

Blackbeard's *lost fleet*



The Banished Privateers
Tales VOL. I



**TABERNA
VAGANTIS
PUBLISHING**

DESIGNED BY ANDRZEJ KOZAKOWSKI & MIROSŁAW TALIK

Zdrady, bunt, abordaże - nieprzyjazne ludzi twarze.

Czarnobrody BYŁ jednym z najbardziej znanych piratów XVII i XVIII wieku.

Nastał jednakże listopad roku pańskiego 1717 i stało się coś nieoczekiwanego. Kilka dni temu do Nassau dotarła flota Czarnobrodego – ale przyплыnęła bez swojego Dowódcy. Niektórzy mówili, że zginął podczas walki na morzu, inni, że popłynął z zaufanymi ludźmi ukryć swój ogromny skarb.

Co jest prawdą nie wie nikt poza samym Czarnobrodym.

Może nie warto szukać odpowiedzi, tylko po prostu skorzystać z okazji?

Może by spróbować przejąć jego flotę?

Nie do pogardzenia jest też ukryty gdzieś w pobliżu legendarny skarb Czarnobrodego.

Zresztą w Nassau też nie dzieje się najlepiej, a rządząca nim piracka banda Latającego Gangu potrzebuje słynnego przywódcy.

Jeśli dodamy do tego przesiadujących w knajpach i tawernach Ye Banished Privateers z oczami zasnutymi rumem i marzeniami o chwale, złocie i władzy, droga wprost wiedzie do potężnej awantury.

Wyciągnij z karczmy swojego kapitana, popraw kord, sprawdź czy pistolety masz nabite i rażnym, choć nieco chwiejnym krokiem, ruszaj do portu.

Twoim celem jest zwycięstwo – a jedynymi twoimi sprzymierzeńcami będą rekrutowani kompani.

Droga na sam szczyt będzie wiodła cię przez Bunt i przejmowanie kontroli nad porzuconą flotą.

Pomocne będzie zdobywanie wpływów pośród Latającego Gangu. A może to właśnie ty odnajdziesz legendarny skarb?

Spiskuj, knuj, bierz co twoje i nikomu nie oddawaj!

Gra nie odzwierciedla prawdziwej historii, a wszystkie zawarte w niej elementy mają tylko za zadanie zapewnienie odpowiedniego poziomu rozrywki, a nie realizmu historycznego.

Wydawnictwo: Taberna Vagantis Publishing – <https://www.facebook.com/TabernaVagantisPublishing>

Strona gry: blf-game.com

Autorzy gry: Andrzej Kozakowski i Mirosław Talik

Współpraca: Ye Banished Privateers

Testerzy:

Ilość graczy: 2-4

Czasy gry: 75-150 min.

Sugerowany wiek graczy: 14+



Elementy gry



Plansza Nassau



9 planszetek statków floty Czarnobrodego



58 Kart Kompanów



Znacznik Buntu



14 planszetek Kapitanów



4 Skrzynie Pirackiego Skarbu



30 znaczników
Złota i Rumu

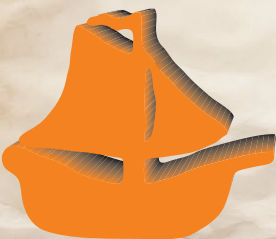
4 zestawy elementów Graczy (4 kolory):



- 14 Kart Startowych Kompanów (z tłem w kolorze Gracza)



Znacznik
Pierwszego
Gracza



2 Słupy



1 Szalupa



7 Bosmanów



15 Piratów

Karty Kompanów w dalszej części Instrukcji nazywane są po prostu Kartami



Przygotowanie gry

- 1 Na środku stołu rozłóżcie Planszę Nassau.
- 2 Przy planszy głównej Nassau rozmieście 9 planszetek Statków.
- 3 W dostępnym dla wszystkich miejscu stwórzcie Bank Zasobów (Rum, Złoto)
- 4 W dolnej części planszy Nassau utwórzcie Sklep Kart, tasując ich talię i odkrywając pierwszych 5 kart w odpowiednie miejsca na planszy. Ostatnim polem Sklepu Kart jest miejsce na odrzucone Karty.
- 5 Wybierzcie swoje kolory i weźcie elementy startowe w swoim kolorze (14 Kart Startowych, 15 znaczników Piratów, 7 znaczników Bosmanów, 2 pionki Słupa i 1 pionek Szalupy).



