 dublonów
(18× 1 dublon, 16× 2 dublony,
24× 5 dublonów. Dublony są nieograniczone.
Kiedy się skończą, należy zastosować zamienniki.)



13 płytek miast
(rewersy płytek miast wskazują
liczbę graczy, przy której należy
ich używać)



23 płytki rozwoju
(na rewersach płytek
rozwoju znajduje się
litera L z numerem)



25 żetonów walki



4 żetony punktów zwycięstwa
(100/200 PZ dla każdego gracza)



niebieski woreczek
(w zasadach woreczek ten
nazywany jest „archiwum”)

98 dysków

265 kart, w tym



8 kart kariery



157 kart planowania
(karty planowania są rozpoznawane
po ramkach na awersach:
i)



77 kart fabuły
(karty fabuły są oznaczone
czerwonymi liczbami 01-99
w prawym dolnym rogu)



4 karty pomocy



15 kart Automy
(tylko dla wariantu solo)



8 budynków
prestiżowych

plansza



12 znaczników
wpływów
(po 3 w kolorze gracza)



32 marynarzy
(po 8 w kolorze gracza)



4 statki
(po jednym
w kolorze gracza)



4 znaczniki punktów
zwycięstwa (PZ)
(po jednym w kolorze gracza)



4 odkrywcy
(po jednym
w kolorze gracza)



12 znaczników
(po 3 w kolorze
gracza)



4 plansze statków
(po jednej na gracza)

Przygotowanie przed pierwszą rozgrywką: PLANSZA

1 Umieśćcie planszę przedstawiającą Karaiby tak, aby każdy gracz miał do niej swobodny dostęp.

2 Potasujcie **żetony walki** i ułóżcie je w dwóch zakrytych stosach w przeznaczonych na to miejscach.

3 Potasujcie **płytki zadań** i umieśćcie je w odkrytym stosie na wyznaczonym miejscu. Upewnijcie się, że są właściwie obrócone, tzn. jaśniejsze deski są na górze. Weźcie trzy płytki zadań i połóżcie je na przeznaczonych na nie miejscach, znajdujących się na torze odkrywcy, położonym w dolnej części planszy.

4 Weźcie cztery **płytki fabuły** i umieśćcie je w rosnącej kolejności numerów obok stosu płytek zadań, tak aby widoczna była płytka z numerem „1”.

5 Wyłącznie w przypadku rozgrywki dwuosobowej: zakryjcie płytką miasta Maracaibo znajdujące się na planszy miasto Maracaibo. W rozgrywce trzy- i czteroosobowej odłóżcie płytkę miasta Maracaibo do pudełka – nie będzie potrzebna. Spośród pozostałych płytek miast wybierzcie te, które mają liczby odpowiadające liczbie graczy, a pozostałe schowajcie do pudełka. Weźcie dwie płytki miast oznaczone  i losowo dobierzcie jeszcze dwie. Te cztery płytki potasujcie i losowo umieśćcie na przeznaczonych na nie miejscach w następujących lokacjach: Puerto Plata (nr 4), Santo Domingo (nr 5), Port Royal (nr 13) i Cartagena (nr 14).

6* Podzielcie **karty planowania** na karty A (oznaczone linią: ) oraz karty B (oznaczone linią: ). Od drugiej rozgrywki w użyciu mogą być także karty C (oznaczone numerami 90–99). Jeżeli zamierzacie kontynuować kampanię, potasujcie karty C z kartami A, w przeciwnym razie rozdzielcie je i umieśćcie pod stosem kart fabuły. Osobno potasujcie stosy kart A i kart B. Następnie rozdajcie każdemu graczowi po 8 kart ze stosu kart A. Odliczcie 40 kart ze stosu kart B i potasujcie je z pozostałymi kartami A. Pozostałe karty B schowajcie do pudełka – nie będą używane podczas tej rozgrywki. Potasowany stos kart umieśćcie zakryty obok planszy. Odkryjcie cztery górne karty ze stosu i ułóżcie je w galerii obok stosu.

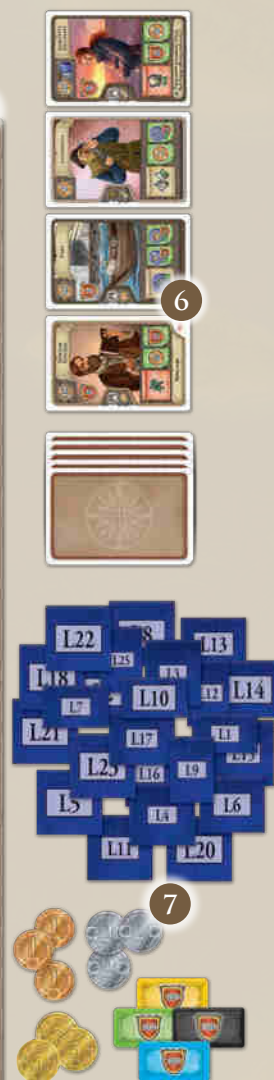
9 Znaczniki przynależności umieśćcie w odpowiadających im kolorem miejscach na lewo od toru wpływów (Francja – niebieski, Anglia – biały, Hiszpania – czerwony). Na skrajnie lewej pozycji powinien znajdować się jeden znacznik przynależności, a na pozostałych miejscach po dwa.

W rozgrywce dwuosobowej natychmiast umieśćcie znaczniki przynależności: czerwony – na wiosce z nr. 6 (San Juan), biały – na wiosce z nr. 7 (St. Kitts), niebieski – na wiosce z nr. 8 (Martinique). Kiedy przenosicie znaczniki przynależności na planszę, bierzcie zawsze te leżące najbardziej z lewej strony.

8 Potasujcie **budynki prestiżowe** i ułóżcie cztery z nich w rzędzie nad planszą – karta na pierwszym miejscu ma być odkryta, a karty na pozostałych miejscach – zakryte. Pozostałe budynki prestiżowe schowajcie do pudełka, nie spoglądając na nie – nie będą używane w tej rozgrywce.

7 Obok planszy połóżcie dublony jako ogólne zasoby. Obok planszy umieśćcie także zakryte płytki rozwoju, a w pobliżu ogólnych zasobów żetony punktów zwycięstwa.

*** Uwaga:** karty planowania to 56 kart A oraz 101 kart B; kart fabuły jest 77 (69 plus 8 kart C). Karty fabuły nie są kolejno numerowane.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

10 Każdy gracz otrzymuje planszę statku i kładzie ją przed sobą.

11 Następnie kładzie po 2 dyski na każdym polu oznaczonym ikonami dysków na swojej planszy statku. W sumie rozmieszcza 24 dyski. *(Zamiast układać dyski jeden na drugim, można je położyć obok siebie.)*



Pierwsze decyzje

15 Czy **chcecie rozegrać kampanię?** Umieście kartę fabuły **01** na odpowiednim miejscu **15** na planszy. Odczytajcie treść karty i postępujcie zgodnie z jej instrukcjami: połóżcie płytkę fabuły „1” obok wskazanej lokacji (15). Ze stosu dobierzcie płytki zadań i umieśćcie je odkryte obok wskazanych lokacji (16 w każdej grze i 19 w grze na czterech graczy).

A może nie interesuje Was kampania?

W stosie odnajdźcie kartę fabuły **75** i połóżcie ją na odpowiednim miejscu **15** na planszy. Odczytajcie treść karty i postępujcie zgodnie z jej instrukcjami (dobierzcie płytki zadań i dodajcie je do różnych lokacji, w zależności od liczby graczy (15 oraz prawdopodobnie 18 i 19). Nie będziecie potrzebowali płytek fabuły, płytek rozwoju ani kart fabuły, a więc odłóżcie je do pudełka.

16 Teraz każdy gracz decyduje, co robi z ośmioma kartami planowania, które otrzymał.

- Cztery karty zachowuje w ręce.
- Jedną kartę dodaje odkrytą do jednego z trzech obszarów planowania znajdujących się nad jego planszą statku.
- Trzy karty odkłada na stos kart odrzuconych.

17 Na końcu wszyscy gracze decydują równocześnie, którą kartę kariery (z dwóch posiadanych) zachowają. Wybraną kartę każdy umieszcza obok swojej planszy statku, a drugą odkłada do pudełka. Następnie każdy bierze z zasobów ogólnych po trzech marynarzy w swoim kolorze i umieszcza ich na odpowiednich miejscach na swojej karcie kariery.



12 Każdy gracz otrzymuje wszystkie drewniane komponenty w swoim kolorze. Następnie umieszcza:

- swój znacznik PZ na polu „0” toru punktów zwycięstwa na planszy,
- swój statek na polu Hawana na planszy,
- swojego odkrywcę na początkowym polu toru odkrywcy na planszy,
- po jednym ze swoich znaczników wpływów na polach „0” torów wpływów każdej nacji na planszy,
- jeden ze swoich znaczników na polu „1” toru walki na planszy statku,
- jeden ze swoich znaczników na polu „8” toru przychodów (dublony) oraz ostatni swój znacznik na polu „0” toru przychodów (punkty zwycięstwa) na planszy.

13 Dodatkowo każdy gracz otrzymuje:

- dwóch marynarzy w swoim kolorze,
- dwie karty kariery,
- jedną kartę pomocy.

Pozostałych marynarzy odłóżcie do zasobów ogólnych. Niepotrzebne karty kariery i karty pomocy schowajcie do pudełka.

14 Zaczyna gracz, który był ostatnio na pokładzie statku. Otrzymuje on **8 dublonów**. Następni gracze określani są zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Drugi otrzymuje **9 dublonów**, trzeci – **10 dublonów**, a czwarty – **11 dublonów**.

Począwszy od drugiej rozgrywki

Zaczynając drugą rozgrywkę, pomińcie krok 15. przygotowania rozgrywki. W zamian za to wybierzcie jedną z opcji:

Czy chcecie rozegrać kampanię?

Możecie kontynuować od miejsca zakończenia poprzedniej rozgrywki lub rozegrać wybrany rozdział.

Czy chcecie kontynuować od miejsca zakończenia poprzedniej rozgrywki?

Z archiwum (niebieski woreczek) wyjmijcie wszystkie karty fabuły i dodajcie je do odpowiedniego miejsca na planszy. Odczytajcie treść z kart fabuły i postępujcie zgodnie z ich instrukcjami (tzn. dodajcie zadania do lokacji). Ułóżcie wszystkie płytki rozwoju z archiwum na odpowiednich miejscach na planszy.

Czy chcecie rozegrać wybrany rozdział?

Wybierzcie jedną z kart fabuły **80–89** i dodajcie ją do odpowiedniego pola na planszy. Karta fabuły **80** przeznaczona jest dla rozdziału 2., karta fabuły **81** dla rozdziału 3., itd. Odczytajcie treść karty i zastosujcie się do jej instrukcji. Karta może także wskazać konkretną płytkę rozwoju, którą należy dodać do rozgrywki i karty fabuły, które trzeba wtasować w stos kart planowania.

A może nie interesuje Was kampania?

Wybierzcie jedną z kart fabuły **75, 76** lub **77** i dodajcie ją do odpowiedniego pola na planszy. Odczytajcie treść karty i zastosujcie się do jej instrukcji (dodajcie zadania na planszę, wtasujcie karty fabuły w stos kart planowania i wprowadźcie do rozgrywki płytkę rozwoju).

ROZGRYWKA

Rozgrywka w „Maracaibo” trwa cztery rundy. Runda kończy się, kiedy pierwszy statek dowolnego gracza dotrze do ostatniego pola na planszy. Po tym następuje punktowanie międzyrundowe. Po czwartej rundzie ma miejsce końcowe punktowanie, po którym gra się kończy.

W swojej turze wykonujesz następujące działania, w kolejności:

Faza A. Żeglowanie

Przenieść swój statek do przodu o 1–7 lokacji.

Faza B. Akcja główna

Wykonaj akcję główną w lokacji, w której znajduje się Twój statek oraz tyle darmowych akcji, ile chcesz.

Faza C. Dobranie kart

Dobierz tyle kart, aby osiągnąć ich limit.

Kiedy zakończysz fazę C, Twoja tura się kończy i następuje tura kolejnego gracza, siedzącego po Twojej lewej stronie.

Faza A. Przenieść swój statek do przodu o 1–7 lokacji



W tej fazie dysponujesz maksymalnie siedmioma punktami ruchu. Musisz się przemieścić o co najmniej jedną lokację do przodu. Możesz wykorzystać tyle ze swoich siedmiu punktów ruchu, ile chcesz. Niewykorzystane punkty ruchu przepadają.

