

Niedawno jeszcze Gubernator Archipelagu był człowiekiem szczęśliwym, opływającym w dostatki i cieszącym się powodzeniem. Dziś jego twarz przecinają głębokie bruzdy zmartwienia, dłonie drżą, a głos się łamie. Minęło już kilka dni, od kiedy jego Córka przepadła bez śladu, uprowadzona z własnej sypialni. Na miejscu znaleziono wyłącznie list, przyszpilony do drzwi sztyltem wysadzonym rubinami. Gubernator dowiedział się z niego, że jego Córkę porwał i uwięził Straszliwy Pirat Roberts, który domaga się astronomicznej sumy trzech tysięcy dublonów w złocie – jeśli nie zostaną mu dostarczone, Córkę Gubernatora czeka Los Gorszy Od Śmierci.

Na szczęście Gubernator nie jest sam. Na morze wyrusza sześciu śmiazków, gotowych wszelkimi sposobami zebrać niezbędną sumę lub odnaleźć Roberts'a i rozprawić się z nim. Krążąc pomiędzy wyspami Archipelagu przeżywają rozliczne przygody, kompletują rozrzucone po wielu portach fragmenty mapy wskazującej drogę do kryjówki Roberts'a, handlują cennymi dobrami i toczą bitwy morskie. Czasu mają jednak coraz mniej – z każdym dniem wyczerpuje się cierpliwość oczekującego na okup pirata.

Dziękujemy za zakup gry „Piraci: Córka Gubernatora”. Pozwoli ci ona wcielić się w nieustraszonego kapitana śmiałego żaglowca, jednego ze statków, które przed wiekami przemierzały Karaiby i pokonywały niebezpieczny Ocean w drodze do Nowego Świata. Podczas gry napotkasz groźnych piratów, poznasz smak handlu zamorskimi towarami i przeżyjesz przygody na lądzie oraz morzu. Twoim celem będzie ocalenie pięknej Córki Gubernatora z rąk nieznanego litości morskiego rozbójnika.

Mając do dyspozycji statek, trzysta dublonów oraz swój spryt i fantazję wyruszysz za chwilę na poszukiwanie wielkiej przygody.

ILOŚĆ GRACZY

Podstawowe zasady „Piratów: Córki Gubernatora” dotyczą rozgrywki w cztery lub pięć osób. Na końcu niniejszej instrukcji znajdziecie specjalne reguły rozgrywki dla trzech, dwóch oraz sześciu graczy, a w przyszłości na witrynie internetowej wydawnictwa Imperium znajdą się kolejne opcje – w tym reguły zabawy jednoosobowej, w której przeciwnikiem jest wyłącznie Straszliwy Pirat Roberts.

CEL GRY

Celem gry jest odnalezienie kryjówki Pirata Roberts'a i uwolnienie Córki Gubernatora. Można tego dokonać na dwa sposoby: albo opłacając okup w wysokości 3000 dublonów, albo pokonując statek Roberts'a w walce. Zanim jednak gracz stanie oko w oko z piratem, musi skompletować sześć fragmentów mapy, wskazującej drogę do jego schronienia.

ELEMENTY GRY

W niniejszym pudełku znajduje się:

- 6 kart postaci
- 6 żetonów statków
- 6 żetonów postaci
- 12 sześciokątnych elementów planszy (heksów)
- 1 talia przygód na morzu, licząca 64 karty
- 1 talia przygód na lądzie, licząca 64 karty
- 1 talia portowa, licząca 64 karty
- 1 karta Straszliwego Pirata Roberta
- 1 żeton Straszliwego Pirata Roberta
- 36 żetonów dział
- 18 żetonów ładowni
- 64 żetony towarów
 - 16 żetonów cukru
 - 16 żetonów kawy
 - 16 żetonów przypraw
 - 16 żetonów kontrabandy
- 79 żetonów dublonów
 - 12 żetonów o nominale 25
 - 12 żetonów o nominale 50
 - 28 żetonów o nominale 100
 - 27 żetonów o nominale 500
- karta ze skrótem zasad
- 7 plastikowych podstawek
- niniejsza instrukcja

oraz

1 dodatkowa talia do gry Memory, stanowiąca dodatek i niezwiązana bezpośrednio z „Piratami: Córką Gubernatora”.

