

WYSPA SKARBÓW

Złoto Johna Silvera

Marc Duquien

Vincent Dutrait

od 2 do 5 graczy | od 10. roku życia | 45 minut

O grze

Wyspa Skarbów to gra, podczas której bierzecie udział w ekscytującym poszukiwaniu skarbu. Jeden z graczy wciela się w kapitana Długiego Johna Silvera. Tylko on wie, gdzie został ukryty skarb. Na jego nieszczęście, załoga postanowiła go uwięzić i przywłaszczyć sobie majątek! Aby tego dokonać, zdrazieccy piraci, czyli pozostali gracze, przesłuchują Długiego Johna i przekopują wyspę. Ten musi ich zwodzić i w odpowiednim momencie zbiec z więzienia, by zabezpieczyć swój skarb, zanim położy na nim łapy zbuntowana załoga!

Cel gry

Długi John Silver: musi uciec i odzyskać swój skarb, zanim zrobi to któryś z piratów!

Piraci: każdy z piratów chce być tym, który odnajdzie skarb Długiego Johna Silvera!

Fragment powieści „Wyspa Skarbów” w przekładzie Józefa Birkenmajera



Stary Ben ma dla Was kilka podpowiedzi ułatwiających grę – szukajcie jego podobizny w instrukcji.



Coś mi zaświtało w starej mózgownicy! – zauważył silver. – Oto jest kompas. Tam widać szczyt Wyspy Szkieletów. Sterczący jak żółb. Teraz wyznaczcie kierunek w przedłużeniu tych kości. Uczyniono, jak mówił. Zwłoki wskazywały dokładnie kierunek wyspy, a na kompasie odczytano rzeczywiście: W. Pd. W., ku W.”

PODZIĘKOWANIA:

Z wdzięcznością puszczaemy oczko do pana Stevensona za jego nieśmiertelną „Wyspę skarbów”.

Lauro, dzięki twemu nieustannemu wsparciu mogę wciąż się rozwijać. Dziękuję.

Cédriku Millecie, przyjacielu, kolejny raz byłeś przy mnie, gdy powstawał pomysł na grę, toteż raz jeszcze pragnę Ci podziękować.

Osoby, którym również należą się podziękowania, uporządkowane w mniej więcej chronologicznej kolejności, począwszy od lata 2015 roku: mój brat Thomas, członkowie Annecy Ludique, moja siostra Claire, Bruno Cathala, Laurent B., rodzina Impératrice, Vincent Dutrait, Sabrina i Fabien, Alexis LG, zespół z Essen, członkowie JOCA Geneva, Ben i Pierrelina, Philou C. i Jérôme E., Matthew Dunstan, Maiz, moja Pipich, powiązani z Cafetière: Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat i Antoine Bauza, i raz jeszcze Bruno, Aurel, Maxime oraz François, Thierry „Belg”, Lucie B., Mr. Actions na Festiwalu Gier w Cannes, Maël C. oraz Christophe M.

Dziękuję też za pomoc podczas całego procesu tworzenia projektu zespołowi Matagot, przede wszystkim Hichamowi, Mathieu, Sabine i Josephowi.

Dla Côme’a, Juliette i Margaux.

TLUMACZENIE: Magda Kożyczkowska
REDAKCJA POLSKICH ZASAD: Zespół Rebel

Zawartość gry



Wyspa Skarbów



1 Głębokie wody (teren niedostępny)



2 Góry (teren niedostępny)



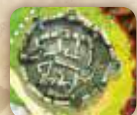
3 Wulkan (teren niedostępny)



4 Ruiny świątyni



5 Zabudowania (miasta, chaty)



6 Ruiny



7 Pozycja początkowa pirata



8 Wieże (czarne)



9 Lasy



10 Drzewa



11 Płycizna



12 Jeziora



13 Granice obszarów



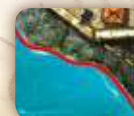
14 Świątynie (niebieskie, ozdobne)



15 Skały (ozdobne)



16 Plaże (ozdobne)



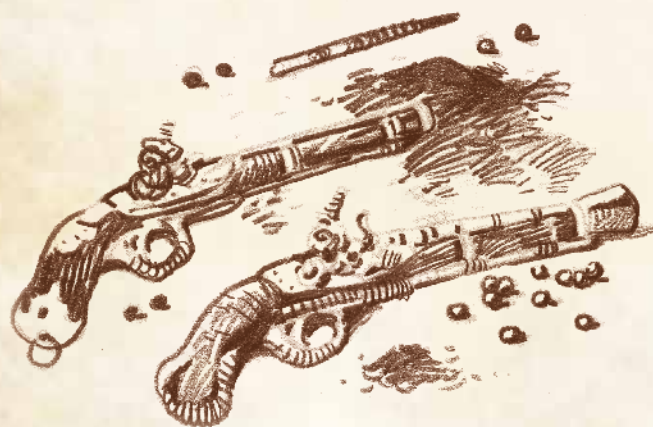
17 Podziemia (ozdobne)