Podczas żeglowania:

- Każdy biały okrąg z numerem to lokacja. Lokacje ze zwojem obok, przedstawiającym akcję, to miasta. Wszystkie pozostałe lokacje to wioski. Jeden ruch oznacza przemieszczenie się od jednej lokacji do następnej, w kierunku wskazanym przez strzałkę. Jeżeli nie jest napisane inaczej, jeden ruch wymaga poświęcenia jednego punktu ruchu.
- Wszystkie ruchy muszą być wykonywane w kierunku wskazanym przez strzałki. Jeżeli od danej lokacji wiedzie kilka strzałek, to możesz wybrać, którą drogą popłyniesz.
- Nie możesz płynąć wstecz, tzn. w przeciwnym kierunku do wskazanego przez strzałkę.
- W każdej lokacji może znajdować się kilka statków. Statki graczy nie blokują się wzajemnie. Kończąc ruch w lokacji zajętej przez inne statki, swój stawiamy obok pozostałych.



- Lokacji z tym symbolem nie można pominąć. Kiedy do niej dotrzesz, musisz zakończyć swój ruch! Wszystkie pozostałe lokacje możesz pomijać, oczywiście jeżeli dysponujesz odpowiednią liczbą punktów ruchu.



Uwaga: późniejsze rozgrywki mogą wprowadzać nowe miasta, które będzie można odwiedzać. Może się także okazać, że żeglowanie pomiędzy niektórymi lokacjami będzie wymagało więcej punktów ruchu albo będzie podlegało innym zasadom. W przypadku kiedy takie zmiany będą w sprzeczności z podstawowymi zasadami, należy stosować te nowe instrukcje.

Faza B. Wykonaj akcję główną w lokacji, w której znajduje się Twój statek oraz tyle darmowych akcji, ile chcesz

W zależności od tego, gdzie znajduje się Twój statek, możesz teraz wykonać jedną z akcji głównych:



Jeżeli Twój statek jest w **mieście**, możesz najpierw dostarczyć towar, a następnie wykonać wskazaną **akcję miejską**.



Jeżeli Twój statek jest w **wiosce**, możesz wykonać **akcję wiejską A**. Jeżeli w fazie A wykorzystałeś **od czterech do sześciu punktów ruchu**, możesz wykonać **dwie akcje wiejskie AA**. Jeżeli w fazie A wykorzystałeś **wszystkie 7 punktów ruchu**, możesz wykonać **trzy akcje wiejskie AAA**.



Jeżeli w lokacji dostępne jest **zadanie**, to możesz je **wykonać**.



Jeżeli Twój statek jest w lokacji, w której przebywa przynajmniej jeden z Twoich **pomocników**, to możesz wykonać **akcję specjalną pomocnika** (tylko jedną).



Pola „kieruj się do portu” (20, 21a, 21b, 22) są specjalnymi lokacjami miejskimi. Nie możesz ich pomijać ani dostarczać tam towarów.

Jeżeli Twój statek znajduje się w lokacji, w której dostępnych jest kilka opcji akcji głównej, nadal możesz tam wykonać **tylko jedną** akcję główną!

Możesz także zdecydować, że nie będziesz wykonywał żadnej akcji głównej.

Przed, podczas lub po swojej akcji głównej możesz wykonać dowolną liczbę **darmowych akcji**:



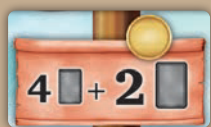
Wybierz jedną ze swoich kart, które trzymasz w ręce, i dodaj ją do **obszaru planowania** nad swoją planszą statku. Nie możesz wykonać tej akcji, jeżeli wypełnione są wszystkie trzy obszary. Karty znajdujące się na obszarach planowania nie są traktowane jako karty w ręce, a więc nie wliczają się do limitu kart w ręce. Te karty możesz kupić później, ale nie możesz ich odrzucić ani użyć jako towarów czy przedmiotów.



Zrealizuj jeden ze swoich **celów kariery** (patrz str. 12).

Faza C. Dobierz tyle kart, aby osiągnąć ich limit

Dobieraj karty do ręki z zakrytego stosu, aż osiągniesz ich limit. Zamiast dobierać karty z zakrytego stosu, możesz także sięgnąć po te, które leżą odkryte w galerii obok stosu, jednak każda odkryta karta, którą bierzesz, kosztuje jednego dublona.



Na początku rozgrywki Twój limit kart wynosi cztery. Podczas gry możesz ulepszać swój statek, aby zwiększyć limit do sześciu kart.



Jeżeli ukończyłeś ulepszenie statku pokazane z lewej, możesz brać odkryte karty z galerii i nie płacić za nie.

Kiedy karty się wyczerpią, potasuj stos kart odrzuconych i stwórz z niego nowy, zakryty stos do dobierania kart.

Kiedy osiągniesz limit kart, uzupełnij galerię tak, aby znalazły się tam cztery odkryte karty. Następnie Twoja tura się kończy.

AKCJE GŁÓWNE

W swojej turze, podczas fazy B, możesz wykonać jedną akcję główną. Tak jak to opisano powyżej, lokalizacja, w której znajduje się Twój statek, determinuje, jakie akcje główne są dla Ciebie dostępne.

AKCJE MIEJSKIE

MIASTO

Miasto to lokalizacja, przy której znajduje się zwój. Jeżeli Twój statek znajduje się w mieście, możesz wykonać tamtejszą akcję miejską. Akcja miejska zawsze składa się z dwóch części.

1. **Dostarcz towar na targowisko.** Sprawdź, czy na miejskim targowisku jest jeszcze wolne miejsce. Jeżeli jest, to możesz odrzucić z ręki kartę, która posiada **taki sam** symbol towaru, jaki widnieje na wolnym miejscu. Ze swojej planszy statku usuń dowolny dysk i połóż go na wolnym miejscu targowiska.



MIEJSCE TARGOWISKA

Możesz **dostarczyć tylko jeden** towar, nawet jeżeli w ręce trzymasz więcej pasujących kart.

Jeżeli miejskie targowisko jest pełne albo nie możesz dostarczyć towaru (ponieważ w ręce nie posiadasz pasującej karty), to pomijasz tę część swojej akcji miejskiej. Możesz też sam zdecydować, że nie dostarczasz towaru.

2. **Wykonaj akcję wskazaną przy mieście.**

Akcję przy mieście możesz wykonać nawet, jeśli nie dostarczyłeś towaru! Pamiętaj, że obydwie części akcji miejskiej są opcjonalne. Jeżeli jednak chcesz wykonać je obie, musisz to zrobić w opisanej wcześniej kolejności.

Opisy akcji miejskich

WALKA



Ta akcja pozwoli Ci na zwiększenie swoich wpływów u poszczególnych nacji oraz na zdobycie nagród za walkę. Odkryj żeton walki z jednego z dwóch stosów. Każdy żeton pokazuje **współczynniki walki** (liczba obok skrzyżowanych kordelasów) wszystkich nacji, które możesz otrzymać na tę walkę, oraz odpowiadające im koszty i nagrody. Bardzo rzadko może się zdarzyć, że oba stosy żetonów walki wyczerpią się. W takiej sytuacji współczynnik walki każdej nacji wynosi 3.

Wybierz, która z trzech nacji bierze udział w walce („walcząca nacja”) i natychmiast ponieś odpowiednie koszty lub weź nagrody. Mówimy, że walczysz dla tej nacji.





DUBLONY: ~~zapłać~~ albo ~~weź~~ wskazaną liczbę dublonów.



WPŁYWY: otrzymujesz jeden punkt wpływów u tej nacji. Przesuń swój znacznik na torze wpływów walczącej nacji o jedno pole w prawo.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA: natychmiast otrzymujesz pokazaną liczbę punktów zwycięstwa



MARYNARZ: natychmiast weź z zasobów ogólnych marynarza w swoim kolorze, jeżeli jeszcze jakiś tam został. Możesz go użyć w aktualnej akcji.

Na niektórych żetonach znajdują się dodatkowe modyfikatory walki, pokazane w górnej ich części. Zmieniają one współczynnik walki wybranej nacji.



Jeżeli wybierzesz walkę dla nacji, która aktualnie posiada najwięcej znaczników przynależności w lokacjach Karaibów (miastach, wioskach i płytkach rozwoju), to jej współczynnik walki jest obniżany o 2 (ten modyfikator nie obowiązuje w przypadku remisu).



Jeżeli wybierzesz walkę dla nacji, która aktualnie posiada najmniej znaczników przynależności w lokacjach Karaibów (miastach, wioskach i płytkach rozwoju), to jej współczynnik walki jest zwiększany o 3 (ten modyfikator nie obowiązuje w przypadku remisu).

Następnie wykonaj akcje walki dla wybranej nacji. Możesz wykonać wiele **akcji walki**, ale każdą indywidualną akcję możesz zrealizować tylko raz. Wszystkie akcje walki muszą dotyczyć nacji, którą wybrałeś na początku walki (np. tylko Francji).

Każda akcja walki obniża współczynnik walki. Jeżeli wybrana akcja miałaby go obniżyć do wartości poniżej zera, to nie możesz jej wykonać.

WAŻNE! Współczynnik walki możesz zwiększyć, płacąc tyle punktów walki (ze swojej planszy statku) lub zwracając tyłu swoich marynarzy do zasobów ogólnych, ile tylko chcesz. Każdy wydany punkt walki lub zwrócony marynarz podnoszą współczynnik walki o 1.

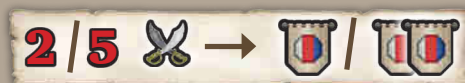
Nie możesz natomiast dobrowolnie redukować współczynnika walki, aby otrzymywać punkty walki albo marynarzy.

Zasada nadrzędna: nigdy nie możesz posiadać więcej niż 8 punktów walki. Jeżeli Twój znacznik znajduje się na polu „8” toru walki i miałbyś otrzymać kolejne punkty walki, to ich nie dostajesz.



Możesz wykonać dwie następujące akcje walki:

Zdobywanie wpływów:



Współczynnik walki obniżasz o 2 lub 5 punktów. Otrzymujesz 1 lub 2 punkty wpływów u walczącej nacji, to znaczy, że swój znacznik wpływów przesuwasz na torze wpływów odpowiedniej nacji o jedno lub dwa pola w prawo. Możesz wybrać tylko jedną z tych dwóch opcji. Po tym ta akcja walki uznawana jest za użytą.

Aneksja lub wyparcie:

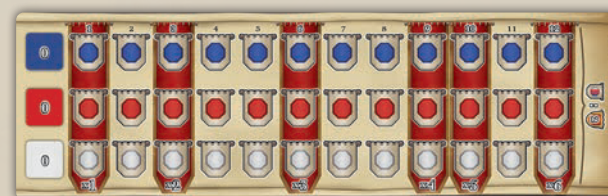


Wybierz flagę na planszy. Jeżeli nie ma tam jeszcze znacznika przynależności, obniżasz współczynnik walki o 4. Jeżeli jest tam już znacznik innej nacji, obniżasz współczynnik walki o 6 i usuwasz tamten znacznik przynależności z gry (tzn. kładziesz go obok planszy lub chowasz do pudełka). Otrzymujesz 1 punkt wpływów u walczącej nacji.

Bierzesz z zasobów jeden ze znaczników przynależności walczącej nacji (pierwszy dostępny od lewej strony) i umieszczasz go na fladze. Natychmiast otrzymujesz nagrodę wskazaną na fladze. Możesz wybrać tylko jedną z tych dwóch opcji (aneksję lub wyparcie). Po tym ta akcja walki uznawana jest za wykonaną.

Niektóre z kupowanych kart zapewniają dodatkowe akcje walki. Ponadto, nowe akcje walki mogą zostać udostępnione przez karty fabuły lub płytki rozwoju. Obowiązują tu te same zasady: **każdą akcję walki możesz wykonać tylko raz na turę**. Dotyczy wszystkich akcji walki: wyprzeć można wyłącznie znaczniki przynależności innej nacji! Jeżeli znaczniki przynależności wybranej nacji nie są już dostępne, to można wybierać tylko te akcje walki, które nie wymagają tych znaczników.

Kiedy nie będziesz już mógł (ponieważ współczynnik walki spadłby poniżej zera) lub nie będziesz chciał wykonywać kolejnych akcji walki, to Twoja akcja główna kończy się. Weź żeton walki i umieść go zakrytego w odpowiednim miejscu na Twojej planszy statku. Niewykorzystane punkty współczynnika walki przepadają.



Tory wpływów

Każda nacja ma swój tor wpływów. Na początku rozgrywki z jego lewej strony znajdują się znaczniki przynależności każdej nacji. Podczas gry, przy różnych okazjach, będziesz zdobywał wpływy u tych nacji. Za każdym razem, kiedy zdobywasz wpływy, przesuń w prawo o jedno pole swój znacznik wpływów u danej nacji. Poziomy z czerwonym tłem wskazują **szczeble pozycji społecznej**, które możesz osiągać u poszczególnych nacji. Im wyższa Twoja pozycja społeczna, tym więcej punktów zwycięstwa otrzymasz dzięki tej nacji na końcu rozgrywki (patrz „Punktowanie końcowe” na str. 11).