KARTY POSTACI

Na wody Archipelagu wyrusza sześciu kapitanów. Każdy z nich ma dobry powód, by zdrześć z Robertsem i ocalić Córkę Gubernatora. W grze reprezentują ich karty postaci. Na każdej z nich znajdują się następujące elementy:

- 👤 imię postaci i jej portret
- 👤 zdolność specjalna bohatera, opisująca jego dodatkową, niedostępną dla pozostałych postaci umiejętność
- 👤 miejsce startu, czyli informacja, w którym porcie postać zaczyna grę



- ☠ nazwa statku
- ☠ ilustracja, identyczna jak na żetonie, który reprezentował będzie żaglowiec tego kapitana na planszy
- ☠ tor dział, na którym układa się kolejne żetony dział, w miarę, jak gracz zbiori jednostkę
- ☠ miejsce na żeton ładowni, w którym układa się żeton wskazujący aktualną wielkość ładowni statku
- ☠ kuferek, czyli obszar, na którym gracz układa wszystkie posiadane przez postać dublony (z wyjątkiem tych, które zakopie na Tajemniczej Wyspie – patrz niżej).
- ☠ ładownia, w której umieszcza się żetony towarów, przewożonych na statku.

Na odwrocie karty postaci znajduje się krótka historia i charakterystyka każdego bohatera.

1. Portret postaci
 2. Zasada specjalna
 3. Miejsce startu
 4. Nazwa statku
 5. Tor dział
 6. Żeton ładowni
 7. Kuferek
 8. Ładownia

ŻETONY STATKÓW



Sześć kartonowych żetonów na plastikowych podstawkach reprezentuje sześć żaglowców, którymi przemieszczają się poszukujący Pirata Roberta bohaterowie. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje żeton żaglowca, który wyobrażony jest na jego karcie postaci i umieszcza go w odpowiednim porcie. Przez całą grę będzie mu on służył do przemieszczania się po planszy.

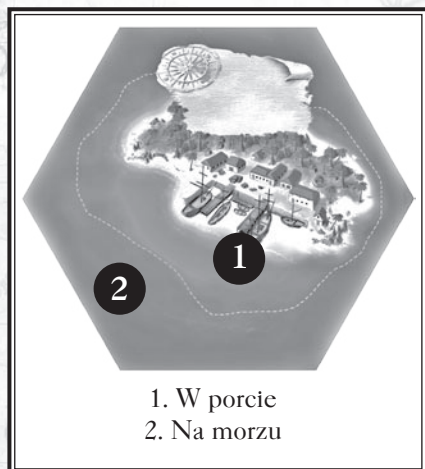
ŻETONY POSTACI

Po jednej stronie żetonów postaci znajdują się portrety sześciu kapitanów, występujących w grze, druga zaś jest jednakowa. Służą one do losowania bohaterów przed rozpoczęciem rozgrywki.



PLANSZA

Plansza składa się z dwunastu heksów, które w sumie tworzą cały Archipelag. Na siedmiu z nich znajdują się wyspy z portami, dwa reprezentują niebezpieczne i niemożliwe do przebycia rafy, na trzech zaś wyobrażono otwarte morze.



1. W porcie
2. Na morzu

Wyspa. Każdy z heksów z wyspą podzielony jest na dwie części. Pierwsza z nich to sama wyspa, z leżącym na niej miastem portowym oraz otaczający ją obszar, obwiedziony przerywaną linią. Statek, który się na nim znajduje, uznawany jest za „stojący w porcie”. Druga część heksu to morze. Każdy statek, który się na nim znajduje jest „na morzu”.

Rafa. Na te niebezpieczne wody nie zapuszczają się nawet najdzielniejsi żeglarze. Na heks z rafą nie można wplynąć – czyli nie można wykonać ruchu, na skutek którego statek znalazłby się na takim heksie.

Otwarte morze. Heks z otwartym morzem nie dzieli się na części. Wszystkie statki, które się na nim znajdują, są „na morzu”.

Ponadto na każdym z heksów wypisano zasadę specjalną. Obowiązuje ona każdego, kto się na nim znajduje.

TALIA PRZYGÓD NA MORZU I NA LĄDZIE

Dwie liczące po 64 karty talie pozwalają bohaterom przeżyć rozmaite przygody – szczęśliwe i niefortunne.

Gdy gracz decyduje się na poszukiwanie przygód lub rejs pod połową żagli (patrz niżej), ciągnie karty z odpowiedniej talii – przygód na morzu (talia zielona), jeśli jego statek znajduje się na morzu, lub przygód na lądzie, jeżeli stoi w porcie (talia pomarańczowa).