Przygotowanie do gry

- 1 Umieśćcie planszę wyspy na środku stołu.
- 2 Umieśćcie planszę kalendarza przy południowej części wyspy. Połóżcie ją stroną odpowiadającą liczbie graczy do góry.
- 3 Potasujcie oddzielnie każdy rodzaj wskazówek (początkowe, czarnej plamy i kompasu) i ułóżcie je w osobne stosiki obok planszy wyspy.
- 4 Umieśćcie cyrkiel, oba szablony poszukiwania, linijkę, oba kompasy i małą linijkę w zasięgu wszystkich graczy.
- 5 Wybierzcie gracza, który wcieli się w Długiego Johna Silvera. Gracz ten siada przy południowej stronie planszy wyspy, obok planszy kalendarza i bierze:
 - ✦ czarny mazak,
 - ✦ skrzynię,
 - ✦ pionek Długiego Johna i 2 żetony informacji typu „blef”, które umieszcza na odpowiednich polach na planszy kalendarza.

Następnie umieszcza przed sobą odpowiednią zasłonkę i ukrywa za nią:

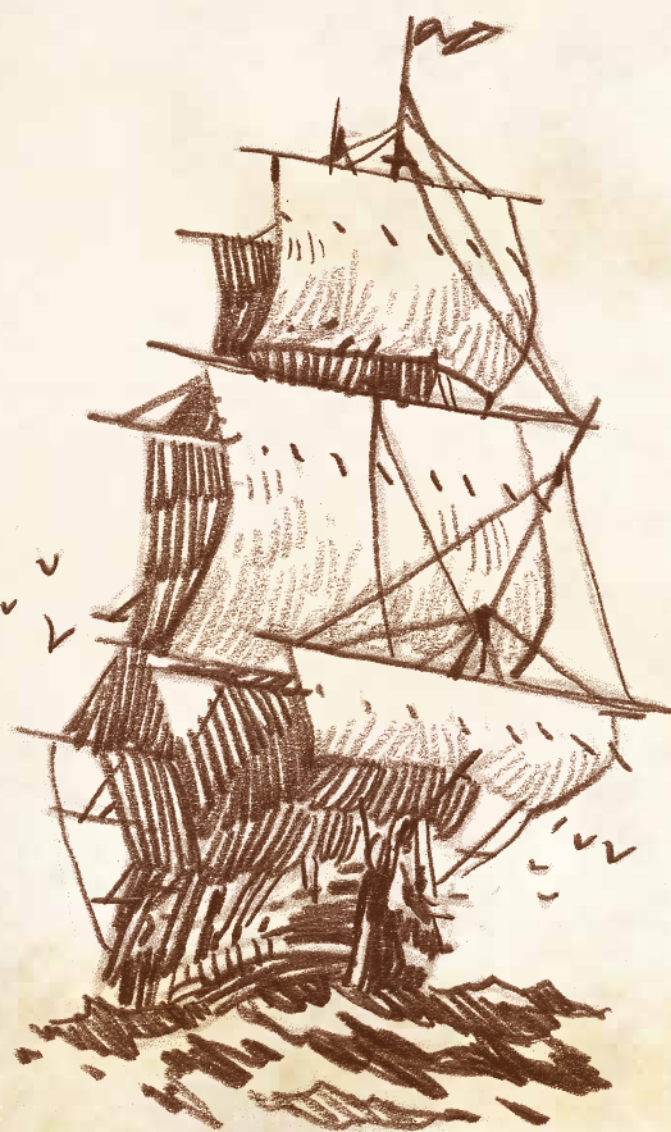
- ✦ swoją mapę i 1 małą linijkę,
 - ✦ 6 żetonów informacji typu „prawda”,
 - ✦ 11 wskazówek obszarowych,
 - ✦ 6 żetonów skrzyni i 1 żeton skarbu.
- 6 Pozostali gracze-piraci biorą:
 - ✦ odpowiednią liczbę pionków zależną od liczby piratów, którzy grają przeciwko Dłугоmu Johnowi:
 - **1 pirat:** gracz bierze 3 dowolne pionki,
 - **2 piratów:** każdy z graczy bierze 2 dowolne pionki,
 - **3 lub więcej piratów:** każdy z graczy bierze 1 dowolny pionek,
 - ✦ mazaki odpowiadające kolorom ich pionków,
 - ✦ po 1 zasłonkę odpowiadającą kolorowi 1 wybranego pionka,
 - ✦ po 1 karcie postaci odpowiadającej wybranej zasłonce,
 - ✦ po 1 żetonie kolejności odpowiadającym wybranej zasłonce,
 - ✦ po 1 mapie, którą należy ukryć za wybraną zasłonką,
 - ✦ po 1 arkuszu na notatki.
 - 7 Począwszy od gracza siedzącego z prawej strony Długiego Johna, a następnie kontynuując przeciwnie do ruchów wskazówek zegara, każdy z piratów umieszcza swój żeton kolejności na wolnym polu czaszki, które znajduje się najbliżej pierwszego dnia miesiąca.



Jeśli gracze po raz pierwszy, sugeruję, aby w Długiego Johna Silvera wcielił się gracz z największym doświadczeniem w grach planszowych.