- 6 Każdy z Graczy kładzie pionek Słupa na 5 polu Toru Mapy Skarbu na Nassau (oznaczonym lunetą).

Położcie Znaczniki Bosmanów Graczy na polach startowych:

- 3 Torów Zwycięstwa (Tor Kontrolowanej Floty (A), Tor Mapy Skarbu (B), Tor poparcia Latającego Gangu (C),
- 4 Torów Miejsc (Targowisko, Kupiec, Przyjaciele i Tawerna - D).





- 7 Pierwszym Graczem zostaje ten, kto jako ostatni płynął statkiem, lub wybierzcie go w sposób losowy. Otrzymuje on Znacznik Pierwszego Gracza i Znacznik Buntu.
- 8 Zaczynając od Pierwszego Gracza, po kolei połóżcie po dwa Pionki Piratów ze swoich zasobów na dowolnych polach Buntu Statków (możecie położyć obu Piratów na jednym Statku, albo na różnych). Ostatni Gracz kładzie dodatkowy trzeci pionek Pirata.



Przygotowanie graczy

- 1 W odwrotnej kolejności (zaczynając od ostatniego Gracza aż do pierwszego), każdy z Graczy wybiera planszетkę **Kapitana A**.
- 2 Pozostali Gracze odrzucają z gry kartę startową o takiej nazwie. Każda z planszетek Kapitanów ma swój imienny odpowiednik w jednej z Kart Startowych.
- 3 Każdy z Graczy w tajemnicy usuwa dowolne swoje Karty Startowe, tak by **zaczynać grę z równo 10 Kartami Startowymi**.

Przy grze 4-osobowej każdy usuwa dodatkowo 1 kartę, przy 3-osobowej 2 karty, przy 2-osobowej - 3 karty.



- 4 Każdy z Graczy pobiera do swoich zasobów prywatnych **startowe zasoby B**:

- 1 Gracz - 1 Rum, 1 Złoto,
- 2 Gracz - 2 Złota,
- 3 Gracz (w grze dla 3+ Graczy) - 1 Rum, 2 Złota,
- 4 Gracz (w grze dla 4 Graczy) - 1 Rum, 2 Złota,

- 5 Gracze swoje Złoto przechowują w swoich Skrzyniach Pirackich Skarbów w taki sposób, żeby ilość posiadanego Złota była ukryta przed innymi Graczami **C**.

- 6 Każdy Gracz tasuje swoją **talie Kart D** i umieszcza ją po lewej stronie swojej planszетki **Kapitana**, po czym dobiera z niej 5 kart **E**.

Te 5 kart będzie dostępne do zagrania podczas pierwszej rundy gry.

- 7 Po prawej stronie **planszетki Kapitana** zostaw miejsce na swój Stos Kart odrzuconych **F**.

UWAGA:
Do pierwszej rozgrywki
zalecamy użycie
zestawu Kapitanów,
zgodnie z **listem z butelki**.



Zarys zasad gry

7

Gel gry

Jesteś kapitanem, który z pomocą swoich kompanów, chce przejąć władzę wśród piratów po zniknięciu Czarnobrodego. Będziesz spiskował przeciwko innym kapitanom, szukał legendarnego skarbu, wywoływał bunt i przejmował statki, a w spokojniejszych chwilach szukał poparcia wśród pirackiej braci.

Twoje sukcesy odzwierciedlać będzie pozycja Twoich Bosmanów na 3 Torach Zwycięstwa:



Tor kontrolowanej floty
(liczba okrętów, które zdobyłeś)



Tor Mapy Skarbu
(postępy w szukaniu skarbu)



Tor Latającego Gangu
(poparcie pirackiej braci)

Kapitanowie

Planszетка Kapitana, którego wybrałeś, pokazuje jakie unikalne umiejętności posiadasz.

Każdy Kapitan jest inny i ma własne sposoby na wygraną.

Szczegóły dotyczące każdego z Kapitanów są opisane w **Pirackim Almanachu**.



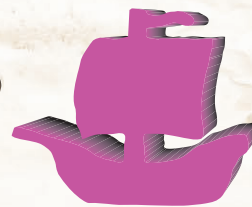
Slupy i Szalupy

Slupy i Szalupy są pionkami, które Gracze wysyłają na pola Nassau lub Statków, po to by zdobywać zasoby, lub wykonywać **Akcje** z docelowego pola.