W obydwu taliach znajdują się następujące rodzaje kart:



Przygody
na morzu

Przygody
na lądzie

Fragmety mapy Pirata Roberta. Straszliwy Pirat przetrzymuje Córkę Gubernatora w swojej tajemnej kryjówce. Drogę do niej wskazuje stara mapa, która rozdzielona została na sześć części. By stanąć oko w oko z porywaczem (i wygrać grę) gracz musi odnaleźć i wystawić wszystkie sześć fragmentów. Karty mapy nie mają zasad specjalnych i wystawia się je wyłącznie podczas Wacht 3 (patrz niżej).

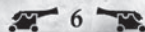


Przygody szczęśliwe. Podczas wędrówki po morzach bohaterowie przeżywają rozmaite fortunne przygody, reprezentowane przez te właśnie karty. Gracz może je zagrywać wyłącznie na siebie, w sytuacji opisanej na każdej karcie.

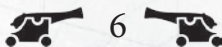


Przygody nieszczęśliwe. Podczas niebezpiecznego rejsu na bohaterów czyhają najróżniejsze zagrożenia, wyobrażone na tych kartach. Gracz może zagrywać je wyłącznie na przeciwników.

Spotkania. Po Archipelagu żeglują najrozmaitsze statki i spotkanie z piratami czy okrętem wrogiego mocarstwa nie należy do rzadkości. Karty spotkań reprezentują nieprzyjazne jednostki, atakujące statek. Gracz może zagrywać je zarówno na siebie, jak na przeciwników.



Na każdej karcie, niezależnie od jej rodzaju, znajduje się ponadto cyfra. To wartość salwy karty, niezbędna podczas bitew morskich.



TALIA PORTOWA



Karty z talii portowej („mała” talia, w sepiach) służą do symulowania kaprysów rynku Archipelagu i odpowiadają za ważne wydarzenia, które co jakiś czas mają miejsce na poszczególnych wyspach. Na większości z nich znajduje się wyłącznie spis cen, obowiązujących podczas handlu w danym porcie. W dolnej części niektórych kart znajduje się opis wydarzenia, które ma miejsce na wyspie.

KARTA STRASZLIWEGO PIRATA ROBERTSA

Na karcie Straszliwego Pirata Roberta wyobrażono jego wykrzywione niegodziwością oblicze oraz statystyki, niezbędne, do stoczenia z nim bitwy. Znajduje się na niej również liczący 21 pól tor mierzący kurcząca się cierpliwość oczekującego na okup łotra. Jeśli przesuwany na nim żeton dojdzie do ostatniego pola, rozgrywka kończy się porażką wszystkich grających. Po drugiej stronie toru znajduje się wersja licząca 12 pól, której używa się podczas gry dwu- i trzyosobowej.

ŻETON STRASZLIWEGO PIRATA ROBERTSA

Okrągły żeton Straszliwego Pirata Roberta należy umieścić na plastikowej podstawce i na początku gry ustawić na pierwszym polu toru cierpliwości. Służyć będzie do odmierzania czasu, jaki pozostał graczom do zakończenia rozgrywki.



ŻETONY DZIAŁ



Archipelag roi się od piratów i tylko głupiec wypływa z portu, jeśli jego statek nie jest dobrze uzbrojony. Kiedy gracz kupuje działa, umieszcza te żetony w odpowiednim miejscu karty postaci.

ŻETONY ŁADOWNI

Zysk, który można osiągnąć handlując zależy w znacznej mierze od tego, ile statek może przewieźć towarów w ładowni. Kiedy gracz poszerza ładownię umieszcza w odpowiednim miejscu karty postaci żeton z cyfrą, oznaczającą, ile towarów może od tej chwili przewozić.



ŻETONY TOWARÓW

Na Archipelagu uprawia się trzcinę cukrową, kawę i wiele rodzajów przypraw – a w tutejszych portach pełno jest kupców chętnych kupić te towary i przewieźć do Starego Świata. Podczas gry handlować można czterema rodzajami towarów:



cukier to najtańszy towar, który dopiero zdobywa rynki Starego Świata.



kawa staje się powoli artykułem pierwszej potrzeby w arystokratycznych domach. Stąd jej rosnąca właśnie cena.



przyprawy to prawdziwe „złoto Archipelagu”, a kucharze i medycy Starego Świata gotowi są słono za nie płacić.



kontrabanda reprezentuje wszystko to, czym handlować – z rozkazu Gubernatora – nie wolno. Można kupić ją bardzo tanio i sprzedać bardzo drogo, wiąże się to jednak z ryzykiem więzienia.