- Powiedziałeś, zdaje się, że znasz nasze prawa -
 odciął się Silver z pogardą. - Jeżeli ty ich nie znasz,
 to przynajmniej ja je znam, więc zostanę tutaj, ponie-
 waż jestem jeszcze waszym kapitanem - wiecie o tym!
 - póki nie uzasadnicie swych zażaleń. A tymczasem
 wam odpowiem, że wasza czarna plama nie jest warta
 i jednego suchara. Co potem, zobaczymy!
 - Ech! - odrzekł George - nie jesteście jeszcze naszym
 więźniem: jesteśmy tu wszyscy równi i basta.
 [...] Przenikneliśmy cię na wskroś, Johnie Silverze.
 Chcesz obłowić się zdobyczą, w tym twoja wina".



Wskazówki Długiego Johna Silvera

Długi John dysponuje różnymi rodzajami wskazówek. To, których wskazówek udziela piratom, zależy od wielu czynników. Niektóre wskazówki należy rysować bezpośrednio na planszy wyspy. Długi John jest jedynym graczem, który może to robić.
UWAGA! Piraci powinni mieć na uwadze, że skrzynia może się znajdować na granicy terenu wyznaczonego przez wskazówkę.



Jeśli Długi John ma wątpliwości co do wskazówki, której udziela piratom, może kazać im zamknąć oczy, a następnie zweryfikować informacje bezpośrednio na planszy wyspy.

1) WSKAZÓWKI POCZĄTKOWE, WSKAZÓWKI CZARNEJ PŁAMY I ŻETONY INFORMACJI

Aby zagrać wskazówkę początkową albo wskazówkę czarnej plamy, Długi John musi wykonać kolejno następujące czynności:

- ✦ umieścić wskazówkę początkową albo wskazówkę czarnej plamy na kalendarzu,
- ✦ narysować odpowiednią informację na planszy wyspy (jeśli jest to konieczne),
- ✦ zagrać żeton informacji,
- ✦ dobrać nową wskazówkę tego samego rodzaju.

A) Umieszczanie wskazówki początkowej lub wskazówki czarnej plamy na kalendarzu

Wskazówki początkowe oraz wskazówki czarnej plamy należy kłaść awersami do góry na planszy kalendarza. Piraci mogą z nich odczytać informacje dotyczące położenia skarbu.



B) Rysowanie informacji na planszy wyspy

Długi John rysuje większość wskazówek początkowych i wskazówek czarnej plamy bezpośrednio na planszy, używając narzędzi z gry. (Więcej o narzędziach wykorzystywanych przy poszczególnych wskazówkach na str. 12).



Długi John zagrywa wskazówkę czarnej plamy „Odległość”. Wybiera jeden z pionków na planszy wyspy i informuje, że znajduje się on w odległości od 5 do 8 mil od skarbu. Następnie zaznacza to na mapie za pomocą cyrkla.

Na niektórych wskazówkach widnieje symbol skrzyni. Oznacza to, że ich użycie jest korzystniejsze dla Długiego Johna. Ale uwaga, Długi John może zagrać tego typu wskazówkę tylko wtedy, jeśli wcześniej dał któremuś z piratów żeton skrzyni. (Więcej o żetonach skrzyni na str. 7).



Jeśli Długi John ma na ręku 3 wskazówki z symbolem skrzyni, może je pokazać piratom, a następnie wstawić do stosu wskazówek i wylosować 3 nowe.

C) Umieszczanie żetonu informacji

Zagrawszy wskazówkę początkową albo wskazówkę czarnej plamy, Długi John musi umieścić pod nią wybrany żeton informacji awersiem do dołu. W grze występują dwa typy żetonów informacji: prawda i błąd. Za ich pomocą Długi John informuje graczy, czy zagrana wskazówka początkowa albo wskazówka czarnej plamy jest prawdziwa czy potencjalnie fałszywa.

Jeśli wybierze żeton „prawda”, to wskazówka, którą daje, musi być zgodna z prawdą – nie wolno mu kłamać. Piraci będą brali ją pod uwagę, szukając skarbu.

Jeśli wybierze żeton „błąd”, to wskazówka, którą daje, może, ale nie musi być zgodna z prawdą. Piraci nie powinni brać jej za pewnik, szukając skarbu.



Na początku gry Długi John dysponuje jedynie żetonami informacji typu „prawda”. Oznacza to, że pierwsza wskazówka początkowa, którą zagra, będzie musiała być prawdziwa.

Z czasem otrzyma także dwa żetony typu „błąd”. To, w którym momencie gry je zdobędzie, zależy od wydarzeń z kalendarza. Już od drugiej wskazówki piraci mogą powątpiewać w jego prawdziwość. Później nauczę Was, jak uprawnie blefować!

D) Dobranie nowej wskazówki tego samego rodzaju

Długi John dobiera nową wskazówkę początkową albo wskazówkę czarnej plamy w zależności od tego, jaki rodzaj wskazówki właśnie zagrał.

2) WSKAZÓWKI KOMPASU

Wskazówki kompasu pozwalają piratom poznać 2 kierunki, które **nie prowadzą** do miejsca ukrycia skarbu. Długi John udziela wskazówek kompasu, gdy któryś z graczy wykona specjalną akcję kompasu.