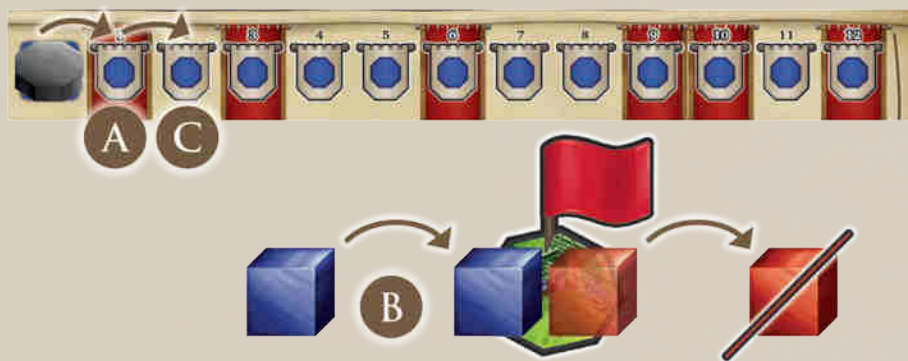
Kiedy którykolwiek z Twoich znaczników wpływów dotrze do ostatniego pola z prawej strony toru wpływów, pozostaw go w tym miejscu i po prostu dodawaj 2 punkty zwycięstwa za każde pole, o które ten znacznik miałby być przesunięty.

Za każdym razem, kiedy masz umieścić znacznik przynależności danej nacji, zawsze zabieraj ten znajdujący się najbardziej po lewej w jej zasobach. Z im większej liczby pól zostaną zabrane znaczniki przynależności, tym więcej punktów zwycięstwa otrzymają gracze na końcu gry za swoją pozycję społeczną u danej nacji – rozpatrywane osobno dla każdej z nich.



Przykład: Alex odkrył następujący żeton walki. Wybrał walkę dla Francji. Musi zapłacić 2 dublony. Jego współczynnik walki wynosi teraz 6. Najpierw wykonuje akcję walki „zdobywanie wpływów” i obniża swój współczynnik walki o 2. Otrzymuje 1 punkt wpływów u Francuzów.

A Jego współczynnik walki wynosi teraz 4. Decyduje się wydać jeden punkt walki i odrzucić jednego marynarza, ponownie zwiększając współczynnik do 6. Alex **wypiera** następnie znacznik przynależności innej nacji, **B** umieszczając znacznik Francji na fladze, na której wcześniej znajdował się wyparty znacznik. Otrzymuje nagrodę wskazaną na fladze oraz jeden dodatkowy punkt wpływów u Francuzów. **C** Jego współczynnik walki wynosi teraz zero, a więc kończy swoją akcję główną.



EKSPLORACJA



Przenieść swojego odkrywcę na torze odkrywcy o tyle pól, ile wskazuje liczba przy tym symbolu. Musisz przy tym przestrzegać poniższych zasad:

- Nigdy nie możesz się cofać, zawsze musisz podążać zgodnie ze szlakiem.
- Na jednym polu może być tylko jeden odkrywca. Pola zajmowane już przez odkrywców są omijane podczas ruchu i nie wlicza się ich do limitu ruchu.
- Nie musisz wykorzystać pełnego limitu ruchu, ale musisz się przemieścić o przynajmniej jedno pole.
- Niektóre pola pozwalają na podjęcie decyzji, czy chcesz iść dłuższą trasą, czy na skróty.

Po skończeniu ruchu zawsze otrzymujesz nagrodę wskazaną na polu, na którym zatrzymał się Twój odkrywca. Nic nie otrzymujesz za pola, przez które przeszedłeś, żeby tu dotrzeć.

Kiedy zakończysz ruch na polu z zadaniem, możesz je natychmiast wykonać. Jeżeli to zrobisz, weź nagrodę, a płytkę zadania połóż na swojej planszy statku (patrz str. 9). Nie zastępuj płytki zadania na planszy. Od tego momentu wszyscy odkrywcy omijają to pole, kiedy się przemieszczają!

Nagrody z toru odkrywcy:



Bierzesz X dublonów



Otrzymujesz X punktów zwycięstwa



Otrzymujesz X punktów walki



Otrzymujesz dwóch marynarzy



Otrzymujesz 1 punkt wpływów u wybranej nacji



Usuwasz jeden dysk ze swojej planszy statku



Bierzesz X dublonów i otrzymujesz X punktów zwycięstwa

Jeżeli Twój odkrywca przekroczy **czerwoną barierę**, natychmiast otrzymujesz 3 punkty wpływów u wybranej nacji (nie możesz rozdzielić tych punktów na kilka nacji). Przesuń swój znacznik wpływów na torze wpływów odpowiedniej nacji o trzy pola w prawo.

Gracz, którego odkrywca pierwszy przekroczy **niebieską barierę** i/albo **zieloną barierę**, natychmiast otrzymuje 4 punkty zwycięstwa. Pozostali gracze, których odkrywcy przekroczą te bariery później, otrzymują po 2 punkty zwycięstwa.



Kiedy Twój odkrywca dotrze do końca toru odkrywcy, pozostaje tam do końca gry. Możesz natychmiast wykonać akcję większą. Na ostatnim polu toru odkrywcy może się znajdować więcej niż jeden odkrywca. Pierwszy gracz, który dotrze swoim odkrywcą do tego pola, otrzymuje 10 punktów zwycięstwa. Drugi otrzymuje 8 punktów zwycięstwa, trzeci – 6 punktów zwycięstwa, a czwarty – 4 punkty zwycięstwa. Jeżeli późniejsza akcja pozwoli Ci na przemieszczenie odkrywcy, to tracisz ten ruch.

POZOSTAŁE AKCJE MIEJSKIE



Otrzymujesz 1 punkt wpływów u wybranej nacji, a następnie wykonujesz akcję wiejską.



Otrzymujesz 1 punkt walki, a następnie ze swojej planszy statku zabierasz dowolny dysk i usuwasz go z gry.



Otrzymujesz 3 punkty walki. Jeżeli dotrzesz do końca toru walki, nie otrzymujesz kolejnych punktów walki.



Bierzesz 2 dublony z zasobów ogólnych, a następnie wykonujesz akcję wiejską.



Otrzymujesz 1 punkt walki i 1 punkt wpływów u wybranej nacji.



Możesz wykonać jedną akcję wiejską za każdy symbol kompasu, który posiadasz (na planszy swojego statku lub na kartach planowania w swojej galerii).



Możesz odrzucić wszystkie karty z ręki. Jeżeli to zrobisz, dobierasz 4 dublony z zasobów ogólnych. Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton walki na Twojej planszy statku.



Bierzesz 4 dublony albo otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdego pomocnika (za każdego z Twoich marynarzy umieszczonych w różnych lokacjach Karaibów).



Możesz wydać 2 punkty walki. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 1 punkt wpływów u wybranej nacji oraz 6 dublonów.

AKCJE WIEJSKIE



Wioska to lokacja, przy której nie ma zwoju. Twój statek musi być w wiosce, abyś mógł wykonać akcję wiejską jako swoją akcję główną. Zazwyczaj możesz wykonać tylko jedną akcję wiejską. Jednakże, jeżeli podczas ruchu (faza A) zużyjesz **od 4 do 6 punktów ruchu**, będziesz mógł wykonać **dwie** akcje wiejskie. Jeżeli natomiast wydasz wszystkie 7 **punktów ruchu**, to możesz wykonać nawet **trzy** akcje wiejskie.



Na każdą z akcji wiejskich, które masz do dyspozycji, możesz wybrać jedną z trzech poniższych opcji:

- A** Odrzucasz wszystkie karty z ręki. Jeżeli odrzuciłeś przynajmniej jedną kartę, bierzesz 2 dublony. Nie dobierasz teraz kart – możesz to zrobić tylko w fazie C.
- B** Bierzesz 1 dublon.
- C** Wybierasz jedną kartę z ręki lub ze swojego obszaru planowania i kupujesz ją. Kupioną kartę kładziesz w swojej galerii, obok planszy statku. Natychmiast możesz użyć efektu karty.

Zamiast kupować kartę, możesz zainwestować w budynek prestiżowy, pokrywając wymagane koszty (patrz str. 15).

Podsumowanie dotyczące kosztów kart, ich efektów i wymagań można znaleźć na stronie 13.

Jeżeli do dyspozycji masz dwie lub trzy akcje wiejskie, każdą z powyższych opcji możesz wybrać kilka razy. Na przykład, dysponując trzema akcjami wiejskimi, możesz wziąć dwa razy po jednym dublonie oraz kupić kartę planowania.

Dostęp do dodatkowych akcji wiejskich możesz otrzymać, usuwając dyski ze swojej planszy statku. Na wykonywanie nowych akcji wiejskich pozwolą także niektóre kupione karty.

WYKONYWANIE ZADAŃ



Zadanie możesz wykonać wyłącznie w lokacji lub na polu z płytką zadania.

Zadanie wykonujesz, opłacając jego koszt. W ten sposób otrzymujesz nagrodę oraz płytkę zadania. Jeżeli nie możesz opłacić wymaganego kosztu, nie możesz wykonać zadania. Na stronie 23 znajduje się szczegółowe zestawienie wymagań i nagród związanych z zadaniami.



Po wykonaniu zadania przenieś płytkę zadania na swoją planszę statku. Odwróć ją i połóż na pierwszym od lewej pustym polu swojego toru zadań. Za czwarte wykonane zadanie natychmiast otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa. Za każde kolejne zadanie wykonane po nim natychmiast otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.

Płytki fabuły



Większość kart fabuły posiada zadanie. Abyś mógł wykonać takie zadanie, Twój statek musi być w lokacji z płytką fabuły (o numerze 1, 2, 3 lub 4), a Ty musisz opłacić koszt wskazany na karcie fabuły.

Jeżeli wykonasz zadanie z karty fabuły, weź płytkę fabuły i umieść ją na swojej planszy statku w taki sam sposób, jak w przypadku innych płytek zadania. Płytki fabuły traktowane są zawsze tak samo jak płytki zadań, na przykład w odniesieniu do budynków prestiżowych lub niektórych efektów kart.

Tekst na rewersach kart fabuły będziesz odczytywał podczas punktowania na końcu rundy. W ten sposób opowieść będzie się rozwijała, a gra wzbogacana będzie nowymi zadaniami i zazwyczaj nową płytką fabuły. Czasem wprowadzane będą nowe lokacje i zasady.



Abyś mógł wykonać to zadanie, Twój statek musi być w lokacji nr 15, a Ty musisz zapłacić 1 punkt walki. W zamian za to otrzymasz nagrody: 5 dublonów, 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany symbol kompasu oraz płytkę fabuły, którą kładziesz na torze zadań swojej planszy statku.

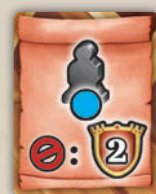
AKCJE POMOCNIKÓW



Niektóre karty po kupieniu pozwalają Ci na umieszczenie marynarza w określonej lokacji. Od tego momentu jest on nazywany pomocnikiem. Pomocnik pozwala Ci na wykonywanie specjalnej akcji, która jest opisana na karcie.

Twój statek musi być w tej samej lokacji co pomocnik, abyś mógł wykonać **akcję pomocnika**. Akcję wykonaj zgodnie z instrukcjami z karty planowania pomocnika. Możesz użyć wyłącznie pomocnika w swoim kolorze. Podczas rozgrywki może się zdarzyć, że kilku pomocników znajdzie się w tej samej lokacji. W takim przypadku nadal możesz użyć tylko jednego pomocnika do przeprowadzenia akcji, ponieważ w swojej turze nie możesz wykonać kilku akcji głównych.

Szczegółowe zestawienie akcji pomocników znajduje się na stronie 20.



Kiedy zdecydujesz się zrezygnować z akcji pomocnika lub pominąć lokację z jednym z Twoich pomocników, otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdego nieużytego pomocnika.

Może do tego dojść poprzez:

- pominięcie lokacji,
- wykonanie w tej lokacji innej akcji głównej,
- użycie jednego pomocnika, kiedy w danej lokacji jest ich kilku,
- lub
- powrót Twojego statku do Hawany na końcu rundy i pozostawienie pomocników w lokacjach, do których Twój statek nie dotarł w tej rundzie.

Przypomnienie o tej zasadzie znajduje się na Twojej planszy statku.

Gdzie należy umieszczać pomocników, zadania i żetony przynależności?

Kiedy masz położyć w wiosce pomocnika, zadanie lub żeton przynależności, zrób to obok właściwego białego okręgu.

Żetony punktów zwycięstwa:



Kiedy osiągniesz 100 punktów zwycięstwa, weź żeton punktów zwycięstwa 100/200 w swoim kolorze i połóż go przed sobą, tak żebyś widział ikonę 100. Odwróć go na stronę z ikoną 200, kiedy zgromadzisz 200 punktów zwycięstwa.

KIERUJ SIĘ DO PORTU

Pola „kieruj się do portu” są specjalne. Są jak miasta, ale nie można tam dostarczać towarów. W pierwszych trzech rundach są to pola 20 i 21a, z kolei w czwartej – 20, 21b i 22. Nie możesz pominąć tych pól podczas żeglowania, a więc musisz skończyć swój ruch, kiedy na nie trafisz.



