

KUPCY I KORSARZE



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

ZWYCIĘSTWO

P: Gdy gracz ogłasza wygraną, czy WSZYSCY pozostali gracze rozgrywają dodatkową turę, czy tylko ci, którzy w tej kolejce jeszcze nie rozegrali swojej?

O: Tylko ci, którzy nie rozegrali jeszcze swojej tury. W ten sposób, na koniec gry, wszyscy gracze będą mieć rozegraną tą samą ilość tur.

AKCJE

P: Czy muszę wykorzystać wszystkie swoje 3 akcje?

O: Nie, możesz zrezygnować z rozegrania wszystkich lub niektórych akcji.

P: W instrukcji czytamy, że można korzystać ze swoich Dukatów zdeponowanych wcześniej w skrzyni, gdy jestem w porcie macierzystym. Czy musi to być w trakcie wykonywania akcji czy wystarczy być w porcie?

O: Tylko w czasie akcji „Port”.

AKWENY

P: NASSAU: Gdy dociągam dwie lub więcej kart tego samego towaru w Nassau to cena tego towaru wynosi 1 Dukata?

O: Tak.

P: NASSAU: Ile Dukatów dostaje się za sprzedaż towaru na który jest popyt?

O: 6, zgodnie z zasadami gry.

P: CARTAGENA: Na planszy czytamy, że można znaleźć Kupca bez rzutu na „Rozpoznanie”. Jak to wygląda w praktyce?

O: Podejmując akcję „Rozpoznanie” deklarujesz, że chcesz znaleźć statek hiszpański, co udaje się automatycznie bez rzutu kostkami. Wciąż jednak w tym akwencie musi znajdować się Statek Kupiecki, którego żeton jest następnie usuwany z planszy.

P: St. MAARTEN: Ile Kart Ładunku dociąga się, jeśli pozostaje się w tym porcie drugą turę z rządu i wykorzystuje się akcje „Port”?

O: 3, zgodnie z zasadami gry.

P: HAWANA: Co to znaczy, że powinienem dobrać czwartą kartę i zatrzymać ją jeśli to trafienie?

O: Dobierasz 4 karty zamiast 3 podczas Ataku Na Kupca. Jeśli na czwartej karcie znajduje się symbol ostrzału, dokłada się tę kartę do pozostałych trzech, jeśli nie, karta zostaje odrzucona. Następnie atak jest kontynuowany wg normalnych zasad.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE KAPITANÓW

P: Pepijn Van Avezaath: Może przewozić dodatkową Kartę Ładunku. Czy to oznacza, że na Galeonie może mieć 6 Kart Ładunku, czy jest ograniczony do 5?

O: Może mieć 6 kart. Może także być w posiadaniu 1 karty, gdy ładownia statku, na którym jest kapitanem, uległa całkowitemu zniszczeniu.

P: Alexandre Villon: Może wpłynąć do każdego portu. Czy to oznacza, że może wpłynąć do portu należącego do kraju, który wyznaczył na niego nagrodę?

O: Tak, może też wpływać do portów należących do krajów, z którymi gracz jest akurat w stanie wojny, a także do portów, na które oddziałuje karta wydarzeń „Plaga”.

P: Alexandre Villon: Musi zdać test „Wpływy” by podjąć akcję w zakazanym dla niego porcie. Czy ten test liczy się jako akcja? Ile razy na turę wolno graczowi próbować zdać ten test? Czy może próbować w jednym porcie, następnie wpłynąć do drugiego i znów próbować?

O: Rzut kośćmi pozwala mu podjąć akcję, więc jeśli rzut się nie powiedzie akcja nie jest stracona. Gracz może podejmować tę próbę raz w każdym porcie na turę. W normalnym przypadku oznacza to, że może próbować tylko raz. Jednakże, jeśli posiada kartę „Doskonała Nawigacja”, może udać mu się dotrzeć do następnego portu i próbować ponownie.

P: Christian Marquis : Czyż to nie jest nierealne, by w grze o piratach mieć tak niezmiernie przystojnego kapitana?