Dwie strefy oznaczone czaszkami pokazują, gdzie nie należy szukać skarbu.

3) WSKAZÓWKI OBSZAROWE

Każda wskazówka obszarowa pozwala graczowi wyeliminować jeden z 11 obszarów wyspy. Pirat, który otrzyma wskazówkę obszarową, musi zatrzymać ją dla siebie – nie może jej pokazać ani przekazać żadnemu innemu piratowi.

Zaczerniona strefa oznaczona czaszką to obszar, w którym na pewno nie ma skarbu.



Długi John może oznaczać na swojej mapie, komu przekazał wskazówkę, wpisując inicjały pirata na odpowiednim obszarze.



Mapy pomagają w zapamiętaniu informacji. Sugeruję, byście zapisywali na nich sekretne i zweryfikowane informacje. Pomiary i oznaczenia na planszy wyspy zawsze są istotniejsze od tych na mapach.

4) ŻETONY SKRZYNI I ŻETON SKARBU

Za pomocą żetonów skrzyni Długi John może wspomóc w poszukiwaniach któregoś z piratów. Za każdy wręczony żeton skrzyni Długi John będzie mógł zagrać wskazówkę początkową albo wskazówkę czarnej plamy oznaczoną symbolem skrzyni. Po wręczeniu żetonu skrzyni Długi John wykreśla go ze swojej mapy.

W grze występują dwa rodzaje żetonów skrzyni:

- żetony przedmiotów, dzięki którym pirat może wykonać dodatkową akcję podczas swojej tury. Po wykorzystaniu należy je odrzucić.
- żetony tropów, dzięki którym pirat otrzymuje poufną informację dotyczącą położenia skarbu.

Każdego żetonu skrzyni można użyć tylko raz. Piraci otrzymują je po nieudanym poszukiwaniu. (Więcej o poszukiwaniach na str. 9).

żetony przedmiotów



żetony tropów

Faza przygotowań

1) POZYCJE POCZĄTKOWE PIRATÓW

Gracze umieszczają swoje pionki na odpowiednich pozycjach początkowych. Następnie każdy z nich rysuje okrąg wokół swojej pozycji.

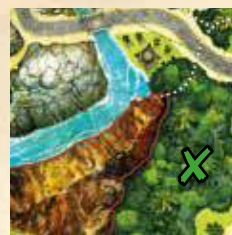


Początkowa pozycja każdego pirata została zaznaczona na planszy mapy i na tylnej stronie jego zastłonki.

2) ZAKOPYWANIE SKARBU

Gdy już wszyscy piraci zajmą swoje miejsca, Długi John Silver może wreszcie zakopać skarb na wyspie. Aby to zrobić, musi zaznaczyć miejsce ukrycia skarbu, rysując na swojej mapie czarny krzyżyk. Może wybrać dowolne miejsce oprócz:

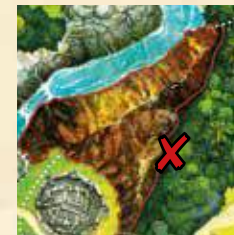
- terenów znajdujących się w promieniu 2 mil od pozycji początkowych piratów,
- terenów niedostępnych, ograniczonych czerwoną linią,
- jakiegokolwiek linii przerywanej.



Skarb znajduje się w lesie. To dozwolone miejsce.



Skarb znajduje się w górach. To niedozwolone miejsce.



Skarb znajduje się na granicy lasu i gór. To niedozwolone miejsce.

3) WSKAZÓWKI OBSZAROWE

Długi John odkłada na bok awersem do dołu wskazówkę obszaru, na którym został ukryty skarb.

Następnie tasuje pozostałe wskazówki obszarowe awersami do dołu, bierze wierzchnią wskazówkę, ogląda ją i oddaje graczowi, który siedzi po jego lewej stronie. To samo robi z kolejnymi wskazówkami, dając je piratom w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż wszyscy będą mieli po jednej karcie.

UWAGA! Wskazówka pokazująca obszar, w którym został zakopany skarb, nie może zostać wtasowana w pozostałe wskazówki obszarowe. Długi John może jej użyć wyłącznie wtedy, gdy zagra żeton informacji typu „blef” wraz ze wskazówką początkową „Rękopis”.

4) WSKAZÓWKI POCZĄTKOWE

Długi John Silver dobiera 3 wskazówki początkowe.

5) WSKAZÓWKI KOMPASU

Długi John dobiera tyle wskazówek kompasu, ilu jest piratów plus 3. Pozostałe karty wskazówek kompasu odkłada do pudełka.