Na początku gry każdy z Graczy ma w swoich zasobach dostępny **1 Slup** i **1 Szalupę**. Gdy Bosman Gracza dotrze do **5 pola Toru Mapy Skarbu**, Gracz dostaje znajdujący się tam **dodatkowy Slup**, którego będzie mógł używać od tego momentu aż do końca gry.



Slup



Szalupa



Bosman

Bosmani

Bosmani to znaczniki Graczy, które wskazują jak silną pozycję ma Gracz na każdym z Torów pola gry.

Piraci

Piraci to pionki Gracza, które reprezentują członków załogi.

Mogą być używani m.in. do rozstrzygania **Buntów** i szukania **Skarbu**.



Pirat



Oficerowie

Oficer to Pirat Gracza, który w wyniku udanego **Buntu** przejął kontrolę nad jednym ze Statków Floty Czarnobrodego.



Talia Gracza



Ręka Kart Gracza



Stos Kart Odrzuconych

Talia Kart Gracza

W trakcie gry Gracze mają możliwość zdobywania nowych **Kart**, które będą przez nich używane w rozgrywce. **Karty** mają różne działania i zdolności, więc wraz z upływającym czasem rozgrywki, talie poszczególnych Graczy będą się od siebie coraz bardziej różnić.

Za każdym razem, gdy pozyskujesz nową **Kartę** do swojej talii, połóż ją na swój **Stos Kart Odrzuconych**.

Za każdym razem, gdy powinienes, a nie możesz dobrać karty (i tylko wtedy), bo skończyła Ci się talia, przetasuj swój **Stos Kart Odrzuconych**, tworząc w ten sposób nową talie i kontynuuj dobieranie **Kart**.

W trakcie gry Gracze mogą mieć też możliwość usuwania Kart ze swojej talii, po to by pozbyć się kart niezbyt silnych i w miarę rozgrywki zwiększać swoje szanse na dobieranie pozyskanych Kart silniejszych.

Złota zasada

Jeżeli treść planszетки Kapitana, lub karty gry, stoi w sprzeczności z zasadami podanymi w instrukcji, najważniejsza jest:

1. treść planszетки Kapitana,
2. następnie treść Karty,
3. a dopiero potem zasady ogólne gry.



Niels przypomina o Złotej Zasadzie



Przebieg Rundy i Tur Graczy

Rozgrywka trwa maksymalnie 9 Rund. Każda Runda składa się z następujących faz:

1. Początek Rundy
2. Tury Graczy
3. Bunt na Statku

1. Początek rundy



Gracz posiadający **Znacznik Pierwszego Gracza** wybiera Statek, kładąc na nim **Znacznik Buntu**.

Może wybrać tylko taki Statek, na którym jeszcze nie ma Oficera żadnego z Graczy.

W tej rundzie na tym Statku wybuchnie Bunt.



Pola Akcji znajdują się na Statkach i Nassau



Anatomia Karty Kompana:



- A Nazwa karty
- B Numer karty

- 1 Wymagana ilość przysług do zakupu tej karty
- 2 Premia Akcji Darmowej
- 3 Ikony Żegluga
- 4 Przysługi zapewniane przez tę kartę
- 5 Bonus lub dostępna Misja karty

2. Tury Graczy

Począwszy od Gracza posiadającego **Znacznik Pierwszego Gracza**, Gracze kolejno wykonują swoje Tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej Turze Gracz musi wybrać jedną z trzech Opcji:

- **Żegluga** (*Wystanie Kompana na pole Akcji*)
- **Misja Kompana** (*Wykonanie Misji z karty Kompana*)
- **Spasowanie i Zakup Kart**

Gracz może też wykonać dowolną liczbę **Akcji Darmowych**.

Akcja darmowa polega na odrzuceniu Karty w zamian za zysk widoczny na polu z czerwonym piorunem (patrz Anatomia Karty **2**).

Żegluga (Wysłanie Kompana na pole Akcji)

Aby **Żeglować**:

1. Wybierz miejsce na które chcesz **Żeglować**,
2. Zagraj ze swojej ręki Kartę z ikoną Żeglugi zgodną z ikoną miejsca do którego Żeglujesz,
3. Postaw swój pionek Szalupy lub Słupa na dostępne Pole Akcji,
4. Wykonaj Akcję pola, na którym postawiłeś Szalupę lub Słup,
5. Zagrań Kartę przenieś na **SWÓJ** Stos Kart Odrzuconych.