Pierwsze pole „kieruj się do portu” (nr 20)

Wykonujesz akcję *walki* ALBO przemieszczasz swojego odkrywcę o dwa pola do przodu.



Drugie pole „kieruj się do portu” (nr 21a i nr 21b)

Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa. W rundach I–III, po zakończeniu swojej tury (po fazie C) przeprowadzasz punktowanie międzyrundowe (patrz poniżej).



Trzecie pole „kieruj się do portu” (nr 22)

Otrzymujesz 5 punktów zwycięstwa. Po zakończeniu swojej tury (po fazie C) przechodzisz do punktowania końcowego.



PUNKTOWANIE MIĘDZYRUNDOWE (po rundach I, II i III)

Kiedy jeden z graczy zainicjuje punktowanie międzyrundowe, wpływając swoim statkiem na pole 21a, postępujcie następująco:



1. Rozpoczynając od gracza, który zainicjował punktowanie międzyrundowe, każdy gracz w kolejności ruchu wskazówek zegara wybiera jedną z następujących opcji:

a. Wybierasz jedną ze swoich kart planowania (z ręki lub z obszaru planowania) i kupujesz ją. Kupioną kartę układasz w swojej galerii. Dobierasz karty jak w fazie C. Zamiast kupować kartę, możesz zainwestować w budynek prestiżowy.

ALBO

b. Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.



2. Każdy z graczy otrzymuje przychody, zgodnie z położeniem swoich znaczników na torach przychodów w dublonach i w punktach zwycięstwa. Każdy rozpoczyna z ośmioma dublonami i bez punktów zwycięstwa.

Uwaga: podczas punktowania międzyrundowego ignorujecie punkty zwycięstwa wskazywane na torze przychodów w dublonach. Bierzecie je pod uwagę wyłącznie podczas punktowania końcowego.

Przykład: znaczniki Alexa są na 12. polu toru przychodów w dublonach i 3. polu toru przychodów w punktach zwycięstwa. Otrzymuje on więc 12 dublonów i 3 punkty zwycięstwa.



3. Z miast rozlokowanych na planszy zabierzcie wszystkie dostarczone towary (tzn. dyski), usuwając je z gry.



4. Odrzućcie wszystkie odkryte karty planowania z galerii. Dobierzcie cztery nowe karty planowania i stwórzcie z nich nową galerię.



5. Odkryjcie następny budynek prestiżowy (nad planszą).



6. Sprawdźcie, czy wymagania aktualnej karty fabuły zostały spełnione. Jeżeli w grze znajduje się wiele kart fabuły, sprawdźcie je wszystkie. Zazwyczaj wymagania takiej karty zostają spełnione, kiedy gracz otrzymuje odpowiadającą jej płytkę fabuły. Następnie gracz, który spełnił te wymagania, odczytuje na głos tekst z rewersu karty. Niektóre karty fabuły wymagają, aby na danej płytce rozwoju położyć określoną liczbę dysków. Jeżeli znalazły się na niej już wszystkie dyski, to gracz, który zakończył aktualną rundę, odczytuje na głos tekst z rewersu tej karty. W przypadku gdy zostały spełnione wymagania kilku kart fabuły, to należy je rozpatrzyć według ich numerów, w rosnącej kolejności.

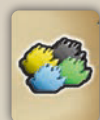
Kiedy trzeba będzie podjąć decyzję, gracze głosują i większością decydują, którą opcję wybrać (w przypadku remisu decyzję podejmuje osoba odczytująca tekst).

Po odczytaniu karty, gracz wsuwa ją pod planszę swojego statku awerssem do dołu, tak aby maszt jego statku został przedłużony (*nie wpływa to na rozgrywkę, ale czyni statek bardziej imponującym*).

Zazwyczaj zostaniecie także poproszeni o dobranie nowej karty fabuły ze stosu (i umieszczenie wszystkich pominiętych kart na dole stosu).

Odczytajcie treść karty i zastosujcie się do jej instrukcji. Następnie połóżcie kartę w odpowiednim miejscu na planszy.

Jeżeli nie rozgrywacie kampanii (tzn. używacie kart fabuły „75”, „76” lub „77”), dodajcie nowe zadania do gry, odnosząc się do liczby graczy oraz do tego, która to runda. Na przykład, dla karty „75” i rundy I, płytki zadania połóżcie obok lokacji 6 i 12, a także dodatkową płytkę przy lokacji 16 w rozgrywce na 3 lub 4 graczy.



7. Przenieście **wszystkie** statki do Hawany (wszystkie, a nie wyłącznie gracza, który zainicjował koniec rundy!).

Po wykonaniu tych punktów, rozpoczynacie następną rundę. Zaczyna kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara (tzn. gracz siedzący z lewej strony gracza, który zainicjował koniec rundy).

PUNKTOWANIE KOŃCOWE (po rundzie IV)

Kiedy jeden z graczy zainicjuje punktowanie końcowe, doprowadzając swój statek na pole 22, rozgrywka dobiega końca. Postępujcie następująco:



1. Rozpoczynając od gracza, który zainicjował punktowanie końcowe, każdy gracz po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara wybiera jedną z następujących opcji:

- a. Wybierasz jedną ze swoich kart planowania (z ręki lub z obszaru planowania) i kupujesz ją. Kupioną kartę układasz w swojej galerii. Zamiast kupować kartę, możesz zainwestować w budynek prestiżowy.

ALBO

- b. Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.



2. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa zgodnie z położeniem swoich znaczników na torze przychodów w punktach zwycięstwa. Dodatkowe punkty zwycięstwa przyznawane są zgodnie z położeniem znaczników graczy na torze przychodów w dublonach (dublony nie są już przydzielane).



3. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za wszystkie karty planowania w ich galeriach, a także za inwestycje w budynki prestiżowe. Karty trzymane w ręce i te znajdujące się w obszarze planowania nie są nic warte!



4. Dla każdej nacji sprawdźcie, który gracz zgromadził u niej najwięcej punktów wpływów. Dla każdej nacji z osobna: gracz z największą liczbą punktów wpływów otrzymuje 3 punkty zwycięstwa. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze dostają po 3 punkty zwycięstwa. Punkty zwycięstwa nie są przyznawane w przypadku nacji, których wszystkie znaczniki wpływów są nadal na polu „0”.



5. Teraz przyznajcie punkty za pozycję społeczną w każdej nacji z osobna: pomnóżcie pozycję społeczną każdego gracza przez mnożnik nacji:

- a. Najpierw określcie wartość mnożnika nacji. Wynosi on tyle, ile dana nacja ma **pustych pól** (tzn. pól obok toru wpływów, z których zostały usunięte znaczniki przynależności nacji) plus wartość **premii większościowej**.



- **Premia większościowa:** dla wszystkich nacji sprawdźcie, ile ich znaczników przynależności znajduje się na planszy (w miastach, wioskach oraz na płytkach rozwoju).

Nacja z największą liczbą znaczników przynależności na planszy otrzymuje premię większościową równą 2. Druga nacja otrzymuje premię większościową równą 1.

W przypadku remisu, wszystkie remisujące nacje dostają wyższą premię. Jeżeli dwie nacje remisują na pierwszym miejscu, to obie otrzymują premię większościową równą 2, a trzecia nacja nie dostaje nic. Jeżeli trzy nacje remisują na pierwszym miejscu, to wszystkie otrzymują premię większościową równą 2.

- b. Dla **każdej** nacji pomnóżcie teraz osiągniętą u niej swoją pozycję społeczną (czyli wartość pokazaną na ostatniej czerwonej wstędze, do której dotarliście na torze wpływów) z jej mnożnikiem nacji. Wynik oznacza liczbę punktów zwycięstwa.



6. Używając tych samych zasad, co w przypadku punktowania międzyrundowego, sprawdźcie, czy zostały spełnione wymagania jakichkolwiek kart fabuły. Jeżeli do gry trafiła nowa karta fabuły, to połóżcie ją na planszy, ale nie sprawdzajcie jeszcze jej instrukcji. Zostanie ona dodana do archiwum (niebieskiego woreczka) po zakończeniu rozgrywki.



Alex otrzymał 34 punkty zwycięstwa za swoje karty i inwestycje w budynki prestiżowe. Kolejne 4 punkty zwycięstwa dostał zgodnie z położeniem swojego znacznika na torze przychodów w dublonach oraz 9 punktów zwycięstwa zgodnie z położeniem swojego znacznika na torze przychodów w punktach zwycięstwa.

Teraz należy obliczyć mnożniki nacji. Francja i Hiszpania mają na planszy po 4 znaczniki przynależności, a Anglia tylko 2. Francja ma mnożnik równy 6 (4 za puste pola plus 2 za najwięcej znaczników przynależności na planszy), Hiszpania ma mnożnik równy 5 (3 za puste pola plus 2 za remis z Francją w liczbie znaczników przynależności na planszy), Anglia ma mnożnik równy 2 (wyłącznie za puste pola, brak premii większościowej).

W przypadku Francji Alex dostał 2 (położenie jego znacznika wpływów) $\times$ 6 (mnożnik) = 12 punktów zwycięstwa. W przypadku Hiszpanii otrzymał 3 $\times$ 5 = 15 punktów zwycięstwa, a Anglii – 1 $\times$ 2 = 2 punkty zwycięstwa.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast po punktowaniu końcowym.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa! W przypadku remisu zwyciężają wszyscy remisujący gracze.

PO ZAKOŃCZENIU GRY

Czy rozgrywacie kampanię i chcecie ją kontynuować podczas następnej gry?

Zbierzcie z planszy wszystkie płytki rozwoju (leżące na nich dyski odłóżcie do pudełka) i karty fabuły, a następnie schowajcie je do archiwum (niebieski woreczek). Wszystkie karty planowania z czerwonymi numerami (które trafiły do gry dzięki kartom fabuły) pozostawcie w stosie; będziecie z nich ponownie korzystali w następnej grze.

A może graliście bez kampanii?

Po prostu odłóżcie karty fabuły do talii.

KARTY KARIERY



Twoja karta kariery pokazuje trzy cele, które możesz zrealizować w dowolnej kolejności podczas gry.

Każdy cel ma dwie opcje realizacji.

Kiedy spełnisz górne wymagania jakiegoś celu, możesz od razu lub później skorzystać z darmowej akcji, aby zrealizować ten cel. Jeżeli to zrobisz, natychmiast weź tyle dublonów, ile widnieje na karcie i zabierz z niej odpowiedniego marynarza, dodając go do swoich zasobów.

Możesz także poczekać, aż spełnisz dolne wymagania. W tym przypadku oprócz dublonów i marynarza otrzymasz także punkty zwycięstwa.

Każdy cel możesz zrealizować tylko raz. Kiedy zrealizujesz wszystkie trzy cele, weź dodatkową nagrodę wskazaną na karcie (2 dublony i 2 punkty zwycięstwa). Zostałeś awansowany na admirała.

Wsuń kartę awerssem do dołu pod planszę swojego statku, tak aby jego maszt został przedłużony (*nie wpływa to na rozgrywkę, ale czyni statek bardziej imponującym*).

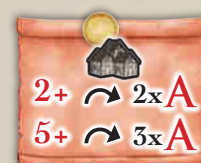


Kiedy tylko Alex zgromadzi na swojej planszy statku 4 płytki zadań, może zrealizować ten cel podczas darmowej akcji. Do swoich zasobów dodaje marynarza i bierze 4 dublony. Może także poczekać, aż na swojej planszy statku zbierze 6 płytek zadań. W takim przypadku otrzyma dodatkowo 4 punkty zwycięstwa. Wcześniej zrealizował już dwa inne cele ze swojej karty kariery, a więc otrzymuje kolejne 2 dublony i 2 punkty zwycięstwa. Na zakończenie kartę wsuwa awerssem do dołu pod planszę swojego statku, przedłużając jego maszt.

ULEPSZANIE STATKÓW



Podczas rozgrywki będziesz miał wiele okazji do usuwania dysków ze swojej planszy statku (np. dostarczając towary do miasta). Kiedy z danego pola swojego statku usuniesz oba dyski, otrzymasz natychmiastową premię (jasnobrązowe tło) lub efekt trwały (czerwone tło):



Kiedy na swoją akcję główną wybierzesz akcję wiejską (ale nie jako część akcji pomocnika ani nie pochodzącą od jakiegoś innego efektu!), możesz wykonać dwie akcje wiejskie, jeżeli w tej turze wykorzystasteś od dwóch do czterech punktów ruchu, albo trzy akcje wiejskie, jeżeli w tej turze wykorzystasteś przynajmniej 5 punktów ruchu (tzn. zamiast standardowo wymaganych od czterech do sześciu lub wszystkich siedmiu punktów ruchu).



Twój limit kart zwiększa się do sześciu (zamiast czterech).