Przebieg gry

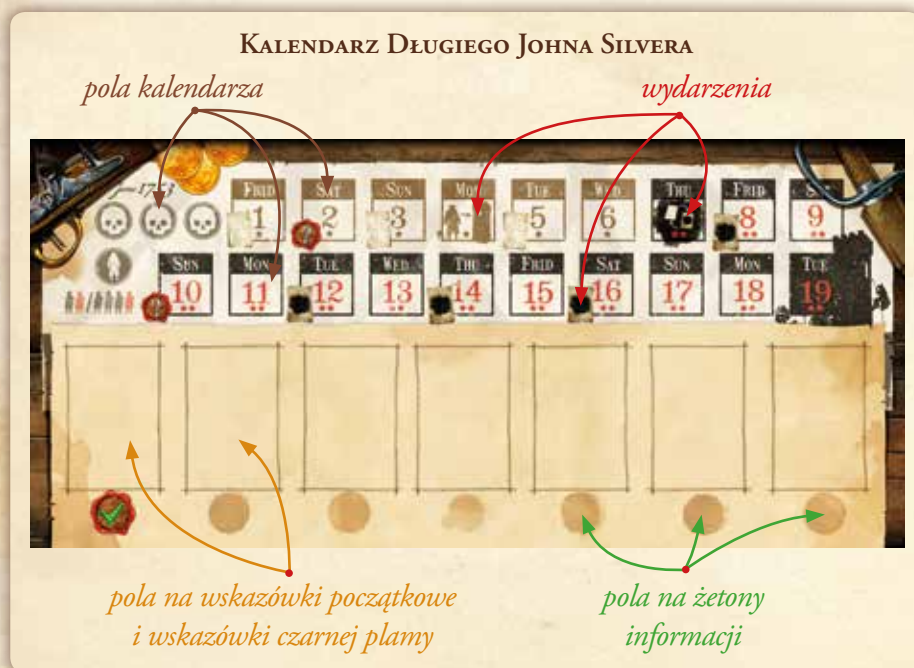
Rozgrywka jest podzielona na serię tur i kończy się, gdy któryś z graczy (pirat albo Długi John) znajdzie skarb.

Tura Długiego Johna i tura pirata różnią się od siebie:

- ✦ Długi John Silver aktualizuje kalendarz i rozpatruje treść wydarzenia. Ponadto udziela odpowiedzi piratom, gdy ci wykonują akcję poszukiwania i pytają, czy odnaleźli skarb.
- ✦ Pirat rozgrywa szereg akcji w liczbie wskazanej przez kalendarz (każdego dnia akcje rozgrywa inny pirat).

Tura składa się z 3 kroków:

- ✦ aktualizacja kalendarza (Długi John Silver),
- ✦ wydarzenie z kalendarza – jeśli jest taka możliwość (Długi John Silver),
- ✦ wybór akcji (Pirat, który gra w tym dniu).



1) AKTUALIZACJA KALENDARZA

Długi John przesuwa żeton kolejności – umieszczony na polu z najstarszą datą – na najbliższe wolne pole. Następnie mówi piratowi, do którego należy dany żeton, żeby przygotował się do wykonania swojej akcji (lub dwóch akcji).



2) WYDARZENIE Z KALENDARZA

Gdy żeton kolejności zostanie położony na polu oznaczonym symbolem wydarzenia, Długi John musi rozpatrzyć jego treść, zanim pirat wykona swoją akcję (lub akcje). W zależności od wydarzenia zmieniają się czynności, które musi wykonać Długi John.



Wskazówka początkowa

Długi John wybiera, a następnie zagrywa wskazówkę początkową z ręki.



Żeton informacji typu „blef”

Długi John otrzymuje żeton informacji typu „blef”, który może wykorzystać później, zagrywając wskazówkę początkową albo wskazówkę czarnej plamy.



Więzienie

Pirat, do którego należy żeton kolejności umieszczony na polu z wieżą więzienną, wybiera 1 z 8 wież na planszy wyspy i stawia na niej pionek Długiego Johna. Piraci mogą przedyskutować, gdzie najlepiej umieścić Długiego Johna, ale ostateczna decyzja należy do aktywnego gracza.



Czarna plama

Długi John odrzuca swoje wskazówki początkowe i dobiera 3 wskazówki czarnej plamy.



Wskazówki czarnej plamy

Długi John wybiera, a następnie zagrywa wskazówkę czarnej plamy z ręki.



Ucieczka

Długi John Silver ucieka z wieży więziennej! (Więcej o ucieczce na str. 11).

Jednogłośnie poczęto oskarżać Silvera o podwójną grę – że stara się zawrzeć odrębny pokój na własną rękę, że poświęca interesy swych współników i ofiar – słowem, dokładnie o to, co istotnie czynił. Opór wydał mi się tym razem tak silny, że nie mogłem sobie wyobrazić, jak kucharz zamierza odwrócić od siebie ich zawziętość. Lecz był on co najmniej dwukrotnie sprytniejszy od pozostałych, a zwycięstwo uzyskane zeszłej nocy zapewniło mu ogromną przewagę nad ich umysłami. Zwymyślał ich ostatnimi słowami od głupców i ciemiegów, oświadczył, że to rzecz konieczna, bym rozmawiał z doktorem, powiewał im mapą przed oczyma, zapytywał, czy czują się na siłach, by łamać układ tego samego dnia, w którym mieli wyruszyć na poszukiwanie skarbu.

3) WYBÓR AKCJI

Podczas swojej tury gracz wybiera jeden ze swoich pionków i wykonuje 1 albo 2 akcje, w zależności od liczby gwiazdek na polu kalendarza, na którym znajduje się jego żeton kolejności.

W grze występują 2 rodzaje akcji:

- ♣ akcje zwykłe,
- ♣ akcje specjalne.