ŻEGLUGA NA NASSAU:

Do postawienia Słupa na polu Akcji Nassau nie jest potrzebna żadna ikona żeglugi na Karcie (każdy pirat wie jak trafić na Nassau).

Karta



Statek



TAKIE SAME ikony żeglugi



Prawidłowo



Błędnie

Zasady Żeglugi:

- Szalupy i Słupy posiadają swoje konkretne miejsca na każdym polu Akcji (*kontur pionka*);
- Każde z tych miejsc mieści tylko JEDEN pionek;
- Jeżeli pole Akcji Statku jest puste, możesz na nim postawić zarówno Szalupę jak i Słup;
- Jeżeli pole Statku jest zajęte przez Szalupę dowolnego Gracza (nawet Twoją), możesz na nie postawić tylko Słup;
- Na polu Akcji Nassau możesz postawić tylko Słup,
- Jeżeli na polu Akcji (Statek i Nassau) znajduje się Słup dowolnego Gracza, nie możesz tam postawić żadnego pionka w tej Rundzie;
- Nie możesz postawić Szalupy lub Słupa na Polu Akcji i nie wykonać tej Akcji.

Niektóre Karty zapewniają **Bonus Żeglugi**.

Bonus rozpatrujesz po wykonaniu całej Akcji Pola Statku.

Na Kartach Bonus Żeglugi oznaczony jest ikoną wykrzyknika na niebieskim tle.



Przykład Bonusu Żeglugi Karty



Anatomia planszетки Statku:

- 1 Nazwa Statku
- 2 Wymagana ikona Żeglugi
- 3 Pole Buntu
- 4 Pole Akcji Statku
- 5 Miejsce na Szalupę
- 6 Miejsce na Słupa
- 7 Pole Oficera
- 8 Nagroda Toru Latającego Gangu
- 9 Pole Kontroli

Akcje Statku

Pole Akcji Statku może zawierać kilka opcji rozdzielonych ukośną kreską.

Możesz wykonać tylko jedną z nich!

Zysk Pola Kontroli

Jeżeli Statek na którym postawisz Szalupę lub Słupa ma już swojego Oficera, Gracza, który jest właścicielem pionka tego Oficera, może skorzystać z zysku Pola Kontroli tego Statku.



Akcje Nassau

Na Nassau są **4 Pola Akcji**. Każde z nich znajduje się przy jednym z **4 Torów Miejs** (Targowisko, Kupiec, Przyjaciele, Tawerna).

- 1 Postaw pionek Słupa na jednym z wolnych pól Torów Miejs.
- 2 Przesuń swojego Bosmana stojącego na Torze tego miejsca o jedno pole w prawo.
- 3 Otrzymaj wszystko, co znajduje się na Polu, na które przesunąłeś swojego Bosmana.

Dostawianie Piratów



Jeżeli Akcja pozwala Ci dostawić **Pirata**, dostawiasz swój **pionek Pirata** na **pole Buntu** dowolnego Statku.

Ruszanie Piratów



Jeżeli Akcja pozwala na ruszenie **Pirata**, możesz **ruszyć Pirata dowolnego Gracza** pomiędzy dowolnymi polami Buntu Statków.

Misja Kompana

Niektóre **Karty** mają pole, pozwalające wykonać im **Misję**.

Misje wykonuje się bez użycia pionków Szalup ani Słupów.

Aby wykonać Misję Kompana:

- Zagraj Kartę Kompana posiadającą **pole Misji** (*białe tło dolnej części Karty*),
- Rozpatrz w całości **efekt Misji**,
- Odrzuć Kartę na **swój Stos Kart Odrzuconych**.



Przykład Pola Misji Karty

Bonus Karty zgodnej z planszетką Kapitana

Karta zgodna z **planszетką Kapitana**, którego wybrałeś, zyskuje specjalne zdolności.

Możesz zagrać tę Kartę na jeden z dwóch sposobów:

- 1 jako zwykłą Kartę,
- 2 używając specjalnej zdolności z planszетки Kapitana.

Każdy **Kapitan** zapewnia unikalne zdolności. Szczegółowy opis każdej **planszетки Kapitana** znajduje się w **Pirackim Almanachu**.

UWAGA!

Niektóre planszетки Kapitanów zmieniają podstawowe zasady gry.



Spasowanie i Zakup Kart

Kiedy nie możesz lub nie chcesz wykonać już opcji Żegluga, lub Misji Kompana, musisz **Spasować**.