O: Nie.

P: Thomas Nelson : Czy zagrane Karty Chwały liczą się jako odrzucone karty?

O: Nie. Thomas Nelson może wziąć każdą kartę jaka została odrzucona w wyniku przekroczenia dozwolonej liczby kart na ręce, w wyniku przejścia na emeryturę bądź śmierci, ale nie te karty, które zostały zagrane (mimo, że trafiają one na stos kart odrzuconych).

P: Frederico de Silva: Może posiadać 2 Karty Plotki i może przerzucić nieudany rzut w teście „Wpływy” przy próbie zdobycia Karty Plotka. Jeśli ten test powiedzie się , czy może natychmiast podjąć kolejną czynność Zdobyć Plotki by próbować wejść w posiadanie kolejnej takiej karty w tym samym porcie w czasie trwania tej samej tury?

O: Nie. Wciąż jest ograniczony do możliwości zdobycia tylko jednej Karty Plotki jeden raz w czasie trwania akcji „Port”.

P: Czy kapitanowie mogą zawsze wpływać do swoich Portów Macierzystych, bez względu na działanie Kart Wydarzeń, wyznaczonych nagród bądź wojen?

O: Tak, Porty Macierzyste są zawsze otwarte dla danego gracza.

MODYFIKACJE

P: Czy żeton Modyfikacji jest zawsze odkrywany w czasie akcji „Port”, czy można go zostawić zakrytego jeśli gracz nie jest zainteresowany jego zakupem?

O: Ten żeton jest zawsze odkrywany.

P: Kupując nowy statek gracz pozbywa się żetonów Modyfikacji ze starego statku odkładając je ponownie do portów bez żetonów Modyfikacji. Czy można położyć dany żeton w porcie, w którym właśnie zakupiło się nowy statek i od razu nabyć tę Modyfikację dla nowego statku?

O: Można umiejscowić żeton w tym samym porcie, ale nie można go kupić, gdyż ta Modyfikacja pozostaje zakryta aż do początku następnej akcji „Port”.

P: Czy można kupić Modyfikację „Pojemna Ładownia”, nawet gdy współczynnik Ładownia wynosi 5 (jak w przypadku Galeonu) po to, by uniemożliwić innym graczom zakup tej Modyfikacji?

O: Nie.

P: Czy można używać Modyfikacji „Wzmocniony Kadłub” W czasie Ataku na Kupca?

O: Tak.

P: Czy koszt naprawy „Wzmocnionego Kadłuba” wynosi zawsze 3 Dukaty czy może zostać zmodyfikowany przez Zdolności Specjalne Kapitanów lub porty, które zezwalają na tańsze naprawy?

O: Koszt ten zawsze wynosi 3 Dukaty.

PRZEJMOWANIE/KUPNO/SPRZEDAŻ STATKÓW

P: Kupując Fregatę lub Galeon, czy trzeba fizycznie posiadać 35 Dukatów, czy wystarczy 30 jako że sprzedaje się swój stary statek?

O: Nie trzeba mieć 35 Dukatów. Sprzedaż starego statku jest wliczana w transakcję.

P: Czy można przenieść żetony „Broń Specjalna” ze starego statku kupując bądź przejmując nowy statek? Czy Załoga zostaje na poziomie starego statku czy automatycznie jest podwyższana do wielkości współczynnika Załoga nowego statku?

O: „Broń Specjalna” może być przenoszona. Załoga natomiast pozostaje na poziomie starego statku (chyba, że poziom Załogi nowego statku jest niższy niż poziom Załogi na starym statku).

P: W jakim stanie statek jest przejmowany po bitwie?

O: Statek jest przejmowany w jego obecnym stanie wliczając wszelkie uszkodzenia ale także i Modyfikacje (jeśli takie posiada). Załoga natomiast pozostaje na poziomie starego statku.

P: Zasady gry nie mówią nic o przenoszeniu Załogi ze starego statku na nowy. Czy jest to dozwolone?