A) Akcja zwykła

Są 3 rodzaje akcji zwykłej:

- jazda konna,
- piesza wędrówka i małe poszukiwanie,
- duże poszukiwanie.

• Jazda konna



Jazda konna pozwala na przesunięcie pionka maksymalnie o 6 mil. Gracz bierze linijkę i rysuje na planszy wyspy linię zaczynającą się w miejscu, z którego rusza (oznaczonego krzyżykiem), uwzględniając poniższe zasady:

- ♣ podczas rysowania linii nie wolno poruszyć linijką,
- ♣ linia nie może przechodzić przez teren niedostępny ani się na nim kończyć.

Gracz wieńczy narysowaną linię kolejnym krzyżykiem, który oznacza jego nową pozycję, a następnie umieszcza na nim swój pionek.



Nigdy nie ścierajcie narysowanych linii, chyba że napisano inaczej. Należy zaznaczać wszystkie ruchy ze względu na niektóre wskazówki.

• Piesza wędrówka i małe poszukiwanie



Gracz może w dowolnej kolejności wykonać 1 pieszą wędrówkę i 1 małe poszukiwanie.

- Piesza wędrówka

Zasady pieszej wędrówki są takie same jak zasady jazdy konnej, ale jej maksymalna długość wynosi 3 mile.

- Małe poszukiwanie

Ta akcja pozwala rozejrzeć się za skarbem przy użyciu małego szablonu poszukiwania. Gracz kładzie szablon na planszy wyspy, stosując się do poniższych zasad:

- ♣ krzyżyk oznaczający aktualną pozycję pionka musi być widoczny wewnątrz szablonu,
- ♣ szablon może częściowo nachodzić na teren niedostępny, ale nie może sięgać na odcięty teren po drugiej stronie niedostępnego terenu.



Następnie rysuje okrąg wewnątrz szablonu i pyta Długiego Johna, czy na zaznaczonym terenie znajduje się skarb.

Długi John nie może skłamać. W zależności od okoliczności musi udzielić 1 z 3 odpowiedzi:

- ♣ Skarb znajduje się wewnątrz okręgu lub na jego granicy. Oznacza to, że został odnaleziony. Długi John dyskretnie umieszcza żeton skarbu w skrzyni i oddaje ją aktywnemu graczowi, który tym samym wygrywa grę. W razie wątpliwości Długi John musi założyć, że skarb został odnaleziony.
- ♣ Okrąg nie obejmuje lokalizacji skarbu. Długi John oznajmia, że poszukiwanie zakończyło się porażką.
- ♣ Okrąg nie obejmuje lokalizacji skarbu. Choć gracz nie odnalazł skarbu, Długi John postanawia dać mu żeton skrzyni, tym samym zapewniając sobie możliwość zagrania w przyszłości wskazówki oznaczonej symbolem skrzyni. Dyskretnie umieszcza wybrany żeton w skrzyni i oddaje ją aktywnemu graczowi. (Więcej o żetonach skrzyni na str. 7).



Nigdy nie ścierajcie narysowanych okręgów, chyba że napisano inaczej. Należy zaznaczać wszystkie poszukiwania, ponieważ dzięki nim łatwiej zapamiętać, które tereny zostały już przeszukane. Ponadto są wykorzystywane w niektórych wskazówkach.

• Duże poszukiwanie



Zasady dużego poszukiwania są takie same jak zasady małego poszukiwania, ale wykorzystuje się do niego duży szablon.



B) Akcja specjalna

Każdy z piratów ma własny zestaw akcji specjalnych opisanych na karcie postaci. Jeśli przy którejś z akcji znajduje się przynajmniej 1 pole do zaznaczenia, można ją wykonać tylko określoną liczbę razy. Wykonawszy ją, pirat musi zaznaczyć 1 z pustych pól na karcie postaci. Jeśli pirat zaznaczy wszystkie pola danej akcji, nie może jej już więcej wykonywać.

Akcje specjalne oznaczone symbolem nieskończoności mogą zostać wykonane wiele razy – nadal jednak wykorzystują 1 z akcji dostępnych w turze.

• Kompas



Gracz może poprosić o poufną informację dotyczącą miejsca ukrycia skarbu.

W tym celu umieszcza duży kompas na planszy, tak aby jego pionek znajdował się w środku, a kompas wskazywał północ (jak zaznaczono na planszy wyspy).

Długi John wybiera 1 ze wskazówek kompasu, które ma na ręce, i daje ją graczowi. Wskazówki kompasu pozwalają piratom poznać 2 kierunki, które **nie prowadzą** do miejsca ukrycia skarbu. Treść wskazówki musi być zgodna z prawdą.

Gracz musi schować wskazówkę za swoim ekranem – nie może jej pokazać ani zdradzić jej treści pozostałym graczom.

Gracz może użyć małego kompasu, żeby nanieść poznaną w ten sposób informację na swoją mapę.



• Weryfikacja



Pirat może podejrzeć któryś z żetonów informacji umieszczonych przez Długiego Johna na planszy kalendarza.

Gracz nie może pokazać awersu żetonu pozostałym graczom, ale może poinformować ich, co zobaczył, niekoniecznie mówiąc prawdę.