Nadal otrzymujesz Zyski z Pół Kontroli Statków.

Pasując, wykonaj kolejne kroki:

1. Przekazanie Znacznika Pierwszego Gracza,
2. Skorzystaj z Akcji Darmowych,
3. Kup nowe Karty,
4. Odśwież swoją Rękę Kart.

1. Przekazanie Znacznika Pierwszego Gracza



A. Jeżeli Spasowałeś i masz Znacznik Pierwszego Gracza, odłóż go na środek stołu.

B. Jeżeli Spasowałeś, weź Znacznik Pierwszego Gracza. Zostanie on u Ciebie aż do końca przyszłej Rundy.

C. Jeżeli Znacznik Pierwszego Gracza zmienił właściciela, pozostali Gracze pomijają Przekazanie Znacznika Pierwszego Gracza.

Żaden Gracz nigdy NIE MOŻE posiadać Znacznika Pierwszego Gracza przez dwie Rundy z rzędu

2. Skorzystanie z Akcji Darmowych



Podczas Spasowania możesz wykonać też Akcje Darmowe, odrzucając dowolną liczbę Kart w celu pozyskania zasobów, których one dostarczają (pola z czerwonym piorunem).

Przed zakupem Kart, możesz JEDEN RAZ:

- odrzucić X Rumu, żeby odrzucić X dowolnych Kart ze Sklepu Kart,
- lub
- odrzucić 1 Złoto, żeby odrzucić dowolną liczbę Kart ze Sklepu Kart.

Odrzucone w ten sposób Karty trafiają na Stos Kart Odrzuconych Sklepu Kart.

Jeżeli to zrobiłeś, uzupełnij puste miejsca w Sklepie nowymi Kartami.

3. Zakup Kart



Odkryj wszystkie pozostałe Ci na ręku Karty i zsumuj ilość Przysług, które one zapewniają (zielone wartości na dzwonkach).

Koszt zakupu Karty znajduje się w prawym górnym rogu (czerwona cyfra na dzwonku).

Możesz kupić dowolną ilość Kart, pod warunkiem, że masz wystarczająco dużo Przysług.

Przysługi możesz podzielić pomiędzy kilka kupowanych Kart.

Nie wykorzystane Przysługi przepadają.

Kupione karty trafiają na Twój Stos Kart Odrzuconych.

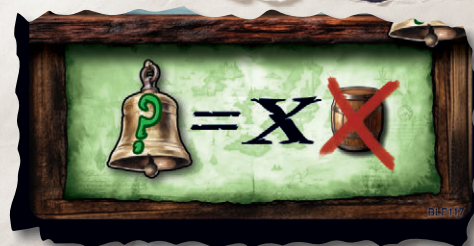
Jeżeli skończyła się Talia Sklepu Kart, potasuj Stos Kart Odrzuconych Sklepu Kart i utwórz w ten sposób nowy Stos Sklepu Kart.

W każdym momencie gry w Sklepie Kart powinno być widoczne awersem do góry 5 kart.

Oznacza to, że jeżeli kupiłeś jakąś Kartę, natychmiast należy uzupełnić Sklep Kart, dodając nową Kartę na puste pole.

Niektóre Karty zapewniają **Bonus Zakupu**, który dodaje dodatkowe Przysługi podczas Zakupu Kart (zielone tło dolnej części Karty).

Jeżeli chcesz go użyć, zadeklaruj to przed zakupem Kart, mówiąc jaką masz ostateczną sumę Przysług.



Przykład Bonusu Zakupu Kart

4. Odświeżenie Ręki Kart

1. Odrzuć wszystkie nie wykorzystane przez Ciebie **Karty** na swój Stos Kart Odrzuconych.

2. Ze swojej Talii dobierz **5** Kart.

Jeżeli Twój Stos Dobierania jest pusty, potasuj swój Stos Kart Odrzuconych, tworząc w ten sposób nowy Stos Dobierania i dobieraj tak długo, aż będziesz miał na ręku 5 Kart.



Przykład zakupu Kart:



Gracz przechodzi do **Zakupu Kart**. Nie chce wydawać Rumu/Złota na odświeżenie Sklepu Kart.

Gracz posiada 4 Przysługi (2 na karcie Jens i 2 na karcie Nameless Peter). Dodatkowe Przysługi może otrzymać, używając zdolności karty Nan „Eye” Fortelle, która zapewni mu tyle przysług, ile zechce odrzucić Złota.