Gdy gracz kupuje jednostkę towaru, bierze odpowiedni żeton z puli i układa go w ładowni statku. Kiedy go sprzedaje, przenosi towar z ładowni z powrotem do puli.

ŻETONY DUBLONÓW

Złote hiszpańskie monety nie są może oficjalnym, ale na pewno najpopularniejszym środkiem płatniczym Archipelagu. Gdy gracz otrzymuje dublony – na przykład po zyskowej sprzedaży – zabiera z puli stosowną ich ilość i umieszcza w kufierku na karcie postaci. Kiedy je traci lub wydaje, odkłada je z powrotem do puli. W grze pojawiają się cztery nominały – monety po 25, 50, 100 i 500 dublonów.



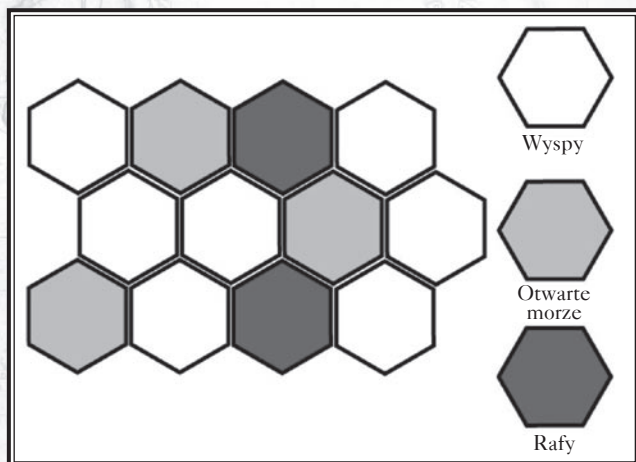
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w „Piratów: Córkę Gubernatora” powinniście wykonać poniższe czynności.

1. Wybierzcie pierwszego gracza. Ponieważ kilka czynności podczas przygotowywania gry wymagać będzie działania po kolei, wybierzcie pierwszego gracza. Zawsze, kiedy trzeba będzie zrobić coś kolejno, wybrany gracz będzie miał pierwszeństwo. Po nim działać będzie gracz siedzący po jego lewej stronie i tak dalej. Wyboru pierwszego gracza dokonać możecie w sposób dowolny, jednak stara żeglarska tradycja sugeruje zagrać w tym celu w marynarza.

2. Wylosujcie postaci. Ułóżcie na stole zakryte żetony postaci i pomieszajcie je. Następnie, począwszy od pierwszego gracza, wylosujcie jeden z nich. Każdy gracz otrzymuje kartę postaci, której żeton wylosował. Następnie wszystkie żetony postaci – zarówno wylosowane, jak niewykorzystane – odkłada się do pudełka. Nie biorą one udziału w dalszej grze.

3. Przygotujcie planszę. Potasujcie dwanaście elementów planszy i ułóżcie na stole, koszulkami do góry. Następnie pierwszy gracz odsłania górny element planszy i układa go w centralnym miejscu stołu. Gracz kolejny odsłania następny kawałek i dołącza go do pierwszego. Procedurę tę należy powtarzać póki nie



skończą się zakryte elementy planszy.

Kolejne hekсы można dołączać do poprzednich w sposób dowolny, z zachowaniem trzech reguł:

Każdy kolejny heks należy położyć tak, żeby przynajmniej jednym bokiem stykał się z heksem ułożonym wcześniej.

Hekсы należy układać w trzech rzędach po cztery elementy, tak by powstała plansza przypominająca kształtem wyobrażoną na ilustracji.

Heksu z rafą nie można ułożyć tak, by sąsiedował z innym heksem z rafą. Jeśli to jedyna pozycja, w której można go położyć (co może się zdarzyć, gdy został wylosowany jako ostatni), należy zamienić go z ułożonym wcześniej heksem z otwartym morzem tak, by rafy ze sobą nie sąsiedowały.

Uwaga: Takie ustawienie planszy stosuje się podczas gry pięcio- i czteroosobowej oraz podczas opcjonalnej rozgrywki sześciuosobowej. Jeśli jest was mniej, ułóżcie planszę tak, jak pokazano pod koniec niniejszej broszury.

4. Utwórzcie pule towarów, dział i dublonów. Rozdzielcie żetony czterech rodzajów towarów, dublonów oraz dział i ułóżcie je w miejscu, w które łatwo sięgnąć wszystkim uczestnikom rozgrywki.