O: Zgadza się, zasady nie wyjaśniają tego. Przejmując statek przenosimy Załogę ze starego statku.

KAPITANOWIE NIEZALEŻNI

P: Poszukiwanie Kapitanów graczy przez Kapitanów Niezależnych: Czy dla francuskiego Okrętu Flagowego gracz z wyznaczonymi 3 nagrodami hiszpańskimi jest wyżej na liście priorytetu pościgów niż statek z 2 nagrodami hiszpańskimi?

O: Tak.

P: A co w przypadku francuskiego Okrętu Flagowego i 2 graczy, z których na jednego wyznaczono 2 hiszpańskie nagrody a na drugiego 1 holenderską i 1 angielską?

O: Dla francuskiego Okrętu Flagowego obydwa przypadki równoważą się.

P: Czy ilość Dukatów lub ładunków rozstrzyga remisy określające który Nie-piracki Statek zostanie zaatakowany przez Statek Piracki?

O: Tak. Jest to przypadek w którym gracze muszą ujawnić ile Dukatów przewożą. W przypadku gdy jest to oczywiście kto ma więcej, lub można to ustalić zadając pytania tj : „Czy masz więcej niż 15 Dukatów?”, nie trzeba ujawniać dokładnej sumy.

P.: Czy, na przykład, holenderski Kapitan Okrętu Flagowego ma zdolność Rozpoznanie na poziomie 5 podczas poszukiwania statków z wyznaczonymi 5 nagrodami hiszpańskimi, angielskimi lub francuskimi?

O: Nie. Holenderski Kapitan Okrętu Flagowego ma zdolność Rozpoznania taką , jaka jest podana na jego karcie. Jeśli jednak holenderski Kapitan Okrętu Flagowego prowadziłby Rozpoznanie przeciwko statkowi, na który wyznaczono 5 nagród holenderskich, wtedy jego zdolność Rozpoznania wyniosłaby 5.

P: Kiedy Kapitan Niezależny określony w Karcie Zdarzeń wchodzi do gry?

O: Na koniec tury (gdy wszyscy gracze ukończyli już swoje akcje).

P: Czy jeśli statek gracza jest w porcie, to uznaje się, że statek ten jest w danym akwenie?

O: Tak. Dla określenia ruchów Kapitanów Niezależnych porty i graczy znajdujący się w nich traktuje się jakby byli w akwenach.

WALKA

P: Jeśli dwóch graczy w walce decyduje się na ucieczkę, to czy kończy się to automatycznym sukcesem dla obydwu z nich i walka kończy się bez rzutów kośćmi?

O: Tak, w zasadzie nie ma potrzeby by rzucać kośćmi. Jednakże gracze mogą dalej używać Modyfikacji „Ścigacze” zanim zdecydują się na ucieczkę. Jeśli to nie zatopi statku (poprzez zniszczenia Kadłuba) to obaj gracze uciekają i walka kończy się.

P: Jeśli moje Maszty są zniszczone to mogę jedynie wybrać akcję „Ostrzał”. Co dzieje się, gdy moje Działa są również zniszczone?

O: Walka toczy się dalej. W każdej rundzie rozgrywa się akcję „Ostrzał” by sprawdzić, czy wygrywa się w teście na „Żeglarstwo” czy nie. Mimo że samemu nie można zadać uszkodzeń przeciwnikowi, wynik testu wpływa na liczbę uszkodzeń jakie może zadać przeciwnik. Cel kontynuowania walki jest taki, że pewne karty jak i trafienia w daną lokację mogą wciąż wpływać na wynik walki.

PLOTKI

P: By zdobyć kartę Plotki należy podjąć akcję „Rozpoznanie” lub „Port”, ale czy wymaga to poświęcenia całej akcji?

Innymi słowy: jeśli mam kartę Plotka – Port, czy mogę przeprowadzić inne czynności na które zezwala akcja „Port”, a jeśli mam kartę Plotka-Rozpoznanie, czy mogę starać się znaleźć statek i sprawdzić plotkę podczas tej samej akcji?