Natychmiast otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa. Odkryte karty z galerii możesz dobierać za darmo.



Natychmiast otrzymujesz 5 dublonów.



Natychmiast otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa.



Dyski z tego pola możesz usuwać tylko, jeśli odblokowałeś już pole „3 punkty zwycięstwa”. Natychmiast otrzymujesz 6 punktów zwycięstwa.



Otrzymujesz dostęp do nowej akcji walki:

Wybierz wioskę (nie miasto!). Jeżeli nie ma tam znacznika przynależności, obniżasz współczynnik walki o 2. Jeżeli jest tam już znacznik przynależności, obniżasz współczynnik walki o 5 i usuwasz tamten znacznik z gry. Na lokacji kładziesz znacznik nacji, dla której walczysz i otrzymujesz 1 punkt wpływów u tej nacji. Otrzymujesz 3 dublony za każdego pomocnika, którego masz w tej lokacji i 1 dublon za każdego pomocnika, którego inny gracz ma w tej lokacji.

Nowe akcje wiejskie: kiedy z jednego z tych pól usuniesz oba dyski, otrzymasz dostęp do nowej akcji wiejskiej.



Otrzymujesz 1 punkt walki i 1 dublon.



Dyski z tego pola możesz usuwać tylko, jeśli odblokowałeś już powyższą akcję wiejską.

Odrzuć z ręki 3 identyczne towary (nie przedmioty!). Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 2 dublony i 2 punkty zwycięstwa.

Dyski z pól opisanych poniżej możesz usuwać tylko, jeśli usunąłeś już oba dyski z przynajmniej czterech innych pól!

Nowa akcja wiejska:



Otrzymujesz dostęp do nowej akcji wiejskiej. Tę akcję wiejską możesz wykonywać tylko w wiosce, w której **nie ma znacznika przynależności**. Weź znacznik przynależności wybranej nacji i umieść go w tej wiosce. Dzięki temu otrzymujesz 1 punkt wpływów u tej nacji i 1 dublon.

Efekt natychmiastowy:



Wybierz jedną z następujących trzech opcji: Natychmiast przemieszczasz swojego odkrywcę o maksymalnie 3 pola (i odbierasz wskazaną nagrodę) ALBO bierzesz 4 dublony i 4 punkty zwycięstwa ALBO przesuwasz jeden ze swoich znaczników wpływów do następnej pozycji społecznej (czerwona wstęga).

Dyski z pola opisanego poniżej możesz usuwać tylko, jeśli usunąłeś już oba dyski z przynajmniej sześciu innych pól!



Natychmiast otrzymujesz 10 punktów zwycięstwa.

OPIS KART



Kart możesz używać na kilka sposobów: jako towarów lub jako przedmiotów; możesz je też kupować. Kiedy użyjesz karty jako przedmiotu lub towaru, musisz ją odrzucić.

Po kupieniu karty lub dodaniu jej do swojego obszaru planowania nie możesz już jej użyć jako towaru ani przedmiotu.

KUPOWANIE KART

Karty możesz kupować wyłącznie wykonując akcję wiejską (wyjątek: podczas punktowania międzyrundowego lub końcowego). Możesz kupować karty wyłącznie ze swojej ręki lub ze swojego obszaru planowania. Zamiast kupować kartę, możesz zainwestować w budynek prestiżowy.

Zaraz po zakupie karty umieść ją w swojej galerii obok planszy statku. Natychmiast możesz użyć jej efektów. Pamiętaj, że nie możesz używać efektów kart znajdujących się w Twoim obszarze planowania – musisz je najpierw kupić!



Większość kart ma tylko symbol dublonu. Aby kupić taką kartę, wystarczy zapłacić odpowiednią liczbę dublonów i odłożyć je do zasobów. Niektóre efekty (z wcześniej kupionych kart) mogą obniżać ten koszt, ale nigdy poniżej zera dublonów.



Jeżeli obok kosztu w dublonach pokazana jest również ikona marynarza, to musisz go także zwrócić do zasobów ogólnych.



W przypadku gdy pod ikoną marynarza będzie numer, to musisz wziąć go ze swoich zasobów i umieścić na wskazanej lokacji. Twój marynarz jest od teraz pomocnikiem. Począwszy od kolejnej tury, następnym razem, kiedy Twój statek zawita do tej lokacji, możesz wykonać wskazaną akcję pomocnika jako swoją akcję główną.

Niektóre karty mają dodatkowe wymagania albo dodatkowy koszt, który trzeba ponieść, aby je kupić. Na stronie 21 znajdziesz ich zestawienie z opisami.

EFEKTY KART

Efekty karty zaczynają działać od razu po jej kupieniu:

Efekty na zielonym tle zwiększają przychody.

Efekty na czerwonym tle są trwałe i można z nich korzystać podczas rozgrywki.

Efekty na niebieskim tle to akcje pomocników, które można wykonać, mając swój statek w tej samej lokacji, w której jest pomocnik.

Efekty na jasnobrązowym tle są efektami natychmiastowymi, które mają miejsce zaraz po kupieniu karty.

EFEKTY ZWIĄZANE Z PRZYCHODAMI

Efekty kart planowania na zielonym tle zwiększają Twój przychód. Przesuń do przodu swój znacznik na torze przychodów w dublonach lub w punktach zwycięstwa.

W grze występują dwa rodzaje przychodów:



Natychmiast przesuń do przodu swój znacznik na odpowiednim torze przychodów.



Swoj znacznik na odpowiednim torze przychodów będziesz mógł przesunąć tylko wtedy, kiedy będziesz posiadał wskazany żeton synergii (patrz poniżej). Jeżeli potrzebny żeton synergii zdobędziesz później, to dopiero wtedy dostosowujesz swój przychód.

ŻETONY SYNERGII



Niektóre karty i budynki prestiżowe posiadają jeden z pięciu symboli synergii, umieszczony na jasnobrązowym tle. Kiedy kupujesz taką kartę i nie posiadasz jeszcze wskazanego żetonu synergii, natychmiast weź go z zasobów ogólnych i umieść obok swojej planszy statku (możesz posiadać tylko po jednym żetonie synergii, nigdy więcej).

Niektóre efekty związane z przychodami są aktywowane wyłącznie wtedy, kiedy posiadasz wymagany żeton synergii. Przychód możesz także aktywować później, kiedy zdobędziesz wymagany żeton synergii. Zawsze sprawdzaj, czy jakiś nowy efekt związany z przychodami nie powinien zostać aktywowany, kiedy otrzymujesz nowy żeton synergii.



Przykład: Alex kupił kartę „Legionista”. Swoj przychód w dublonach zwiększa o 2. Jeżeli posiada żeton synergii , to zwiększa także o 2 swój przychód w punktach zwycięstwa.



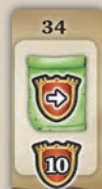
Przykład: Alex kupił kartę „Port”. Posiada żeton synergii , ale nie ma żetonu . Swoj przychód w punktach zwycięstwa zwiększa o 4. Jeżeli później kupi kartę z symbolem , to będzie mógł zwiększyć swój przychód w punktach zwycięstwa o kolejne 2 punkty.

Tory przychodów



Na planszy znajdują się dwa tory przychodów: jeden w punktach zwycięstwa i drugi w dublonach. Kiedy zwiększa się Twój przychód (dzięki kupionej karcie lub pozyskanemu żetonowi synergii), przesuń do przodu swój znacznik na odpowiednim torze.

Po czwartej rundzie nie otrzymujesz już przychodu w dublonach. W zamian za to otrzymujesz punkty zwycięstwa, których liczba uzależniona jest od położenia Twojego znacznika na torze przychodów w dublonach.



Jeżeli Twój znacznik na torze przychodów w dublonach jest na ostatnim jego polu (34), a Ty miałbyś zwiększyć swój przychód w dublonach, to zamiast tego zwiększ swój przychód w punktach zwycięstwa. Innymi słowy, zamień przychód w dublonach na przychód w punktach zwycięstwa.



Jeżeli Twój znacznik na torze przychodów w punktach zwycięstwa osiągnie ostatnie pole (20), natychmiast otrzymujesz 20 punktów zwycięstwa za każde pozostałe punktowanie (międzyrundowe oraz końcowe) i przenosisz znacznik na pole „0”. *Przykład. W rundzie 3. Twój przychód w punktach zwycięstwa osiągnął wartość 22: otrzymujesz 40 PZ i stawiasz swój znacznik na polu o wartości 2.*

Zawsze możesz sprawdzić, czy Twój aktualny przychód został właściwie obliczony. Wystarczy zsumować przychód ze swoich kart planowania (plus 8 dublonów bazowego przychodu).

EFEKTY TRWAŁE

Efekty na czerwonym tle są specjalnymi efektami, które pozwalają wykonywać nowe akcje lub ulepszać inne akcje.

Zestawienie efektów trwałych znajduje się na stronie 18.

AKCJE POMOCNIKÓW

Efekty na niebieskim tle to akcje pomocników, które można wykonać, mając swój statek w tej samej lokacji, w której jest pomocnik.

Zestawienie efektów pomocników znajduje się na stronie 20.

EFEKTY NATYCHMIASTOWE

Efekty na jasnobrązowym tle są efektami natychmiastowymi, które następują zaraz po kupieniu karty.

Zestawienie efektów natychmiastowych znajduje się na stronie 19.

BUDYNKI PRESTIŻOWE

Budynki prestiżowe to specjalne karty planowania. Otrzymuje się za nie punkty zwycięstwa na końcu rozgrywki. Podczas przygotowania rozgrywki cztery budynki prestiżowe umieszczacie nad planszą; jeden odkryty i trzy zakryte. Te ostatnie odkrywacie po jednym na końcu rund I, II i III. Za każdym razem, kiedy masz możliwość zakupu kart, w zamian możesz zainwestować w budynek prestiżowy. Budynki prestiżowe to wspólne projekty – każdy gracz może w nich uczestniczyć.

Inwestowanie w budynek prestiżowy wygląda następująco:

- Zapłacić wskazaną liczbę dublonów i umieścić na budynku prestiżowym jednego z marynarzy ze swoich zasobów.
- Weź płytkę synergii , jeżeli jeszcze jej nie masz.
- Natychmiast otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa, jeżeli jesteś pierwszym graczem, który inwestuje w ten konkretny budynek prestiżowy.

Wszyscy gracze mogą inwestować we wszystkie budynki prestiżowe, ale nie możesz inwestować w ten sam budynek więcej niż jeden raz.

Budynki prestiżowe zawsze pozostają nad planszą. Zestawienie budynków prestiżowych znajduje się na stronie 21.

ZADANIA



Każde zadanie ma koszt pokazany w górnej części i nagrodę – w dolnej. Aby wykonać zadanie, musisz być w stanie opłacić jego koszt.

Jeżeli kosztem są towary lub przedmioty, musisz odrzucić z ręki karty, które zawierają te towary albo przedmioty. Dublony lub marynarze, którymi płacisz, wędrują do zasobów ogólnych. Płacąc punktami walki, dostosuj odpowiednio swój znacznik na torze walki.

Po opłaceniu kosztów otrzymujesz nagrodę. Część nagrody zależy od liczby symboli kompasu, które posiadasz. Nagrodę otrzymujesz raz na każdy posiadany symbol kompasu (na kartach i na swojej planszy statku). Grę rozpoczynasz z jednym symbolem kompasu, znajdującym się na Twojej planszy statku, a więc zadania dają pewne korzyści od samego początku rywalizacji.

Możesz także otrzymać dodatkową nagrodę, która nie zależy już od posiadanych symboli kompasu.



Przykład: Alex ma 3 symbole kompasu (2 na kartach i 1 na swojej planszy statku). Płaci jednym marynarzem ze swoich zasobów i otrzymuje 6 dublonów (2 za każdy symbol kompasu). Dodatkowo może przenieść swojego odkrywcę o 3 pola.

Po otrzymaniu nagrody weź płytkę zadania i połóż ją zakrytą na pierwszym od lewej wolnym miejscu toru zadań na swojej planszy statku. Pamiętaj, że płytek zadań nie uzupełnia się od razu, tylko kiedy odkryta zostanie nowa karta fabuły!

TRYB DLA JEDNEGO GRACZA

Jeżeli zechcesz żeglować po Karaibach w pojedynkę, możesz się zmierzyć z Jean, wirtualną przeciwniczką, kontrolowaną przez karty Automy.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj grę jak dla rozgrywki dwuosobowej, z następującymi zmianami. Wybierz kolor dla Jean. W jej zasobach znajduje się statek i odkrywca, ale nie marynarze. Nie gromadzi ona dublonów ani punktów walki. Na początku rozgrywki nie otrzymuje także kart planowania.

Znacznik punktów zwycięstwa Jean umieść na polu „0” toru punktów zwycięstwa. Jej trzy znaczniki wpływów połóż na polach „0” wszystkich torów wpływów.

Jean otrzymuje planszę Automy zamiast planszy statku. Można ją znaleźć na odwrocie jednej z plansz statku.