• Galop



Pirat może udać się w dowolne miejsce na mapie, z wyjątkiem terenów niedostępnych.

Gracz wskazuje swoją nową pozycję, rysując na planszy wyspy krzyżyk. W tym przypadku nie należy rysować żadnej linii. Gracz stawia swój pionek bezpośrednio na nowym krzyżyku.



• Umiejętność specjalna

Każdy pirat ma przynajmniej 1 umiejętność specjalną:



Król Georges



Anne może posłać swoją małpkę na poszukiwania w najdalszych zakątkach wyspy. Zwierzak może wykonać małe poszukiwanie w dowolnym miejscu na planszy, stosując się do zwykłych zasad poszukiwania. Położenie pionka gracza nie ma w tym wypadku znaczenia.

Kompas



Anne może w ciągu gry 2 razy wykonać akcję kompasu.



Luneta



Olivier może wykorzystać swoją lunetę do przeszukania oddalonego miejsca. Może wykonać duże poszukiwanie w dowolnym miejscu na planszy, stosując się do zwykłych zasad poszukiwania. Położenie pionka gracza nie ma w tym wypadku znaczenia.

Koń czystej krwi



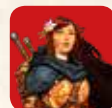
Gdy Olivier wykonuje akcję jazdy konnej, może wykonać 2 ruchy, każdy maksymalnie o 6 mil.



Fortuna



Gdy Jim wykonuje duże poszukiwanie, obrysowuje zewnętrzną krawędź szablonu.



Pradawne zwoje



Charlotte otrzymuje 2 dodatkowe, losowo wybrane wskazówki obszarowe.

Ucieczka Długiego Johna Silvera

Gdy żeton kolejności znajdzie się na polu ucieczki na planszy kalendarza, Długi John wydostaje się ze swojej celi.

Od tego momentu plansza kalendarza nie jest już potrzebna. Gracze kontynuują grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Długiego Johna. Długi John może wykonywać w swojej turze tylko 1 akcję – jazdę konną (do 6 mil). Pozostali gracze nadal mogą w turze wykonać 2 akcje.

Jeśli Długi John zdoła postawić swój pionek w miejscu, w którym został ukryty skarb, zanim zrobi to któryś z piratów, wygrywa grę!



Aby wygrać, gracz, który wciela się w Długiego Johna, musi wykazać się sprytem i silną wolą. Odwagi, wilku morski!

Podział Wyspy Skarbów na strefy



CZERWONY: teren niedostępny ZIELONY: drzewa i lasy NIEBIESKI: płycizny i jeziora SZARY: budynki, drogi, statki i ruiny



Wskazówki początkowe i wskazówki czarnej plamy

Gracz: ten termin odnosi się zarówno do Długiego Johna Silvera, jak i do piratów.

Pionek: ten termin odnosi się zarówno do pionka Długiego Johna Silvera, jak i do pionków piratów.

Zauważcie, że na początku gry pionek Długiego Johna nie znajduje się na planszy, w związku z czym nie może zostać wybrany.



ZMYŁKA

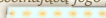
SPRAWDŹ DYSKRETNIE, KTÓRY PIONEK ZNAJDUJE SIĘ NAJBLIŻEJ SKARBU. WSKAŻ TEN PIONEK I DOWOLNY INNY PIONEK, NIE MÓWIĄC, KTÓRY Z NICH JEST BLIŻEJ SKARBU.



TRZYMAJ KURS

2 LUB 4 GRACZY: WYBIERZ 1 PIONEK. 3 LUB 5 GRACZY: WYBIERZ 2 PIONKI. WYJAW, CZY SKARB ZNAJDUJE SIĘ NA PÓŁNOC CZY NA POŁUDNIE OD KAŻDEGO Z WYBRANYCH PIONKÓW.

Dla każdego z wybranych pionków narysuj linię wschód-zachód przecinającą jego pozycję.



ROZLEGŁA PRZESTRZEŃ

WSKAŹ PIONEK ZNAJDUJĄCY SIĘ W PROMIENIU 8 MIL OD SKARBU.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIETYKALNE.

Narysuj okrąg o średnicy 8 mil wokół odpowiedniego pionka.



JESZCZE KILKA MIL

WSKAŹ PIONEK, KTÓRY JEST ODDALONY OD SKARBU O PONAD 6 MIL.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIETYKALNE.

Narysuj okrąg o średnicy 6 mil wokół odpowiedniego pionka.



SEKSTANS

UMIEŚĆ DUŻY KOMPAS NA WYBRANYM PIONKU. WSKAŹ 3 KIERUNKI.

1 Z NICH PROWADZI DO SKARBU.

Wykorzystaj duży kompas do narysowania tych kierunków na planszy.



RĘKOPIS

POKAŹ WSZYSTKIM PIRATOM 2 DODATKOWE, WYBRANE PRZEZ SIEBIE WSKAZÓWKI OBSZAROWE.

Umieść wskazówki obszarowe na tej wskazówce. Jeśli zagrywasz żeton informacji typu „blef”, możesz umieścić tu wskazówkę z obszarem, na którym znajduje się skarb.