O: Akcja „Rozpoznanie” ma to do siebie, że można starać się znaleźć tylko jedną rzecz (statek lub podmiot plotki). W przypadku akcji „Port” nie trzeba wybierać czynności którą chce się podjąć, gdyż wszystkie te czynności są dostępne. Tak więc :

- Plotka na morzu: podejmij akcję „Rozpoznanie” by sprawdzić plotkę, na czym akcja się kończy (chyba, że poświęcisz na to kolejną dostępną akcję).

- Plotka w porcie: podejmij akcję „Port” – sprawdzenie czy plotka jest prawdziwa może być czynnością wykonaną wraz z innymi czynnościami możliwymi do wykonania w porcie.

P: Czy mogę sprawdzić czy Plotka jest prawdziwa, a następnie bez względu na wynik, próbować zdobyć nową Plotkę w tej samej turze w tym samym porcie?

O: Tak. Sprawdzenie czy Plotka jest prawdziwa a zdobycie nowej Plotki to dwie oddzielne czynności. Możesz nawet próbować sprawdzić prawdziwość Plotki, gdyby jej rozwiązanie miało mieć miejsce w tym właśnie porcie.

P: Jak działa karta „Pełne Magazyny”?

O: Przed zakupieniem towarów zagrywasz kartę i sprawdzasz czy Plotka jest prawdziwa. Jeśli tak, dobierz 5 dowolnych kart (także spośród odrzuconych Kart Ładunku) po za tymi, na które jest popyt. Dobrane karty są towarami, które można teraz nabyć w Petite Goave.

P: Jeśli plotka okaże się prawdziwa lecz zginę w trakcie rozwiązywania efektu karty, czy wciąż otrzymuję Punkt Chwały?

O: Nie, musisz przeżyć efekt karty by zdobyć Punkt Chwały.

P: Co się dzieje gdy Starcie Załogi mające potwierdzić plotkę kończy się remisem?

O: Potwierdzenie Plotki kończy się fiaskiem i odrzucasz jej kartę. Twój kapitan dalej żyje.

KARTY ZDARZEŃ

P: „Atak na San Juan”: Gdy San Juan zmienia narodowość, czy kupcy tej nowej narodowości dodają + 3 do Wartości Łupu zamiast kupców hiszpańskich?

O: Nie, bonus dodawany do Wartości Łupu kupców hiszpańskich pozostaje niezmienny.

P: „Ułaskawienie”: gracz może zapłacić 5 Dukatów, by usunąć wyznaczoną na niego nagrodę w czasie swojej tury zanim Okręt Flagowy w tym samym akwenie rozpocznie poszukiwanie?

O: Tak. Trzeba jednak pamiętać, że w normalnych okolicznościach gracz musiałby usunąć wszystkie wyznaczone na niego nagrody, by nie być narażonym na poszukiwanie przez Okręt Flagowy.

P: „Ułaskawienie”: karta „Ułaskawienie” zostaje dobrana ze stosu Kart Zdarzeń, czy gracz może zdobyć nową nagrodę (wyznaczoną na niego) w tej samej turze i pozbyć się jej również w tej turze (płacąc koszt podany na karcie „Ułaskawienie”)?

O: Tak, karta może być zagrana na nagrody nabyte w tej samej turze.

P: Sztormy: Jak długo trwają i na kogo działają?

O: Sztorm trwa przez całą turę, w której karta zostaje dobrana (ma wpływ na ruchy graczy, które zostaną wykonane w tej turze).

P: „Jest cicho. Za cicho”: nakazuje dobrać i rozpatrzeć pierwszą kartę przed dobraniem drugiej. Treść karty mówi też, że jeśli zostaną dobrane 2 karty Sztormów, tylko większy ma zostać wprowadzony w życie. Czy ignoruje się też wtedy ikony ruchu na karcie mniejszego Sztormu?

O: Nie, ignoruje się tylko efekt karty mniejszego Sztormu, nie ikony ruchu. Tak więc przemieszcza się Kapitanów Niezależnych wg ikon, bez względu na to jakie karty zostaną dobrane.