Umieść po jednym dysku nad każdym symbolem punktów zwycięstwa na torze znajdującym się u dołu planszy Automy (tzn. na każdym żółtym polu oraz pomiędzy nimi).



Rozdziel karty Automy, kierując się literami w ich prawym dolnym rogu i osobno potasuj każdy stos. Wybierz poziom trudności i potasuj razem odpowiednie karty:

Potasowany stos ułóż zakryty w pobliżu. Jest to stos Automy.

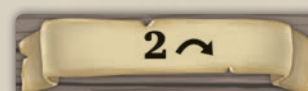
	A	B	C
Bardzo niski	5	0	0
Niski	5	0	1
Średni	5	1	1
Wysoki	4	2	1
Bardzo wysoki	3	3	1

Pozostałe karty schowaj do pudełka, nie będą potrzebne w tej grze.

ROZGRYWKA

Rozgrywkę zaczynasz Ty, później Jean i dalej na zmianę. Podczas tury Jean dobierz kartę ze stosu Automy i we wskazanej kolejności postępuj zgodnie z jej instrukcjami. Obok stosu kart Automy będzie powstawał stos kart odrzuconych, na który będziesz odkładał karty po wykonaniu wszystkich umieszczonych na nich akcji.

Akcje Automy



Po pierwsze, przemieść statek Jean do przodu o wskazaną liczbę pól. Jeżeli statek może płynąć w dwóch kierunkach, to kształt strzałki określa, czy nasza przeciwniczka wybierze górną czy dolną trasę.

Ważne! Jean ignoruje wszystkie wioski bez zadań. Nie traktujemy ich wtedy jako pola! Oznacza to, że Jean zawsze skończy swój ruch w mieście lub w lokacji z zadaniem.

Jean nie może pomijać lokacji z symbolem , takich jak pola „kieruj się do portu”. Oznacza to, że kiedy dotrze do pola 20, będzie się mogła przemieścić tylko do następnego pola.

Jeżeli płytki rozwoju wprowadzą nowe miasta, to będą one dostępne także dla Jean.



Zadanie: jeżeli statek Jean zakończy ruch w lokacji z zadaniem, połóż płytkę tego zadania na planszy Automy (Jean nie musi pokrywać żadnych kosztów i nie otrzymuje nagród). Dotyczy to także płytek fabuły (które są traktowane jak płytki zadań). Jeżeli znajduje się tam więcej płytek, to Jean wybiera najstarszą. Kiedy Jean weźmie płytkę zadania, jej tura natychmiast się kończy i Ty rozgrywasz swoją.



Miasto: kiedy statek Jean zatrzyma się w mieście, sprawdź, czy jakiekolwiek z tamtejszych pól targowiska jest nadal puste. Jeżeli tak, weź pierwszy od lewej dysk z rzędu na planszy

Automy i umieść go na targowisku. Jeżeli nie, zamiast tego weź wskazaną kartę planowania z galerii (1. oznacza pierwszą z lewej, itd.) i umieść ją zakrytą obok planszy Automy. Następnie uzupełnij galerię. (Na polach „kieruj się do portu”, które traktujemy jako miasta, nigdy nie dostarcza się towarów, a więc Jean zawsze będzie tam dobierała karty z galerii).

Po tym jak Jean dostarczy towar lub weźmie kartę, wykona akcje wskazane na karcie Automy. Te akcje nie zależą od tego, w jakim mieście znajduje się Jean!

Na kartach Automy mogą się znaleźć następujące akcje:



Jean otrzymuje 1 punkt wpływów u wskazanej nacji.



Jean usuwa z gry pierwszy od lewej dysk z planszy Automy. Począwszy od trzeciej rundy otrzymuje także 4 punkty zwycięstwa.



Jean usuwa z gry pierwszy od lewej dysk z planszy Automy i otrzymuje 4 punkty zwycięstwa.



Jean przemieszcza swojego odkrywcę o 2 pola do przodu. Jeżeli w zasięgu jej ruchu znajduje się płytką zadania, to dochodzi do niej i zatrzymuje się (rezygnując z dalszego ruchu). W przeciwnym razie zawsze wybiera najkrótszą drogę. Jean nie otrzymuje nagród za pola, za przekraczanie barier ani za dotarcie do końca toru odkrywcy, ale obniża potencjalne nagrody Twojego odkrywcy.



Jean otrzymuje 4 punkty zwycięstwa i przemieszcza swojego odkrywcę o 2 pola do przodu. Począwszy od trzeciej rundy, swojego odkrywcę przemieszcza w zamian za to o 4 pola.



Jean bierze płytkę zadania ze stosu i kładzie ją na planszy Automy. Począwszy od trzeciej rundy otrzymuje także 4 punkty zwycięstwa.



Jean bierze płytkę zadania ze stosu i kładzie ją na planszy Automy. Otrzymuje także 3 punkty zwycięstwa.



Jean wykonuje specjalną akcję walki. Postępuj zgodnie z instrukcją:

(1) Odkryj żeton walki.

(2) Określ zmodyfikowany współczynnik walki dla każdej nacji. Najpierw dodaj pozycję społeczną Jean u danej nacji do współczynnika walki tej nacji wskazanego na żetonie walki. Następnie od tej sumy odejmij swoją pozycję społeczną u tej nacji. Pozycja społeczna to ostatnia czerwona wstęga, którą Jean i Ty osiągnęliście na odpowiednim torze wpływów. Jeżeli żeton walki wskazuje konieczność modyfikacji współczynnika walki nacji, to należy to teraz zrobić (patrz „Walka”, strona 5). Jean ignoruje wszystkie koszty i natychmiastowe nagrody z żetonu walki.

Jean walczy dla nacji, dla której zmodyfikowany współczynnik walki ma największą wartość. W przypadku remisu, Jean wybiera nację z najwyższym współczynnikiem walki na żetonie walki (ignorując wszystkie modyfikatory i premie). Jeżeli remis się utrzymuje, to wybiera najpierw Francję, później Hiszpanię, a na końcu Anglię.

- (3) Jean przeprowadza teraz aneksję wolnego miasta o najniższym numerze (nie otrzymuje za to nagrody pokazanej na fladze tego miasta). Jeżeli nie ma już wolnych miast, to w zamian za to przeprowadza aneksję wolnej wioski o najniższym numerze. Jeżeli i tych już nie ma, to po prostu usuwa z gry znacznik przynależności. Dla karty Automy „Wojownik”: przeprowadź aneksję dodatkowej wolnej wioski, stosując powyższe zasady.
- (4) W końcu Jean otrzymuje nagrody wskazane na karcie Automy: 2 punkty wpływów u nacji, dla której walczyła, lub 3 punkty wpływów u nacji, dla której walczyła, oraz 2 punkty zwycięstwa. Żeton walki połóż na planszy Automy. Kiedy Jean dotrze do końca toru wpływów, także otrzymuje 2 PZ za każde pole, o które przesunąłby się jej znacznik.

Zasady dodatkowe:

- Jeżeli skończy się stos kart Automy, potasuj odrzucone karty Automy i stwórz z nich nowy stos.
- Jean nie otrzymuje punktów zwycięstwa, kiedy nie kupuje karty podczas punktowania międzyrundowego i końcowego.
- Podczas przydzielania przychodów, Jean otrzymuje punkty zwycięstwa w liczbie równej najwyższej wartości pustego pola na planszy Automy plus 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę obok tej planszy.



Przykład: Jean usunęła 3 dyski z planszy Automy. Podczas przydzielania przychodów otrzymuje więc 2 punkty zwycięstwa.

- Kiedy Jean wykonuje zadanie fabularne, to na końcu rundy odczytujesz tekst z rewersu karty fabuły.

JEAN I PŁYTKI ROZWOJU

- L4, L7: Jean może żeglować do tego miasta lub je anektować tylko wtedy, kiedy jej odkrywca dotarł do wymaganego pola lub je przekroczył.
- L2, L5, L6, L8, L10–L25: Jean ignoruje te płytki.
- L10–L17: kiedy jedna z tych płytek pojawi się w grze, dodatkowo do zasady dotyczącej dwóch graczy (L11–L17: umieść dysk na płytce rozwoju) weź dysk z pudełka i połóż go na płytce, zajmując kolejne pole.

KONIEC GRY

Gra kończy się po czwartej rundzie. Punktowanie końcowe także przebiega standardowo. Przydziel punkty Jean za znaczniki wpływów, tak jakby była zwykłym graczem. Ponadto:

- Jean otrzymuje 5 punktów zwycięstwa za każdą płytkę zadania.
- Jeżeli Jean posiada więcej płytek zadań niż Ty, otrzymuje 10 punktów zwycięstwa. W przypadku gdy pokonała Cię o trzy zadania, otrzymuje 20 punktów zwycięstwa. W przypadku gdy pokonała Cię o co najmniej cztery zadania, otrzymuje 30 punktów zwycięstwa!
- Policz, ile pustych pól  Jean posiada na planszy Automy. Wynik porównaj z liczbą ulepszeń swojego statku, których dokonałeś. Jeżeli ona ma więcej pustych pól niż Ty ulepszeń, to otrzymuje 10 punktów zwycięstwa. W przypadku gdy pokonała Cię o trzy pola, otrzymuje 20 punktów zwycięstwa. W przypadku gdy pokonała Cię o co najmniej cztery pola, otrzymuje 30 punktów zwycięstwa.
- Jeżeli odkrywca Jean jest dalej na torze odkrywcy niż Twój, to otrzymuje ona 10 punktów zwycięstwa. Jeżeli pokonała Cię o 8–10 pól, to otrzymuje 20 punktów zwycięstwa. Jeżeli pokonała Cię o co najmniej 11 pól, to otrzymuje 30 punktów zwycięstwa. (Jeżeli odkrywcy znajdują się na różnych odnogach szlaku, policz, jak daleko od następnej bariery znajduje się każdy z nich. Odkrywca, który ma mniej pól do bariery, uznawany jest za tego, który jest „dalej na torze”. W przypadku remisu Jean nie otrzymuje punktów.)

Czy wygrałeś przeciwko Jean? Podziel się na #MaracaiboGame zdjęciem, na którym jesteś z wykorzystanymi kartami Automy!

ZESTAWIENIE SYMBOLI

(W tej części znajduje się wyłącznie zestawienie symboli. Możecie go używać jako pomocy przy wątpliwościach pojawiających się podczas gry.)

Ten sam efekt może występować na różnych kartach. W takim przypadku te same efekty kumulują się, tzn. efekt z każdej karty rozpatrywany jest osobno. Możesz pominąć częściowe efekty, jeżeli chcesz.

EFEKTY ZWIĄZANE Z PRZYCHODAMI

(Więcej informacji dotyczących efektów związanych z przychodami znajduje się na stronie 14.)



Przesuń o X pól do przodu swój znacznik na torze przychodów w dublonach.



Przesuń o X pól do przodu swój znacznik na torze przychodów w punktach zwycięstwa.



Jeżeli posiadasz wskazany żeton synergii, przesuń o X pól do przodu swój znacznik na torze przychodów w dublonach lub w punktach zwycięstwa. Jeżeli potrzebny żeton synergii otrzymasz później, to dopiero wtedy dostosujesz swój przychód.

EFEKTY TRWAŁE I DODATKOWE AKCJE



Za każdym razem, kiedy musisz zapłacić wskazanym przedmiotem podczas akcji lub efektu (na przykład, aby wykonać zadanie lub akcję wiejską), ta karta traktowana jest jako jeden wymagany przedmiot, tzn. musisz zapłacić o jeden przedmiot mniej. Są to „trwałe” przedmioty, które masz zawsze do dyspozycji i nie musisz ich odrzucać.



Za każdym razem, kiedy kupujesz kartę, płacisz o X dublonów mniej (ale nigdy mniej niż 0 dublonów). Tego efektu możesz także użyć, inwestując w budynki prestiżowe.



Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję walki, otrzymujesz przed tym 1 punkt walki. Jeżeli Twój znacznik jest na końcu toru walki, nie otrzymujesz tego punktu.



Kompasy ulepszają nagrody za zadania. Każdy kompas zwiększa nagrodę. Na początku gry posiadasz jeden symbol kompasu na swojej planszy statku.



Za każdym razem, kiedy przemieszczasz swojego odkrywcę, możesz go przesunąć o jedno dodatkowe pole. Nadal otrzymujesz tylko nagrodę wskazaną na polu, na którym kończysz ruch.



Za każdym razem, kiedy wymijasz odkrywcę innego gracza, kradniesz mu 1 punkt zwycięstwa (nawet gdy jest on na pustym polu z wykonanym zadaniem, które pomijasz). Nie można wykraść punktów zwycięstwa graczowi, który ich nie ma.



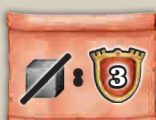
Za każdym razem, kiedy gracz (wliczając w to Ciebie) skończy swój ruch w lokacji, w której masz pomocnika, otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa lub bierzesz 2 dublony, bez względu na to, ilu Twoich pomocników znajduje się w tym miejscu.