5. Potasujcie talie przygód i talię portową. Potasujcie trzy talie, stanowiące elementy gry i ułóżcie je, zakryte, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.

6. Ustawcie tor cierpliwości Pirata Roberta. Ułóżcie kartę Pirata Roberta w pobliżu planszy. Umieśćcie żeton Pirata Roberta na plastikowej podstawie i postawcie go na polu toru cierpliwości, oznaczonym cyfrą 1.

7. Przygotujcie swoje postaci. Każdy gracz układa przed sobą kartę swojej postaci, umieszcza na podstawie żeton statku odpowiadający żaglowcowi wyszczególnionemu na karcie i układa go we właściwym porcie. Następnie bierze z puli 300 dublonów i umieszcza w kuferku. Potem zabiera z puli jeden żeton dział oraz żeton ładowni z cyframi 3 i 4. Układa je w odpowiednich miejscach karty, w wypadku żetonu ładowni – cyfrą 3 do góry. W końcu, począwszy od pierwszego gracza, ciągnie po dwie zakryte karty z talii przygód na lądzie i talii przygód na morzu. Stanowią one jego początkową rękę.

8. Odkryjcie karty portowe. Pierwszy gracz ciągnie karty z góry talii portowej i układa je, odkryte, w każdym porcie, w którym znajduje się statek gracza. Jeśli na wylosowanej karcie znajduje się wydarzenie, należy ją odłożyć i wylosować następną. Po zakończeniu odkrywania początkowych kart portowych należy wtasować odłożone, zawierające wydarzenia, karty z powrotem do talii.

9. Jesteście gotowi! Gra została przygotowana i może się rozpocząć. Jako pierwszy swoją turę wykonuje pierwszy gracz, następnie gracz siedzący po jego lewej stronie i tak dalej.

DUBLONY I KUFEREK

Zawsze, gdy gracz otrzymuje dublony, umieszcza je w kuferku, specjalnym miejscu na karcie postaci. Grającym wolno korzystać wyłącznie z dublonów, które mają w kuferku – tylko za nie mogą kupować towary i tylko je można zabrać pokonanemu w bitwie.



TURA GRACZA

Gra składa się z kolejnych tur kolejnych graczy. Jako pierwszy swoją turę wykonuje pierwszy gracz, potem gracz siedzący po jego lewej stronie i kolejni, aż do chwili zakończenia gry.

Tura każdego gracza składa się z trzech wacht:

Wachta 1: Rejs

Wachta 2: Akcja

Wachta 3: Odrzucanie

Każdy gracz musi zrealizować wszystkie trzy wachty, w takiej właśnie kolejności.

WACHTA 1: REJS

Podczas wachty pierwszej gracz wybiera jedno z trzech możliwych działań.

- 1. Rejs pod pełnymi żaglami.** Gracz, który wybrał tę opcję przemieszcza statek dwa razy.
- 2. Rejs pod połową żagli.** Gracz, który wybrał tę opcję przemieszcza statek raz a następnie ciągnie jedną kartę przygody z odpowiedniej talii:

- ☠ z talii przygód na morzu, jeśli po wykonaniu ruchu jego statek znajduje się na morzu;
- ☠ z talii przygód na lądzie, jeśli po wykonaniu ruchu jego statek znajduje się w porcie.

- 3. Poszukiwanie przygód.** Gracz, który decyduje się na poszukiwanie przygód nie przemieszcza statku, ciągnie za to dwie karty z odpowiedniej talii przygód:

- ☠ z talii przygód na morzu, jeśli jego statek znajduje się na morzu;
- ☠ z talii przygód na lądzie, jeśli jego statek znajduje się w porcie.

Wybierając opcję 1 i 2 gracz przemieszcza swój statek. Istnieją trzy rodzaje ruchu:

- ☠ **Wejście do portu.** Jeśli statek znajduje się na heksie z wyspą, w jego morskiej części, gracz może zdecydować się na wejście do portu znajdującego się na tym heksie. Przemieszcza wówczas statek do portowej części heksu.
- ☠ **Wyjście z portu.** Jeżeli statek znajduje się w portowej części heksu, gracz może zdecydować się na wyjście z portu. Przemieszcza wówczas swój statek do morskiej części heksu.