P: „Wojna i Pokój”: Jeśli wybucha wojna i jestem we wrogim porcie to czy zostaję z niego natychmiastowo wyrzucony na początku tury czy mogę zostać i przeprowadzić akcję „Port”?

O: Możesz zostać i przeprowadzić akcję „Port”. Nie możesz tylko wpływać do portu.

P: „Plaga”: Czy karta „Plaga” powstrzymałaby gracza z „Lewymi Papierami” przed wpłynięciem do portu?

O: Tak.

MISJE

P: „Hiszpański List Kaperski”: Czy mogę podjąć misję „Hiszpański List Kaperski” jeśli jest na mnie wyznaczona hiszpańska nagroda (lecz jestem w porcie, gdyż jest to mój Port Macierzysty bądź dlatego, że mam jakąś Specjalną Zdolność, która pozwala mi w nim przebywać)?

O: Nie.

P: „Hiszpański List Kaperski”: Czy otrzymany bonus + 3 Dukaty jest wliczany w pulę 12 złupionych Dukatów potrzebnych do zdobycia Punktu Chwały?

O: Nie, jest to bonus otrzymany od kraju dla którego wykonujesz „robotę” a nie część złupionych Dukatów.

P: „Śmierć Francuskim Sprzedawczykom”: Czy muszę pokonać 3 francuskie statki by wypełnić tę misję czy może ona być uznana za wypełnioną po pierwszej wygranej?

O: Podczas gdy zdobywasz 5 Dukatów za każdym razem gdy pokonasz francuskiego kupca, misja nie jest wypełniona aż nie pokonasz trzech.

P: Po wykonaniu misji „Zbieranie Informacji” można dobrać kartę Plotki. Jeśli jest nią „Zdesperowany Pracodawca” czy mogę zagrać ją od razu po wykonaniu misji „Zbieranie Informacji”?

O: Nie.

ATAK NA KUPCÓW

P: Czy mogę użyć Broni Specjalnej w dowolnym momencie?

O: Nie. Żetonów Broni Specjalnej używa się po rzucie w teście Żeglarstwa. Gdy zaczniesz się już rozpatrywać karty Ładunków nie można użyć żetonów Broni Specjalnej.

P: Pole Kupcy ma tylko 8 miejsc na żetony pokonanych Kupców. Co się dzieje gdy więcej niż 8 Kupców zostanie usuniętych z planszy?

O: Żetony Kupców wracają na plansze na początku następnego tury. Jeśli jednak wcześniej więcej niż 8 Kupców zostanie odnalezionych, są oni umieszczone razem z pozostałymi ośmioma. Następnie, przed dociągnięciem kolejnej Karty Zdarzeń, rozkłada się żetony kupców z powrotem na planszy.

P: Jeśli Ładownia jest pełna, czy można wyrzucić towary za burtę by wziąć ładunek ze splądrowanego statku kupieckiego?

O: Tak, można dokonać wyboru pomiędzy ładunkiem z własnego statku a ładunkiem ze splądrowanego statku.

P: Gdy wymieniam kartę, czy mogę najpierw dobrać nową a potem zdecydować którą wymienić?

O: Nie. Wybierasz kartę którą chcesz wymienić a następnie dobierasz nową.

KARTY CHWAŁY

P: „Uratowany”: część tekstu na karcie podaje:

3) Zatrzymaj Karty Plotek i Misji

Gracz zatrzymuje tylko jedną z tych kart, czy może zatrzymać obie?

O: Gracz może zatrzymać zarówno kartę Plotki jak i kartę Misji.

P: „Doskonała Nawigacja”: przy odpowiednim szczęściu, czy mogę podjąć 2 akcje „Port” w dwóch różnych portach?

O: Tak, pod warunkiem, że są to różne porty.

P: „Niewypał”: Czy zadają uszkodzenia nawet jeśli moje Działa są zniszczone? Czy działa to także w przypadku, gdy uszkodzenia zostają zadane przy użyciu Dalekosiężnych Dział?