Gracz chce kupić kartę Blackbeard o koszcie 7 Przysług. Aby to zrobić, **deklaruje odrzucenie 3 Złota**, żeby z pomocą karty Nan „Eye” Fortelle dokupić brakujące mu 3 Przysługi.

Natychmiast po zakupie karty Blackbeard, na puste miejsce dokładana jest kolejna karta ze stosu Kart Sklepu. Jest to Karta Woman with the Letter o koszcie 5 Przysług. Gracz nie ma już Przysług, a w Sklepie Kart nie ma żadnej Karty o koszcie „0”, więc Gracz kończy kupowanie kart.

Ręka Gracza



Sklep Kart po zakupie:



3. Bunt na Statku

Gdy wszyscy Gracze Spasują w tej Rundzie, na Statku wybucha Bunt:

1. **Bunt wybucha na Statku, oznaczonym Znacznikiem Buntu.**
2. W Buncie biorą udział TYLKO Gracze, którzy posiadają swoich Piratów na tym Statku.
3. Każdy z Graczy biorących udział w **Buncie** w tajemnicy decyduje, ile **Złota** chce wydać na przekupienie załogi tego Statku, ukrywając je w swojej dłoni.
4. Gracze jednocześnie ujawniają ukryte w dłoniach **Złoto**.
5. **Bunt** wygrywa Gracz, który ma najwięcej Piratów i **Złota** łącznie.
6. Wszyscy Gracze odrzucają **Złoto** użyte w tym **Buncie**.
7. Gracze, którzy przegrali **Bunt**, zdejmują połowę Piratów z tego Statku, zaokrąglając w górę (*Piraci wracają do puli Graczy*).



The Ranger

Wygrany Bunt

Gracz, który wygrał **Bunt** na Statku:

- Umieszcza jednego ze swoich Piratów, biorących udział w Buncie na Polu Oficera na tym Statku,
Ten pionek Pirata zostanie na Polu Oficera Statku aż do końca gry, trwale zmniejszając pulę dostępnych Piratów tego Gracza
- Przesuwa swojego Bosmana o jedno pole na Torze Kontrolowanej Floty,
- Przesuwa swojego Bosmana na Torze Latającego Gangu o 1 lub 2 pola, w zależności od nagrody na Statku,
- Wszyscy pozostali Piraci Gracza, który wygrał Bunt, wracają do jego puli.

Remisy

Jeżeli kilku Graczy remisuje mając taką samą najwyższą sumę Piratów i **Złota** wygrywa Gracz, który ma więcej swoich Piratów na tym Statku.

Jeżeli nadal jest remis, wygrywa Gracz, który posiada Znacznik Pierwszego Gracza.

Jeżeli Pierwszy Gracz nie uczestniczył w tym Buncie, wygrywa remisujący Gracz siedzący najbliżej niego po lewej stronie.

WYJĄTEK: Bunt bez Piratów

Jeżeli podczas Buntu na Statku nie ma żadnych piratów, Bunt wygrywa Gracz posiadający Znacznik Pierwszego Gracza. Na polu Oficera kładzie Pirata ze swojej Puli.

Jeden Bunt na Statek

Na Statku, na którym został przeprowadzony Bunt, nigdy nie będzie miał miejsca inny Bunt podczas tej rozgrywki.

Pole kontroli

Gracz mający swojego Oficera na Statku, ma możliwość korzystania z zysku Pola Kontroli tego Statku.

Może otrzymać ten Zysk za każdym razem, gdy dowolny Gracz (nawet on sam) użyje Akcji tego Statku.



Porządki po Buncie

Wszystkie odblokowane Słupy i Szalupy Graczy wracają do ich dostępnej puli.

Przykład Buntu na Statku St. Kitts Smuggler

Zielony Gracz ma 4 Piratów, Pomarańczowy Gracz ma 3 Piratów.

Obaj Gracze potajemnie licytują za pomocą posiadanego Złota.

Gracz Zielony licytuje 0 Złota, Gracz Pomarańczowy licytuje 3 Złota.

Porównanie sił wynosi: Gracz Zielony 4, Gracz Pomarańczowy 6.