ILOŚĆ KART W RĘCE

W każdym momencie gry gracz może mieć w ręce maksymalnie 6 kart. Jeśli ma ich 6, nie może otrzymywać kolejnych – nie wolno mu poszukiwać przygód ani zabierać kart graczom, których pokonał w bitwie.

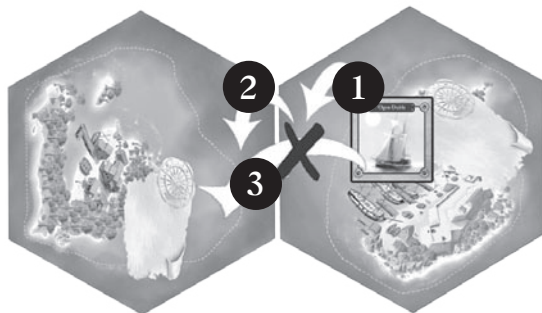
Jeżeli gracz ma pociągnąć tyle kart, że miałby ich w ręce więcej niż 6, ciągnie ich odpowiednio mniej tak, by osiągnąć maksymalną ich ilość, ale jej nie przekroczyć. Nadwyżka kart przepada.

- **Przemieszczenie na sąsiedni heks.** Jeżeli statek znajduje się na morzu, gracz może zdecydować się na przemieszczenie go na sąsiedni heks. Nie można przemieścić na sąsiedni heks statku znajdującego się w porcie.

Uwaga: Gracz, który wybrał rejs pod pełnymi żaglami wykonuje dwa dowolne, opisane wyżej ruchy. Gracz, który płynie pod połową żagli wykorzystuje tylko jeden z nich.

Uwaga: Podczas jednego rejsu pod pełnymi żaglami statek nie może wyjść z portu i wejść do portu – jeśli zaczynał ruch w porcie, musi skończyć go na morzu. Taki ruch jest możliwy wyłącznie na skutek działania niektórych kart przygód.

Uwaga: Statek może wejść tylko do portu będącego częścią heksu, na którym się właśnie znajduje. Aby wejść do portu znajdującego się na sąsiednim heksie należy najpierw przepłynąć na ten heks, a dopiero potem wejść do portu.



1. Ogon Diabła szykuje się do opuszczenia portu. Może wykonać ruch oznaczony jako 1 - przemieścić się z portu na morze w obrębie tego samego heksu. Jeśli popłynie pod pełnymi żaglami, będzie mógł też wykonać ruch 2, na morze znajdujące się na sąsiednim heksie.

2. Ruch oznaczony jako 3 jest niedozwolony. Ogon Diabła, ani żaden inny statek, nie może przemieścić się bezpośrednio z portu na sąsiedni heks - a tym bardziej przepłynąć z portu bezpośrednio do innego portu.

Gracz może poszukiwać przygód nawet, jeśli nie może dobrać więcej kart. Nie dobiera wówczas wprowadzić kart, ale na potrzeby pozostałych zasad (na przykład kart przygód) uważa się, że wykonał właśnie to działanie.

Uwaga: Poszukiwanie przygód wykonuje się **zamiast** ruchu i nie jest ono uważane za ruch. Wszelkie karty, które zagrywa się po wykonaniu ruchu można zagrać wyłącznie, jeśli statek faktycznie się przemieścił.

WACHTA 2: AKCJA

Podczas drugiej wachty gracz musi wykonać **jedno** (i tylko jedno) z opisanych poniżej działań:

1. Handel. Z tej opcji skorzystać można wyłącznie, jeśli statek znajduje się w porcie. Decydując się na handel gracz może (choć nie musi) wykonać **każdą lub niektóre z poniższych czynności**, w podanej niżej kolejności:

a) **Sprzedzić dowolną ilość towarów**, które znajdują się w jego ładowni za cenę wyszczególnioną na karcie portowej. Nie można sprzedać więcej towarów, niż znajduje się w ładowni statku. Sprzedane towary trafiają do puli.

b) **Wyekwipować statek.** Gracz może kupić jeden (i tylko jeden) poziom dział, płacąc za to 200 dublonów (jak zaznaczono na karcie postaci) lub jeden (i tylko jeden) poziom ładowni, płacąc za to 100 dublonów (jak zaznaczono na karcie postaci). Nie można w tej samej turze kupić zarówno dział, jak i ładowni.

c) **Kupić dowolną kombinację towarów**, których żetony znajdują się w puli za cenę wyszczególnioną na karcie portowej. Gracz nie może kupić więcej towarów, niż zmieści się w jego ładowni.