O: Tak i tak.

P: Specjalista: co się dzieje jeśli zagram kartę Chwały - Specjalista, nie zdam testu na Dowodzenie, a następnie nie będę mógł lub chciał zapłacić 2 Dukatów?

O: Jeśli zagrazesz tę kartę i nie spełnisz jakiegokolwiek warunku by zatrudnić specjalistę (udany rzut kośćmi lub zapłata 2 Dukatów) karta jest odrzucana.

P: „Ukryj Gdziekolwiek”: można tylko deponować Dukaty czy także je podejmować?

O: Tylko deponować.

P: „Eskorta” - czy mogę zagrać tę kartę atakując?

O: Nie, tylko wtedy gdy zostałeś zaatakowany.

P: „Eskorta” - Okręt Flagowy pokona gracza, czy mogę splądrować statek gracza?

O: Nie. Okręt Flagowy walczy za ciebie podczas gdy ty płyniesz dalej. Nie bierzesz udziału w bitwie.

P: „Eskorta” - Jaką nagrodę nakłada się na atakującego, gdy zagrywam kartę „Eskorta”?

O: Na gracza, który cię atakuje wyznacza się nagrodę twojego kraju. Jeśli pokona Okręt Flagowy, wyznaczona zostaje też na niego nagroda kraju pokonanego Okrętu Flagowego.

P: „Chwytam W Lot” - czy mogę zagrać tę kartę na wszystkie karty?

O: Nie, by skopiować efekt następnej karty musisz spełnić wszystkie wymogi tej karty. Pomyśl o tym w ten sposób: karta „Chwytam W Lot” zamienia się w kartę, którą kopiujesz.

ŻETONY POPYTU

P: Czy Żetony Popytu wracają do gry (np. do puli z pozostałymi żetonami), czy są na stałe usuwane?

O: Żetony te zostają wymieszane wraz z pozostałymi dostępnymi Żetonami Popytu i może zdarzyć się, że wrócą do gry w jednej z następnych tur.

P: Wymieniając Żeton Popytu (po sprzedaży towarów na który jest popyt) czy żeton ten wraca do puli zanim dobierze się nowy?

O: Nie, żeton z planszy zamieniony jest na nowy dobrany z puli. Należy usunąć Żeton Popytu z planszy, wyłożyć nowy z puli, a na koniec dodać stary żeton do puli.

ERRATA

Na karcie Plotki „Biała Dama”, jako że wymagany jest test na Rozpoznanie, powinna znajdować się ikona „Rozpoznania” a nie „Wpływów”.

Na stronie 9 nie pojawiło się tłumaczenie Żetonu Modyfikacji Long Guns:

Dalekosiężne Działa - przed rozpoczęciem pierwszej rundy Bitwy Morskiej, rzuć kośćmi za każde posiadane Działo i zadaj 1 uszkodzenie za każdy otrzymany sukces. Nie możesz przy tym użyć Broni Specjalnych (Kartaczy i Kul Łańcuchowych).

Na stronie 15 instrukcji jest podana lista rzeczy, które można przenieść na nowy statek. Została tam pominięta Załoga, która oczywiście może zostać przeniesiona na nowy statek w niezminionej ilości (jeśli nie przekroczy to wartości Załogi nowego statku).

Zasady podają, że Kapitanowie są tej samej narodowości co ich Macierzyste Porty. Warto tu jednak zaznaczyć, że nawet jeśli zmienia się przynależność danego portu (np. San Juan po zagranii karty „Atak na San Juan”) to narodowość Kapitana pozostaje taka jak na początku gry.

Na karcie Misji "Królewska Eskorta" pojawił się Zysk: specjalny, a powinien on wynosić 20 dukatów.

WSKAZÓWKI STRATEGICZNE

WSKAZÓWKI OGÓLNE

- Ulepszenie statku nie zawsze jest konieczne.
- Staraj się nie pływać ze zbyt wielką ilością Dukatów na pokładzie.
- Zwracaj uwagę na efekty akwenów.
- Pamiętaj o kartach Chwały, podejmuj Plotki i Misje i staraj się wiązać je ze swoimi innymi planami.
- Wypatruj Kapitanów na uszkodzonych statkach, często warto ich atakować.