W dowolnym momencie i tak często, jak tylko chcesz, możesz zwrócić marynarza do zasobów ogólnych, aby otrzymać za to 2 punkty walki.



Jeżeli wybierzesz wskazaną nację, aby dla niej walczyć podczas swojej akcji walki, natychmiast otrzymujesz 2 punkty walki.



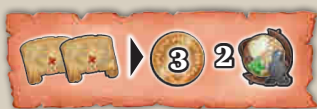
Za każdym razem, kiedy wypierasz znacznik nacji, natychmiast otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa.

NOWE AKCJE WIEJSKIE

Jeżeli kupiłeś jedną z następujących kart, to uzyskałeś dostęp do dodatkowej akcji wiejskiej. Zwrot „jako Twoja ostatnia akcja” oznacza zawsze, że jeżeli wykonujesz przynajmniej jedną akcję wiejską i wybierasz tę akcję, to tracisz wszystkie pozostałe akcje wiejskie, do których miałbyś prawo podczas swojej akcji głównej. Dotyczy to także wszystkich akcji wiejskich, do których otrzymujesz dostęp dzięki akcjom pomocników.



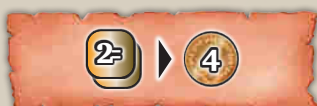
Jako Twoja ostatnia akcja: zapłać dwiema mami. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa i przemieszczasz swojego odkrywcę o maksymalnie 2 pola do przodu.



Jako Twoja ostatnia akcja: zapłać dwiema mami. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 3 dublony i przemieszczasz swojego odkrywcę o maksymalnie 2 pola do przodu.



Jako Twoja ostatnia akcja: zapłać dwiema książkami. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz X dublonów i X punktów zwycięstwa.



Zapłać dwoma identycznymi towarami (nie przedmiotami!). Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 4 dublony.

NOWE AKCJE WALKI

Jeżeli kupiłeś jedną z następujących kart, to uzyskałeś dostęp do dodatkowej akcji walki. Tak samo jak w przypadku normalnych akcji walki, tych poniżej możesz użyć tylko raz na turę.



Obniżasz współczynnik walki o 2. Otrzymujesz 1 punkt wpływów u walczącej nacji oraz X punktów zwycięstwa.



Obniżasz współczynnik walki o 1. Otrzymujesz 3 dublony. Jeżeli posiadasz wskazany żeton synergii, otrzymujesz także 2 punkty zwycięstwa.

EFEKTY NATYCHMIASTOWE

Te efekty mają miejsce tylko raz, natychmiast po tym, jak kupisz kartę.



Otrzymujesz 2 punkty wpływów u wskazanej nacji.



Bierzesz z zasobów wskazany żeton synergii, chyba że już go masz. (Sprawdź, czy ma on wpływ na jakieś Twoje efekty przychodów.)



Wybierasz nację. Bierzesz jeden z żetonów tej nacji i umieszczasz go na wolnym polu wioski (tzn. takim bez znacznika). Jeżeli nie ma już wolnych wiosek, to ten efekt nie działa (nie otrzymujesz już kolejnych nagród za aneksję wioski).



Natychmiast usuwasz jeden dysk ze swojej planszy statku.



Natychmiast otrzymujesz 1 punkt wpływów u wybranej nacji.



Natychmiast kładziesz na tej karcie górną płytkę zadania ze stosu. To zadanie możesz wykonać (tylko raz) jako Twoją ostatnią akcją wiejską, postępując zgodnie z normalnymi zasadami (ponosisz koszt i otrzymujesz nagrody). Po jego wykonaniu nie dobierasz nowej płytki zadania.



Natychmiast otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton walki na Twojej planszy statku.



Natychmiast otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdego pomocnika, którego masz na planszy (marynarze w Twoich zasobach i w zasobach ogólnych nie są nic warte).



Natychmiast otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdą płytkę zadania na Twojej planszy statku (wliczając w to płytki fabuły).



Natychmiast otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy symbol kompasu, który posiadasz (ponieważ zaczynasz grę z jednym symbolem kompasu na swojej planszy statku, otrzymasz co najmniej 2 punkty zwycięstwa).



Natychmiast otrzymujesz z zasobów ogólnych dwóch marynarzy w swoim kolorze (jeżeli są jeszcze dostępni).



Dobierasz dowolny żeton synergii, którego jeszcze nie masz.



Wybieraszację. Kłádiesz jeden ze znaczników przynależności tej nacji na wybranym polu wioski (nie miasta!), na którym nie ma jeszcze znacznika przynależności. Przesuwasz swój znacznik wpływów na torze wpływów tej nacji do następnej pozycji społecznej (czerwona wstęga).



Kiedy kupujesz tę kartę, możesz natychmiast położyć na niej tylu marynarzy z własnych zasobów, ilu chcesz. Za każdego położonego marynarza zwiększasz swój przychód w dublonach o 2. Nie możesz usunąć marynarzy z tej karty ani później dodać kolejnych.



Natychmiast otrzymujesz X punktów walki.



Natychmiast otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy żeton synergii, który posiadasz.



Natychmiast otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdąację, u której masz przynajmniej 3 punkty wpływów.

AKCJE POMOCNIKÓW

Za każdym razem gdy kupujesz kartę, która udostępniaację pomocnika, natychmiast musisz położyć marynarza ze swoich zasobów na wskazanej lokacji Karaibów. Kiedy Twój statek skończy tam swój ruch, możesz wykonaćację z karty w podanej kolejności.



Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa i 5 dublonów.



Z zasobów ogólnych bierzesz jednego ze swoich marynarzy. Ze swojej planszy statku usuwasz jeden dysk. Wykonujeszację wiejską.



Otrzymujesz 1 punkt wpływów u wybranej nacji. Wykonujesz dwieację wiejskie.



Otrzymujesz 2 punkty walki. Następnie możesz wydać od jednego do trzech punktów ruchu, aby przenieść swój statek. W lokacji, w której zatrzymał się Twój statek, wykonujesz dodatkowąację główną. Jeżeli wykonujeszację wiejską, używasz właśnie wydanych punktów ruchu (1-3), aby określić, ile akcji możesz wykonać.



Płacisz trzema identycznymi towarami. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 5 dublonów i wykonujesz dwieację wiejskie.



Otrzymujesz 1 punkt walki. Ze swojej planszy statku usuwasz jeden dysk. Wykonujesz dwieację wiejskie.



Otrzymujesz 2 dublony. Ze swojej planszy statku usuwasz jeden dysk. Wykonujesz dwieację wiejskie.



Płacisz trzema identycznymi towarami. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 5 dublonów, 2 punkty zwycięstwa oraz 2 punkty walki.



Płacisz trzema identycznymi towarami. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 5 dublonów, 2 punkty zwycięstwa oraz 1 punkt wpływów u wybranej nacji.



Otrzymujesz 2 dublony. Swojego odkrywcę przesuwasz o maksymalnie 3 pola do przodu.



Otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa. Swojego odkrywcę przesuwasz o maksymalnie 2 pola do przodu.



Otrzymujesz 3 dublony. Za każdego swojego pomocnika (tzn. marynarza na planszy) otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton walki na Twojej planszy statku. Wykonujesz 3ację wiejskie.



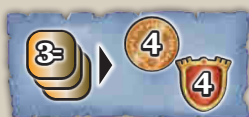
Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa. Następnie możesz wydać od jednego do trzech punktów ruchu, aby przenieść swój statek. W lokacji, w której zatrzymał się Twój statek, wykonujesz dodatkową akcję główną. Jeżeli wykonujesz akcję wiejską, używasz właśnie wydanych punktów ruchu (1–3), aby określić, ile akcji możesz wykonać.



Płacisz 2 punkty walki (ale nie marynarzy). Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 5 dublonów i wykonujesz 3 akcje wiejskie.



Płacisz 2 punkty walki (ale nie marynarzy). Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 7 dublonów i wykonujesz 2 akcje wiejskie.



Płacisz trzema identycznymi towarami. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 4 dublony i 4 punkty zwycięstwa.

BUDYNKI PRESTIŻOWE

Budynek prestiżowy ujawniany jest podczas przygotowania rozgrywki, a także na końcu rund I, II i III. Za każdym razem kiedy masz możliwość zakupu kart, w zamian możesz zainwestować w ujawniony budynek prestiżowy. Kosztuje to wskazaną liczbę dublonów oraz marynarza z Twoich zasobów, którego kładziesz na karcie budynku. Nie możesz inwestować w ten sam budynek prestiżowy więcej niż raz, ale możesz inwestować w inne budynki prestiżowe.



Jeżeli jesteś pierwszym graczem, który zainwestował w budynek prestiżowy, natychmiast otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa. Bierzesz także z zasobów wskazany żeton synergii, chyba że już go masz.



Opactwo: na końcu gry otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdą barierę, którą przekroczył Twój odkrywca.



Pałac: na końcu gry otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą płytkę zadania na Twojej planszy statku (wliczając w to płytki fabuły).



Bazylika: na końcu gry otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdego Twojego pomocnika (marynarza na planszy), maksymalnie do 16 punktów.



Cytadela: na końcu gry otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdego marynarza, który pozostał w Twoich zasobach oraz za każdy pozostały punkt walki. Na przykład, jeżeli posiadasz dwóch marynarzy i 3 punkty walki, otrzymujesz 10 punktów zwycięstwa.



Klasztor: na końcu gry otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdy żeton synergii, który posiadasz.



Baza wojskowa: na końcu gry otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy żeton walki na Twojej planszy statku.



Akademia: na końcu gry otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każde ulepszenie statku.



Katedra: na końcu gry otrzymujesz dodatkowo dwukrotność punktów zwycięstwa za położenie Twojego znacznika na torze przychodów w dublonach.



Przykład: na końcu gry Alex otrzymuje 5 punktów zwycięstwa za położenie jego znacznika na torze przychodów w dublonach (patrz strona 11). Jeżeli zainwestowałby w Katedrę, to otrzymałby dodatkowe 10 punktów.

WYMAGANIA DOTYCZĄCE KUPOWANIA

Kartę możesz kupić tylko, jeżeli spełniasz wszystkie jej wymagania.



Zapłacić wskazaną liczbę dublonów do zasobów ogólnych.



Umieścić marynarza ze swoich zasobów na wskazanej lokacji. Od tego momentu traktujemy go jako pomocnika. Jeżeli nie masz marynarza, nie możesz kupić tej karty! (Twój statek nie musi być we wskazanej lokacji, abyś mógł kupić tę kartę).



Zapłacić trzema leczniczymi ziołami.



Wskazana nacja musi mieć co najmniej 3 znaczniki przynależności umieszczone w lokacjach Karaibów.



Zwróć marynarza ze swoich zasobów do zasobów ogólnych.



Umieścić na karcie marynarza ze swoich zasobów.



Zapłacić tyle punktów walki ile wskazano obok ikony (nie mogą to być marynarze).

PODSUMOWANIE KART KARIERY

Każda karta kariery zawiera trzy cele. Każdy cel ma dwie opcje realizacji – pierwsza z niższymi wymaganiami i druga z wyższymi. Podczas fazy B, w dowolnym momencie, możesz wykorzystać darmową akcję, aby zrealizować cel (pod warunkiem, że spełniasz wymagania) i odebrać wskazaną liczbę dublonów oraz marynarza. Jeżeli spełniasz wyższe wymagania, to otrzymujesz także punkty zwycięstwa. Kiedy zrealizujesz wszystkie trzy cele, odbierasz dodatkową nagrodę wskazaną na karcie (2 dublony i 2 punkty zwycięstwa).



Liczba
żetonów
walki

X żetonów walki

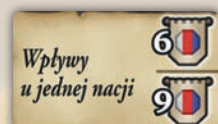
Na swojej planszy statku musisz posiadać przynajmniej X żetonów walki.



Liczba
zadań

X płytek zadań

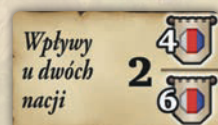
Na swojej planszy statku musisz posiadać przynajmniej X płytek zadań (wliczając w to płytki fabuły).



Wpływy
u jednej nacji

Wpływy u jednej nacji

Musisz posiadać przynajmniej X punktów wpływów u jednej nacji.



Wpływy
u dwóch
nacji

Wpływy u dwóch nacji

Musisz posiadać przynajmniej X punktów wpływów u dwóch nacji (u każdej z osobna, nie w sumie!).



Liczba
ulepszeń
statku

X ulepszeń statku

Na swojej planszy statku musisz mieć ukończonych przynajmniej X ulepszeń statku.



Tor
odkrywczy

Tor odkrywcy

Twój odkrywca musi przekroczyć wskazaną barierę.



Liczba
żetonów
synergii

Żetony synergii

Musisz posiadać przynajmniej tyle żetonów synergii, ile wskazano.