WZNIESIENIE

WYBIERZ 1 Z PONIŻSZYCH STWIERDZEŃ.

SKARB ZNAJDUJE SIĘ PONAD:

- 4 MILE OD WULKANU,
- 2 MILE OD GŁĘBOKICH WÓD,
- 5 MIL OD RUIN ŚWIĄTYNI.

Obrysuj wyznaczony teren wzdłuż przerywanych linii zaznaczonych na mapie.



WYZNANIE

KAŻDY Z PIRATÓW MA PRAWO ZADAĆ CI 1 PYTANIE, NA KTÓRE MOŻNA ODPOWIEDZIEĆ „TAK” LUB „NIE”. NA GŁOS ODPOWIEDZ TYLKO NA 1 Z TYCH PYTAŃ.

Udzielwszy odpowiedzi, zagraj żeton informacji.



DOKĄD TERAZ?

WSKAŹ 2 PIONKI.

OKREŚLI, CZY PODCZAS OSTATNIEGO RUCHU PRZYBLIŻYŁY SIĘ DO SKARBU, CZY MOŻE SIĘ OD NIEGO ODDALEĆ.

Nie możesz wybrać pionka, który w poprzednim ruchu wykonał akcję specjalną „Galop”.



PAPUGA

2 LUB 3 GRACZY: POKAŹ WSZYSTKIM PIRATOM 2 DODATKOWE, LOSOWO WYBRANE WSKAZÓWKI OBSZAROWE.

4 LUB 5 GRACZY: KAŻDY PIRAT POKAZUJE SĄSIADOWI PO LEWEJ I PRAWEJ SVOJE WSKAZÓWKI OBSZAROWE (CHARLOTTE POKAZUJE TYLKO 1 WSKAZÓWKĘ).

Położ pod tą wskazówką odkryty żeton informacji typu „prawda”.



KOMPAS

UMIEŚĆ DUŻY KOMPAS NA WYBRANYM PIONKU.

WSKAŹ 2 KIERUNKI.

1 Z NICH PROWADZI DO SKARBU.

Użyj dużego kompasu do narysowania tych kierunków na mapie.



ILUZJA

SPRAWDŹ DYSKRETNIE, KTÓRY PIONEK ZNAJDUJE SIĘ MNIEJ NIŻ 4 MILE OD SKARBU.

WSKAŹ TEN PIONEK, JAK RÓWNIEŻ DOWOLNY INNY PIONEK, NIE MÓWIĄC, KTÓRY Z NICH JEST BLIŻEJ SKARBU.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIETYKALNE.

Narysuj okrąg o średnicy 4 mil wokół odpowiednich pionków.



NAJCIEMNIEJ POD LATARNIĄ

WSKAŹ PIONEK, KTÓRY DO TEJ PORY BYŁ NAJBLIŻEJ SKARBU.

Weź pod uwagę wyłącznie linie ruchu i krzyżyki. Zignoruj okręgi poszukiwań.



INSTYNET

POWIEDZ, CZY SKARB ZNAJDUJE SIĘ W PROMIENIU 1 MILI OD KTÓREGOKOLWIEK Z TERENU POSZUKIWAŃ (NIE MUSISZ WSKAZYWAĆ KTÓREGO).

Jeśli skarb znajduje się dokładnie 1 milę od terenu poszukiwań, jest w promieniu 1 mili.



TRÓJKĄT BERMUDZKI

WSKAŹ 2 CZARNE WIEŻE I 1 PIONEK, KTÓRY TWORZY Z NIMI WIERZCHOŁKI TRÓJKĄTA OBEJMUJĄCEGO SKARB.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIETYKALNE.

Narysuj trójkąt na planszy.



CORAZ BLIŻEJ

WSKAŹ PIONEK, KTÓRY ZNAJDUJE SIĘ MNIEJ NIŻ 6 MIL OD SKARBU.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIETYKALNE.

Narysuj okrąg o średnicy 6 mil wokół odpowiedniego pionka.



DEDUKCJA

WSKAŹ 2 STREFY, W KTÓRYCH NIE ZNAJDUJE SIĘ SKARB:

- PŁYCZNY I JEZIORA,
- BUDYNKI I RUINY,
- DRZEWIA I LASY.

Sprawdź mapę w instrukcji (str. 11).



ODLEGŁOŚĆ

WSKAŹ PIONEK.

OKREŚLI, W JAKIEJ ODLEGŁOŚCI OD SKARBU SIĘ ZNAJDUJE: 4-7 / 5-8 / 7-9 MIL.

POWIEDZ GRACZOM, JEŚLI TO NIETYKALNE.

Narysuj 2 okręgi o wskazanych średnicach wokół wybranego pionka.



Żetony skrzyni

Wykonaj w swojej turze dodatkowy ruch (do 7 mil).



Wykonaj w swojej turze dowolną dodatkową akcję.



Wykonaj w swojej turze dodatkowe małe poszukiwanie.



Skarb znajduje się na zachód od pionka, który wykonał akcję poszukiwania.



Skarb znajduje się na wschód od pionka, który wykonał akcję poszukiwania.



Skarb nie znajduje się na obszarze, na którym pionek wykonał akcję poszukiwania.