PIRACI

- Staraj się zawsze być w posiadaniu żetonów Broni Specjalnej. Są one przydatne w walce z Kapitanami Niezależnymi bądź innymi graczami, a wręcz konieczne w czasie Ataku na Kupca.
- Trzymaj się blisko Kupców zmuszając ich w ten sposób do ostrożnego grania lub podejmowania sporego ryzyka.
- Efekty akwenów **Cartagena**, **San Juan**, **Old Providence** i częściowo **Hawana** mogą okazać się bardzo ważne dla graczy piratów.

KUPCY

- Wykorzystuj sytuację, gdy jesteś poza zasięgiem Statków Pirackich.
- Nieznaczne lecz stałe inwestowanie w Modyfikacje i Broń Specjalną może działać jako straszak na piratów. Jeśli jednak zaczynasz odczuwać presję, koniecznie zainwestuj w Galeon.
- **Cartagena**, **Caracas**, **St. Maarteni Santo Domingo** to ważne porty jeśli chcesz dokonać kupna/sprzedazy towarów.

WARIANT PIRACKI

Nota od autora: Wariant ten powstał z myślą o graczach, którzy chcieliby bardziej oddać się potyczkom gracz vs gracz. Wariant nie jest ulepszeniem, lecz bardziej próbą dostosowania gry do potrzeb pewnej grupy graczy, próbą zaoferowania każdemu graczowi takiej gry o piratach na jaką zasługuje.

Wariant składa się z 2 części, które mogą być rozgrywane razem lub osobno.

ROZPOZNANIE POZA TURĄ

Gracz może podjąć próbę odnalezienia aktywnego statku gracza w momencie, gdy ten gracz wpływa do akwenu zajmowanego przez innego gracza (wliczając wypłynięcie z portu do akwenu). Po podjęciu próby testu na **ROZPOZNANIE** Poza Turą gracz odwraca kartę Kapitana jako przypomnienie, ponownie odwracając ją na początku następnej tury. Jeśli rzut na **ROZPOZNANIE** powiedzie się, aktywny gracz zostaje odnaleziony i rozpoczyna się walka. Jeśli zaatakowany gracz przetrwa walkę może poruszać się dalej.

Akcje karne: Gracz, który podejmuje akcję **ROZPOZNANIE** Poza Turą traci dwie akcje w czasie swojej kolejki.

DODATKOWE WYJAŚNIENIA

- Kapitan nie może podejmować akcji **ROZPOZNANIE** Poza Turą jeśli jego karta jest odwrócona (tzn, że podejmował już tę próbę poza turą).
- **ROZPOZNANIE** Poza Turą ma miejsce przed akcjami Kapitanów Niezależnych obecnych w danym akwencie.
- Jeśli gracz aktywny wpływa do akwenu, w którym jest obecnych kilku Kapitanów graczy, każdy z nich deklaruje zgodnie z kolejnością ruchów w turze, czy chcą podjąć test na **ROZPOZNANIE** Poza Turą. Ci, którzy chcą, wykonują rzut na **ROZPOZNANIE**, lecz tylko gracz z największą liczbą sukcesów odnajduje statek aktywnego gracza. Remisy rozstrzyga się przez podliczenie oczek na pozostałych kostkach. Jeśli to wciąż nie wyłoni zwycięzcy testu, należy powtórzyć rzut. Wszyscy gracze wykonujący test na **ROZPOZNANIE** tracą 2 akcje w czasie swojej następnej kolejki.

ZREDUKOWANA ZWROTNOŚĆ GALEONÓW

Zredukuj Zwrotność Galeonów do 1. Wyrównuje to szanse w czasie walki z Fregatami w potyczkach gracz vs gracz i czyni z nich słabą opcję dla gracza grającego piratem.