

Blackbeard's lost fleet



The Banished Privateers
Tales VOL. I



TABERNA
VAGANTIS
PUBLISHING

PIRACKI ALMANACH

DESIGNED BY ANDRZEJ KOZAKOWSKI & MIROSŁAW TALIK

Nassau



Tory Punktów Zwycięstwa:

- 1 Tor Kontrolowanej Floty
- 2 Tor Mapy Skarbu
- 3 Tor poparcia Latającego Gangu

Pola Akcji Nassau:

- 4 Targ
- 5 Przemytnicy
- 6 Kamracy
- 7 Tawerna.

Sklep Kart:

- 8 Talia Sklepu Kart
- 9 Karty do zakupu
- 10 Stos Kart Odrzuconych Sklepu Kart

Pola zysku:

- A Weź 1 Złoto z banku zasobów
- B Weź leżącego tu swojego Słupa



Na każde Pole Akcji Nassau można postawić tylko 1 pionek Słupa w Rundzie.



Statki

3



Barbadian Pilot

Akcja: Porusz do 3 Piratów dowolnych Graczy

Nagroda: 1 Punkt Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Porusz 1 Pirata



Bostonian Merchantman

Akcja: Weź 1 Złoto ALBO Weź 2 Rumu

ALBO Zamień 1 Złoto na 3 Rumu

Nagroda: 1 Punkt Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Dobierz 1 Kartę, następnie odrzuć 1 Kartę



HMS Scarborough

Akcja: Zamień 5 Rumu na 4 Piratów ALBO Zamień 4 Złota na dobranie Karty + 3 Piratów ALBO Dostaw 1 Pirata

Nagroda: 1 Punkt Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Porusz 1 Pirata



Nuestra Señora de la Concepción

Akcja: Weź 2 Złota i 1 Rum

Nagroda: 1 Punkt Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Weź 1 Złoto



Prison Ship

Akcja: Zamień 1 Złoto na 1 Pirata ALBO Zamień 2 Złota na 2 Piratów
ALBO Zamień 3 Złota na 4 Piratów

Nagroda: 1 Punkt Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Dobierz 1 Kartę



Queen Anne's Revenge

Akcja: 1 Punkt Toru Mapy
ALBO Zamień 3 Rumu na 2 Punkty Toru Mapy

Nagroda: 1 Punkt Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Weź 1 Rumu



St. Kitts Smuggler

Akcja: Weź 1 Rum + Dobierz 2 Karty

Nagroda: 2 Punkty Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Weź 1 Rum



The floating shanty town

Akcja: Zamień 3 swoich Piratów na 1 Punkt Toru Mapy
ALBO Zamień 5 swoich Piratów na 2 Punkty Toru Mapy
ALBO Zamień 8 swoich Piratów na 3 Punkty Toru Mapy

Nagroda: 1 Punkt Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Dobierz 2 Karty + Odrzuć 1 Kartę



The Ranger

Akcja: Dostaw 2 Piratów ALBO Zamień 2 Złota na 4 Piratów

Nagroda: 2 Punkty Toru Latającego Gangu

Pole Kontroli: Porusz 1 Pirata



Kapitanowie

9



Battery Molina

Po Żegludze – odrzuć X złota, odrzuć X Piratów innych Graczy z jednego dowolnego Statku.



Zaletą tego Kapitana jest niesamowita umiejętność usuwania wrogich Piratów za pomocą niespodziewanej salwy, nadlatującej znikąd. Może to zmienić losy Buntu, bo aby brać w nim udział, trzeba mieć tam swoich żywych ludzi... Niestety porządny proch ma swoją cenę, wyrażaną w czystym Złocie...



Blackpowder Pete

Misja: odrzuć 1 swojego Pirata, usuń do 2 Kart ze swojej ręki lub swojego Stosu Kart odrzuconych.



Ten szalony kapitan, dzięki swojemu zamiłowaniu do wszystkiego, co wybucha, posiada niewielką, lecz niezwykle sprawną i skuteczną załogę. Każdy leń i obibok dość szybko spotyka się z jednym z wynalazków Blackpowder Pete'a, co zwykle nie kończy się dla niego dobrze.



Eva the Navigator

Po Żegludze: odrzuć 2 Rumu, aby od razu rozegrać drugą swoją Turę.



Genialna nawigatorka, która bez względu na to, czy w rękę trzyma lunetę, czy też butelkę sherry, zawsze przybliży Cię do celu. A wiadomo, że skoro oczu jest dwoje, to dwie butelki sherry pozwolą jej być w dwóch miejscach jednocześnie.