Liczba
pomocników

Pomocnicy

Na planszy musisz mieć przynajmniej X marynarzy.

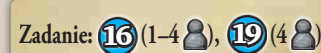
PODSUMOWANIE KART FABUŁY

Kiedy dobierasz nową kartę fabuły, natychmiast postępuj zgodnie z jej instrukcjami (chyba że została odkryta podczas punktowania końcowego – w takim przypadku należy ją rozpatrzyć na początku następnej rozgrywki). Na karcie fabuły znajdziesz następujące instrukcje:



Fabuła: 15

Dobierz następną płytkę fabuły ze stosu i umieść ją na wskazanej lokacji.



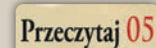
Zadanie: 16 (1-4), 19 (4)

W zależności od liczby graczy, dobierz płytki zadań ze stosu i dodaj je odkryte do wskazanych lokacji.

Przykład: dla 1–4 graczy dodaj płytkę zadania do lokacji 16. Dla 4 graczy dodaj kolejną płytkę zadania do lokacji 19.

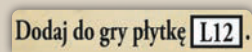
Odlóż karty 90, 91 na stos
kart odrzuconych.

Ze stosu wybierz wskazane karty fabuły i dodaj je do stosu odrzuconych kart planowania (obok stosu, z którego się je dobiera). Podczas następnej rozgrywki lub jeszcze w tej, kiedy stos się wyczerpie, zostaną one wtasowane w nowy stos kart planowania.



Przeczytaj 05

Kartę fabuły połóż na przeznaczonym na to miejscu na planszy. Następnie dobierz wskazaną kartę fabuły, przeczytaj jej treść i zastosuj się do jej instrukcji. Drugą kartę także połóż na przeznaczonym na to miejscu na planszy.



Dodaj do gry płytkę L12.

Z zasobów dobierz wskazane płytki rozwoju i dodaj je do odpowiednich lokacji na planszy. Zazwyczaj karta fabuły będzie także zawierała nowe zasady dotyczące płytki rozwoju. Płytki rozwoju są opisane na stronie 24.



Płytki: L25, L13



Karty: 90-92

Weź wskazane karty fabuły ze stosu i wtasuj je do stosu kart planowania.

WYMAGANIA I NAGRODY DLA ZADAŃ FABULARNYCH

Niektóre karty zawierają zadanie fabularne, które możesz wykonać, żeglując do lokacji z płytką fabuły i spełniając wskazane wymagania. Jeżeli to zrobisz, odbierz widniejące na karcie nagrody i weź płytkę fabuły. Pamiętaj, aby jej nie uzupełniać aż do końca rundy!



01

Każde zadanie fabularne ma z lewej strony wymagania, a z prawej nagrody.

Wymagania zadań i zadań fabularnych



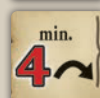
Zapłacić 1 lub 2 punkty walki (ale nie marynarzy).



Zapłacić wskazanymi przedmiotami, np. odrzucając z ręki dwie karty, na których są wymagane przedmioty.



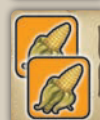
Zapłacić 2 dublony.



Podczas żeglowania w tej turze musiałeś wykorzystać przynajmniej 4 punkty ruchu.



Zwróć marynarza ze swoich zasobów do zasobów ogólnych.



Zapłacić wskazanymi towarami, np. odrzucając z ręki dwie karty, na których są wymagane towary.

Nagrody zadań i zadań fabularnych



Weź z planszy płytkę fabuły i połóż ją na następnym wolnym miejscu na torze zadań swojej planszy statku.



Weź wskazaną liczbę dublonów.



Za każdy symbol kompasu, który posiadasz, otrzymujesz wskazaną premię (punkty zwycięstwa lub dublony).



Otrzymujesz 1 punkt wpływów u wybranej nacji.



Z ogólnych zasobów otrzymujesz jednego marynarza w swoim kolorze (jeżeli jest dostępny).



Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów walki. Jeżeli dotrzesz do końca toru walki, nie otrzymujesz kolejnych punktów walki.



Otrzymujesz 2 punkty wpływów u Hiszpanów.



Usuń z gry płytkę rozwoju z symbolem czaszki (L2 i L20–L23). Jeżeli usuwasz płytkę L3, natychmiast weź z pudełka liczbę płytek miast zależną od liczby graczy i losowo wybraną płytkę miasta połóż na Cartagenie.



Ze swojej planszy statku usuwasz dwa dyski.



Otrzymujesz X punktów zwycięstwa.



Natychmiast wykonaj akcję walki.



Swojego odkrywcę przesuwasz o maksymalnie 2 pola do przodu.

PŁYTKI ROZWOJU

Wraz z rozwojem karaibskiej opowieści będą się przed Wami otwierać nowe możliwości – reprezentowane przez płytki rozwoju. Wiele kart fabuły będzie Was instruowało, abyście wprowadzili do gry płytki rozwoju. Kiedy tak będzie, weźcie wskazane płytki i połóżcie je przy odpowiednich lokacjach na planszy.

Płytki rozwoju pozostają na planszy na wiele rozgrywek. Po zakończeniu rozgrywki przenieście wszystkie płytki rozwoju z planszy do archiwum (niebieski woreczek) i ułóżcie je z powrotem na planszy na początku następnej gry.

Niektóre efekty usuwają płytki rozwoju z planszy. Należy je wtedy odłożyć do pudełka. Mogą się znowu przydać w późniejszych grach!

Bardzo rzadko może się zdarzyć, że dwie karty fabuły będą wymagały tej samej płytki rozwoju. W takiej sytuacji nadrzędną jest karta z wyższym numerem. Kartę fabuły z niższym numerem należy usunąć z gry!

Mapa na następnej stronie pokazuje lokacje, przy których mogą się pojawiać płytki rozwoju. Zalecamy, aby objaśnienia zasad dla płytek rozwoju czytać tylko wtedy, kiedy płytki pojawiają się w grze i potrzebne są dla nich dokładniejsze informacje.

Autor: Alexander Pfister
Redakcja: Ralph Bienert
Zasady: Markus Müller
Skład: Fiore GmbH

Ilustracje: Aline Kirmann, Fiore GmbH
Podziękowania za pomocne uwagi dla: Grzegorz Kobiela, Anatol Dunder, Sebastian Wenzlaff, dlp games, Jesús Sánchez López i Travis D. Hill.
Serdecznie dziękujemy What's Your Game za pozwolenie na użycie figurki pomocnika.
Dziękujemy także ogromnej rzeszy naszych testerów!



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES

Wydanie polskie: Fishbone Games
www.fishbonegames.pl
zamienniki@fishbonegames.pl

Tłumaczenie: Tomasz Kowalik
Redakcja: Joanna Satora i Robert Cebula
Korekta: Joanna Satora
Konsultacja: Paweł Dołęgowski, Jakub Kopacz, Karol Kurcz
Skład: Robert Cebula



Fishbone
Games

Komentarz od autora i wydawcy: korzystając z okazji, chcielibyśmy przypomnieć wszystkim graczom, że konsolidacja władzy i chciwość europejskich potęg spowodowały, że ludność Karaibów musiała ponieść ogromne koszty w czasach, w których osadzona jest nasza gra. Niestety na porządku dziennym było maltretowanie tubylców, handel niewolnikami czy inne niegodziwości. W naszej grze wkraczamy do tego świata w abstrakcyjny sposób, czerpiąc tylko z niektórych aspektów historycznych i przez to kończąc na wyidealizowanym obrazie. Pamiętajmy, że życie większości ludzi tamtych czasów dalekie było od chwalebego, a naznaczone przemocą oraz społeczną niesprawiedliwością.

L1 Puerto Cabezas jest od teraz miastem. Na polu zadania połącz natychmiast płytkę zadania. Podczas akcji miejskiej możesz dostarczyć tutaj towar (pod warunkiem, że na targowisku jest miejsce), a następnie wykonać zadanie. Płytkę zadania połącz na swojej planszy statku. Na pustym polu zadania połącz nową płytkę zadania.

L2 L8 L18 Żeglowność jest bardziej niebezpieczne. Ruch tymi szlakami kosztuje teraz 3 punkty ruchu (a nie 1). Nie zapomnij: w każdej turze dysponujesz maksymalnie 7 punktami ruchu.

L6 Tak długo jak srebrna flota (tj. płytkę L6) jest w grze, gracze mają dostęp do nowej akcji walki: eskortowanie srebrnej floty. Swoją współczynnik walki obniż o 10 lub 11 i na odpowiedniej liczbie umieść znacznik przynależności nacji, dla której walczysz. Otrzymujesz 3 punkty wpływów w tej nacji i 8 dublonów.

Znaczniki przynależności nie mogą zostać wyparte ze srebrnej floty. Kiedy obie liczby będą zajęte, tej akcji walki nie będzie już można wykonywać.

L10–L17 Te płytki trafiają do odpowiednich lokacji na planszy. Jeżeli Twój statek zakończy ruch w jednej z tych lokacji, zanim wykonasz swoją akcję główną, możesz ponieść wskazany koszt, aby otrzymać nagrodę i przenieść dysk ze swojej planszy statku na daną płytkę (w przypadku L10 nie musisz ponosić żadnych kosztów). Jeżeli dzięki temu ukończysz ulepszenie statku, to jego efekty zaczynają natychmiast działać.

Wykonaj swoją akcję główną jak zawsze. Te pola są dodatkami do Twojej akcji. Kiedy ostatnie miejsce na płytce zostanie zajęte, nie można już jej więcej używać. Na końcu rundy sprawdź, czy zostały spełnione wymagania jakichkolwiek kart fabuły. Jeżeli tak, gracz, który skończył rundę, odczytuje tekst z rewersu karty fabuły.

Po zakończeniu rozgrywki przenieś do archiwum wszystkie niezapełnione do końca płytki, razem z odpowiadającymi im kartami fabuły. Podczas następnej rozgrywki odczytaj treść tych kart fabuły i postępuj zgodnie z ich instrukcjami.

L25 Gracz, którego statek dopłynie do tej lokacji, otrzymuje 6 punktów zwycięstwa.

L20–L23 Jeżeli Twój statek zakończy swój ruch w tej lokacji, nie możesz wykonać akcji wiejskiej. Dostępne są natomiast pozostałe akcje główne (akcja pomocnika, wykonanie zadania).

L3 Zaraza zabiła wielu ludzi w Cartagenie. W Cartagenie nie możesz już wykonywać akcji miejskiej ani akcji wiejskiej jako swojej akcji głównej (patrz L20–L23). Usuń z gry płytkę miasta z Cartageny. Jeżeli jest tu znacznik przynależności, to usuń go z gry. Tak długo jak leży tu płytkę L3, w tej lokacji nie można umieszczać znaczników przynależności.

L4 Powstało nowe miasto! Do czasu aż Twój odkrywca nie osiągnie lub nie pokona czwartego pola na torze odkrywcy, nie możesz wpłynąć do tej lokacji ani dodać do niej znacznika przynależności nacji. Podczas akcji miejskiej możesz dostarczyć tutaj towar. Następnie możesz wykonać dwie akcje wiejskie i opcjonalnie zwrócić marynarza ze swoich zasobów do zasobów ogólnych, aby w zamian otrzymać 5 punktów zwycięstwa. Wpływanie do tego miasta i wypływanie z niego kosztuje 3 punkty ruchu.

L5 Jeżeli Twój statek zakończył tutaj swój ruch, zanim wykonasz akcję główną, weź z ogólnych zasobów marynarza w swoim kolorze (bez względu na to, jaką akcję główną wykonujesz).

L11 Dodatkowo do zasad dla płytek L10–L17, jeżeli podczas żeglowności pominiesz to pole, musisz zapłacić 2 dublony. Jeżeli Cię na to nie stać, musisz w tym miejscu zakończyć swój ruch. Jeżeli zakończysz tutaj swój ruch, możesz wykonać akcję główną.

L7 Powstało nowe miasto! Do czasu aż Twój odkrywca nie osiągnie lub nie pokona wskazanego pola na torze odkrywcy (pole 11), nie możesz wpłynąć do tej lokacji ani dodać do niej znacznika przynależności nacji. Podczas akcji miejskiej możesz dostarczyć tutaj towar. Następnie otrzymujesz 3 punkty walki i natychmiast wykonujesz akcję walki.

L9 Od momentu kiedy kopalnia złota (tj. płytkę L9) pojawi się w grze, gracze będą mieli dostęp do nowej akcji walki: przejęcie kopalni złota. Do czasu aż Twój odkrywca nie osiągnie lub nie pokona wskazanego pola na torze odkrywcy (pole 5), nie możesz wykonywać tej akcji walki. Obniż swoją współczynnik walki o 8 i na liczbie 8 na płytce połącz znacznik przynależności nacji, dla której walczysz. Otrzymujesz 12 dublonów. Znacznik przynależności nie może zostać wyparty z kopalni złota. Kiedy liczba będzie zajęta, tej akcji walki nie będzie już można wykonywać.