Uwaga: Jak napisano wyżej, gracz może wykonać wszystkie lub część etapów handlu, ważne jest jednak, by przestrzegać ich kolejności. Dzięki temu nie można kupić towaru w porcie a następnie sprzedać go podczas tej samej akcji. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by kupić towary a następnie sprzedać je w kolejnej turze.

2. Atak. Jeżeli statek znajduje się na tym samym heksie i tym samym morzu, co statek przeciwnika, gracz może zdecydować, że go atakuje. Rozpoczyna się wówczas bitwa, której procedura opisana została poniżej.

KARTY PORTOWE

Karty portowe ciągnie się z góry talii portowej i układa odsłonięte na wyspach. Odrzucone karty portowe układa się odkryte na stosie obok talii. Jeśli talia portowa się skończy, należy potasować stos kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię.

Kiedy statek wpływa na heks z wyspą, na którym nie ma karty portowej, należy natychmiast pociągnąć i położyć na wyspie taką kartę. Ewentualne wypisane na niej wydarzenie wchodzi w życie natychmiast.

Uwaga: Aby zagrano kartę portową statek nie musi wpływać do portu – wystarczy, że znajdzie się w części „morze” heksu z wyspą.

Jeśli na heksie z wyspą, na którym znajduje się odkryta karta portowa nie ma żadnego statku (czyli w chwili, gdy opuszcza go ostatni statek) należy natychmiast odrzucić tę kartę.

KONTRABANDA

Handel kontrabandą jest zyskowny, ale bardzo niebezpieczny – może zaprowadzić nierozważnego kupca do więzienia. Zawsze, gdy gracz sprzedaje (ale nie kupuje) kontrabandę, musi odsłonić górną kartę z talii przygód na lądzie. Jej treść jest ignorowana.

Jeśli wartość salwy odsłoniętej karty jest **parzysta**, nie się nie dzieje i transakcja przebiega dalej normalnie. Jeżeli jest **nieparzysta**, gracz traci całą kontrabandę oraz następną turę, którą spędza w areszcie.

ataku lub handlu). W każdej turze można zagrać tylko jedną taką kartę. Karty zagrywane w innych momentach nie podlegają takim ograniczeniom.

4. Nic. Gracz może również zrezygnować z wykonywania jakiegokolwiek akcji deklarując, że podczas drugiej wachty nie robi nic. Deklaracja ta nie jest uznawana za akcję.

WACHTA 3: ODRZUCENIE

Podczas trzeciej wachty gracz może, ale nie musi, wykonać **każdą** z dwóch poniższych czynności.

1. Wystawienie fragmentów mapy. Gracz może wystawić na stół (ułożyć obok karty postaci) dowolną ilość fragmentów mapy, które ma na ręce. Wolno mu jednak wystawiać tylko te fragmenty, których kopia **nie** znajduje się obok jego karty postaci.

Uwaga: Mapę skompletować można (położyć ostatni brakujący kawałek) wyłącznie, jeśli statek gracza znajduje się na morzu. Jeśli gracz skompletuje mapę, w następnej turze, podczas Wachty 2, zamiast innej akcji, spotyka Straszliwego Pirata Roberta i musi albo zapłacić mu okup, albo z nim walczyć.

2. Odrzucanie karty. Gracz może odrzucić jedną kartę z ręki.

Po zakończeniu wszystkich powyższych czynności tura gracza kończy się i swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie.

Uwaga: By rozpocząć bitwę statki muszą znajdować się na tym samym morzu. Nie można atakować innych graczy, jeśli statki znajdują się w porcie.

3. Zagrać kartę. Niektóre karty z talii przygód zagrywa się „zamiast akcji”. Znaczy to, że można się nimi posłużyć podczas Wachty 2, zamiast innej akcji (czyli

TOWARY

Zawsze, gdy gracz kupuje towary, bierze stosowną ilość żetonów z puli i układa je na karcie postaci, w miejscu oznaczonym jako „ładownia”. Kiedy gracz sprzedaje towary, bierze żetony znajdujące się w jego ładowni i zwraca do puli.

Jeśli w puli zabraknie żetonów jakiegoś rodzaju (wszystkie 16 jednostek trafi do ładowni), gracze nie mogą kupować tego towaru. Pierwszy gracz, który w takiej sytuacji sprzeda ten towar, otrzymuje dwa razy więcej dublonów, niż to wynika z ceny na karcie, za każdą jednostkę towaru, którą sprzedaje.