**Bunt na tym Statku wygrał
Gracz Pomarańczowy**



Zwycięzca (Gracz Pomarańczowy):

- 1 Przesuwa swojego Bosmana o 1 pkt na **Torze Kontrolowanej Floty**,
- 2 Przesuwa swojego Bosmana o 2 pkt na **Torze Latającego Gangu**,
- 3 Awansuje jednego z Piratów, którzy brali udział w tym Buncie na **Oficera** i przestawia go na **Pole Oficera** tego Statku.
- 4 Otrzymuje prawo do zysku z **Pola Kontroli** tego Statku (za każdym razem, gdy *ktokolwiek* użyje *Akcji* tego Statku, otrzyma on 1 Rum),
- 5 Przenosi pozostałych 2 Piratów do swojej puli.

Przegrany (Gracz Zielony):

- 6 Przenosi do swojej puli 2 Piratów (połowa z 4, *zaokrąglona w górę*).



Koniec gry i wygrana

Zakończenie gry

Rozgrywka w Blackbeard's Lost Fleet trwa 9 pełnych Rund (9 Buntów), chyba, że zostanie spełniony, któryś z warunków **Przyspieszonego Końca Gry** lub nastąpi **EPICKIE ZAKOŃCZENIE GRY**.

Przyspieszony koniec gry - Odnalezienie Skarbu Czarnobrodego



Jeżeli **Bosman** dowolnego Gracza osiągnie **15 pole na Torze Mapy Skarbu** (16 na 3 Graczy lub 17 na 2 Graczy), jest to ostatnia Runda gry. **Bosman** Gracza zawsze zatrzymuje się na polu, które uruchomiło koniec gry.

Runda gry rozgrywana jest wtedy aż do końca, włącznie z Buntem na Statku.

Przyspieszony koniec gry - Obwołanie Pirackim Królem



Jeżeli **Bosman** dowolnego Gracza osiągnie **12 pole na Torze Latającego Gangu**, jest to ostatnia Runda gry.

Runda gry rozgrywana jest wtedy aż do końca, włącznie z Buntem na Statku.

Nawet jeżeli Gracz w wyniku działania otrzymał więcej Punktów Latającego Gangu lub Punktów Toru Mapy, jego Bosman zatrzymuje się na ostatnim polu (zależnie od liczby Graczy), a dodatkowe punkty przepadają.

Punktacja:

Podsumujcie wszystkie swoje wartości wskazane pozycją swoich **Bosmanów** na:

- Torze Kontrolowanej Floty,
- Torze Mapy Skarbu,
- Torze Latającego Gangu.

Do swojego wyniku dodajcie pozostałe zasoby (**Rum i Złoto**) według przelicznika **3 za 1**, zaokrąglając w dół (każde pełne 3 zasoby dają 1 dodatkowy punkt, nie dodaje się wartości ułamkowych).

Wygrywa Gracz, który zdobył największą sumę punktów.

W przypadku remisu, wygrywa Gracz, posiadający wyższą wartość na Torze Kontrolowanej Floty.

Jeżeli nadal jest remis, Gracze dzielą się wygraną.

Przykład Punktacji



4 Punkty



11 Punktów



10 Punktów



2 Punkty



RAZEM: 4+11+10+2 = 27 Punktów

EPICKIE ZAKOŃCZENIE GRY

Gracz, który po zakończeniu **Buntu na Statku**,
zdobył kontrolę nad **5 Statkami**
(6 na 3 Graczy lub 7 na 2 Graczy),
natychmiast **EPICKO** wygrywa grę.

Gra kończy się.

Nie podlicza się wtedy żadnych punktów.

Zwycięzca jest tylko jeden.
Nie ma drugiego i kolejnych miejsc.

SO SAY WE ALL





Ikony używane w grze



zasoby: Rum i Złoto



dobierz kartę ze swojej talii



statki: Szalupa i Slup



stos kart odrzuconych



przywołaj



odrzuć kartę



dostaw Pirata
na dowolne pole Buntu



dobierz Kartę ze swojego stosu
kart odrzuconych



rusz Pirata dowolnego
Gracza na dowolne pole Buntu



usuń z gry Kartę ze swojej ręki
lub swojego stosu
kart odrzuconych



wykonaj po Żegludze



usuń z gry TĘ kartę



wybór ALBO/ALBO



X razy odrzuć przekreślone



zamień



nie działa na Nassau



ilość Przysług podczas zakupu kart



zdobądź 1 punkt
Toru Mapy Skarbu



natychmiast pozyskaj ze sklepu
kart dowolną jedną Kartę
bez płacenia jej kosztu



zdobądź 1 punkt
Toru Latającego Gangu



dowolny Gracz