Filthy John

Po Żegludze: dostaw 2 Piratów
i weź 1 Złoto.



Kapitan, którego dziki wzrok i szata plugawa, jak magnes igłę kompasu, przyciąga do niego Piratów, którzy będą gotowi pójść za nim nawet w ogień. Każda, nawet mała wyprawa, zawsze kończy się też cięższą sakiewką. Z nim nigdy nie będziesz narzekał na brak oddanych Ci ludzi i biedę.



Fingers

Po Żegludze: przywołaj swoją Szalupę.



Kapitan, którego skutnicze hobby, nie łączy się ze szczęściem do handlarzy, którzy sprzedają mu zbutwiałe drewno. Skutkuje to tym, że jego autorskie Szalupy zwykle co prawda kończą jako okręty podwodne, ale Fingers zawsze w zanadrzu ma już zbudowane kolejne.



Freebird

Żegluga Kartą Freebird:
Na potrzeby Zasad Żeglugi,
Szalupa jest traktowana jak Słup.



Nigdy nie wiesz dokładnie, dokąd dopłyniesz pod dowództwem Freebird. Ale bądź pewny, że jeżeli to ona prowadzi statek, to zostanie wpuszczona wszędzie. I nigdy nie wiesz, czy zawdzięcza to swojej sławie, czy liczbie gotowych do salwy armat. I nie ma to znaczenia, nawet gdy płynie małą zbutwiałą Szalupą.





Jens

Misja: zamień 1 Złota na 3 Rumu
ALBO zamień 1 Rum na 3 Złota.



Nikt dokładnie nie wie, co Jens robi w ładowni i do czego potrzebne mu te wiadra morskiej wody, ale rozcieńczany przez niego Rum, zawsze znajduje chętnych nabywców w portach.

Nikt też nie pyta jakiej jakości Rum sprowadza na pokład, ale ważne, że robi to tanio.

Magda Malvina

Po Żegludze: odrzuć 4 swoich Piratów,
zdobądź 1 punkt na Torze Mapy,
cofnij dowolnego Gracza o 1 punkt na Torze Mapy.



W załodze tej kapitan często pojawiają się nowe twarze, ale to dlatego, że Magda Malvina doskonale wie, kiedy i kogo wysłać na przeszpiegi i słuchanie plotek o zakopanych skarbach.

A także wie jak rozpoznać długie uszy innych kapitanów, by wsaczyć w nie fałszywe wskazówki, żeby inni podążali w złym kierunku.



Meat Stick Nick

Początek gry: zaczynasz na 2 polu Toru Mapy.

Przed każdym Buntem:

Odrzuć 4 Rumu, żeby usunąć do 2 Piratów
na Statku ze znacznikiem Buntu.



Dzięki pirackim korzeniom, posiada starą, ale prawdziwą piracką mapę, prowadzącą do skarbu.

Jego dziadek nauczył go, że na zbuntowaną załogę, nie ma to jak kilka beczek rumu i dobrze podpiłowana barierka.



Monkey Boy

Żegluga: Karta Monkey Boy ma wszystkie Symbole Żeglugi.

Po Żegludze: dobierz 1 Kartę, wskaż Gracza, ten Gracz odrzuca wybraną przez siebie 1 Kartę.



Jego natchniona przeszłość, pomaga mu w nawigowaniu w trudnych warunkach. Nikt nie wie, czy prowadzi go anioł stróż, czy sam rogaty. Wskazówką może być to, że jego szczęście prowadzi do nieszczęścia innych.

Quinton Taljenblock

Po Żegludze: weź 2 Rumu, porusz dowolną liczbę SWOICH Piratów..



Ten kapitan zawsze porywa za sobą swoją załogę, nie ważne, czy chodzi o walkę, poszukiwanie skarbów, czy czyszczenie zęzy.

Nie wiadomo, czy dzieje się tak za sprawą jego osobowości, charyzmy, twardych pięści, czy też wyczarowanym nie wiadomo skąd kilku beczkom rumu.



Shameless Will

Początek gry: weź 3 Rumu i 3 Złota.

Żegluga: odrzuć 1 Rum, Karta Shameless Will ma wszystkie Symbole Żeglugi.



Jego niejasne powiązania z Kompanią Wschodnioindyjską zapewnią Ci solidny start z pełną skrzynią i równie wypchaną ładownią.

Odrobina szlachetnego rumu, polana w odpowiednie usta, spowoduje, że nikt nie będzie zbyt wnikliwie studiował jego sfatszowanych dokumentów.



Miroslavus the Silver-Tongued

Misja: odrzuć dowolną liczbę Kart z ręki, **Kup** Kartę o koszcie równym ilości odrzuconych kart +3.

ALBO

Odrzuć 2 Złota, **Kup** Kartę o koszcie równym ilości odrzuconych kart +3 na swoją rękę.

Złotousty Kapitan, którego przemowy są w stanie przekonać każdego, by przyłączył się do jego sprawy.

Niestety, zajmuje to więcej czasu, niż by chciał, a do tego czasem potrafi spustoszyć sakiewkę, choć sam zainteresowany twierdzi, iż te wydatki są tego warte.



„Soulless” Monk

Po Żegludze: odrzuć 4 swoich Piratów, zdobądź 2 punkty Toru Mapy.

Przyjął pseudonim Soulless, by odciąć się od zakonnej przeszłości.

Był złym mnichem, bo lubił dużo wypić, a jak wypił, wszczynał burdy.

Okazał się dobrym piratem bo lubi dużo wypić, a jak wypije, wszczyna burdy.

Nazywają go „Bezduśnym”, bo bez mrugnięcia okiem potrafi wysłać swoich ludzi na samobójczą wyprawę, która jednak zawsze przynosi mu korzyści.





Karty



Misja: użyj dowolnego pola **Akcji**, bez względu na to, czy jest puste, czy jest tam już Słup lub Szalupa **DOWOLNEGO** Gracza (nawet Twoja). Podczas wykonania tej Akcji nie używasz pionka Szalupy ani Słupa.

Prawdziwego kapitana nie definiuje wielkość statku, ale siła jego charakteru.

Misja: usuń tę kartę z gry, aby dobrać 3 Karty ze **Stosu Sklepu Kart**, a następnie 2 z nich usunąć z gry. Trzecia dobrana Karta zostaje na Twojej ręce.

...a ja ci mówię, że zrobisz to, co ci każę...



Zakup Kart: odrzuć **X Rumu**, dostań **X Przysług** na zakupy Kart.

...ale jak to? Nie ma już rumu?!

Misja: usuń tę Kartę z gry, następnie weź na rękę 1 dowolną Kartę ze **Stosu Kart Odrzuconych DOWOLNEGO** Gracza.

Kochanie, choć pokażę ci prawdziwy świat...



Po Żegludze na Statek St. Kitts Smuggler: dobierz 1 Rum.

To rum? A ja myślałem, że to beczka zwykłej wody...



Klątwa Jonasza: Możesz tę Kartę kupić sobie, albo INNEMU Graczowi. Za każdym razem, gdy ta karta trafia na Stos Kart Odrzuconych Gracza (nawet w momencie jej zakupu), ten Gracz cofa swój Znacznik Oficera na Torze Latającego Gangu o 1 pole (zignoruj to, jeżeli Znacznik Oficera Gracza znajduje się na polu „0”).
Gdy Gracz usunie tę Kartę z gry, otrzymuje 4 punkty na Torze Latającego Gangu.

„I wzięli Jonasza, i wrzucili go w morze, a ono przestało się srożyć.” JON 1, 15–16

Po Żegludze: X razy odrzuć zestaw (1 Rum + 1 Złoto), aby odrzucić z dowolnego JEDNEGO Pola Buntu X Piratów dowolnego Gracza, dołóż na tym Polu Buntu X swoich Piratów.

Wzniesmy toast, za brzęczący argument w mojej sprawie.



Misja: odrzuć 2 Rumu, odrzuć z jednego Pola Buntu 2 Piratów dowolnych Graczy.

...i odrobina cykuty do smaku...

Zakup Kart: odrzuć 1 Złoto ALBO 1 Rum, otrzymaj 3 Przysługi.

Kup mi ten naszyjnik, a przedstawię cię prawdziwemu kapitanowi...



Żegluga: postaw swój Słup na **Polu Akcji** DOWOLNEGO Statku (ale nie Nassau), nawet jeżeli jest tam inny Słup. Użyj Akcji tego Statku.

Posiadaczowi listu owego, pomoc wszelaką okazać nakazujemy...



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 Przystług podczas zakupu kart



zdobądź 1 punkt
Toru Mapy Skarbu



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



dowolny Gracz



zdobądź 1 punkt
Toru Latającego Gangu