POZOSTAŁE ZASADY

Poniżej znajduje się spis wszystkich pozostałych zasad i mechanizmów gry.

BITWA MORSKA

Bitwa morska to starcie dwóch statków, które ostrzeliwują się z dział do chwili, gdy jeden z nich wciągnie na maszt białą flagę. Bitwa może być rezultatem ataku przeciwnika lub zagrania karty spotkania. Procedura bitwy jest w obu przypadkach bardzo podobna – wszystkie różnice wyszczególniono poniżej.

Uwaga: W bitwie biorą zawsze udział dwa statki. Nie można stoczyć bitwy z udziałem trzech lub więcej jednostek.

BITWA Z INNYM GRACZEM

Podczas bitwy biorący w niej udział gracze, począwszy od atakującego, na przemian oddają salwy. Gdy przychodzi jego kolej gracz może skorzystać z jednej z dwóch możliwości:

- **Oddać salwę.** W tym celu gracz układa przed sobą zakrytą kartę z ręki. Jej zasada nie będzie brana pod uwagę – jedyne, co się liczy, to wypisana na karcie wartość salwy.
- **Powiedzieć pas.** Gracz może również wstrzymać się z oddaniem salwy. Spasowanie **nie zmniejsza** ilości możliwych salw. Można więc spasować, poczekać na działanie przeciwnika, a następnie oddać salwę.

Każdy gracz może oddać maksymalnie tyle salw ile dział posiada jego statek. Jeśli, przed oddaniem maksymalnej liczby salw, skończą mu się karty na ręce nie może dłużej strzelać – musi od tej pory konsekwentnie mówić „pas”.

Ostrzał kończy się, gdy obydwaj gracze oddadzą maksymalną ilość salw lub spasują. Wówczas odkrywają się wszystkie karty. Po odkryciu salw gracze mogą zagrywać karty przygód, które zagrywa

NEGOCJACJE

Jeśli statek znajduje się na tym samym heksie, oraz tym samym morzu lub porcie, co statek przeciwnika, można rozpocząć z nim negocjacje. Podczas negocjacji gracze mogą wymieniać się dowolną ilością towarów ze swoich ładowni, dublonów ze swoich kuferków oraz fragmentów mapy, które wystawili na stół. Nie wolno im natomiast wymieniać się kartami z ręki (niezależnie od ich typu), dublonami zakopanymi na Tajemniczej Wyspie, poziomami dział ani ładowni.

Negocjacje można podjąć w każdym momencie, w którym statki znajdują się w tym samym miejscu, poza Wachtą 1 (nie można negocjować z graczem, którego statek mija się podczas rejsu pod pełnymi żaglami). Negocjacji nie uważa się za akcję.

Uwaga: Na skutek negocjacji nie można wymienić się towarami tak, by po ich zakończeniu w ładowni statku znajdowało się więcej towaru, niż to możliwe.

się „po odsłonięciu salw w bitwie”. Jako pierwszy taką kartę zagrać może gracz atakujący, następnie broniący się. Karty zagrywane są na przemian, do chwili, gdy żaden z graczy nie chce ich dłużej grać.

Po wprowadzeniu w życie wszystkich zagryanych kart sumuje się wartość odkrytych salw (zmodyfikowaną o działanie ewentualnych kart). Ten z graczy, który uzyskał większą sumę, zwycięża.

W wypadku remisu obydwaj gracze ciągną górną kartę z wybranej przez siebie talii przygód i dodają jej wartość salwy do swojej sumy salw. Postępują tak do chwili wyłonienia zwycięzcy.

Po zakończeniu bitwy zwycięzca może skorzystać z jednej z poniższych możliwości:

- ☛ zabrać pokonanemu fragment mapy, który ten wystawił na stół.
- ☛ zabrać pokonanemu jedną losową kartę z ręki.
- ☛ zabrać pokonanemu połowę dublonów z jego kufierka.
- ☛ zabrać pokonanemu dowolną ilość towarów z jego ładowni, ale nie więcej, niż zmieści się w ładowni zwycięzcy.

Pokonany traci ponadto jeden poziom dział lub jeden poziom ładowni. O tym, czy traci ładownię, czy działa, decyduje on sam, nie może jednak zredukować żadnego z nich poniżej poziomu, z którym zaczynał grę (czyli nie może zmniejszyć dział poniżej 1 i ładowni poniżej 3). Następnie jego statek przenoszony jest do portu, w którym rozpoczął grę, celem dokonania napraw.

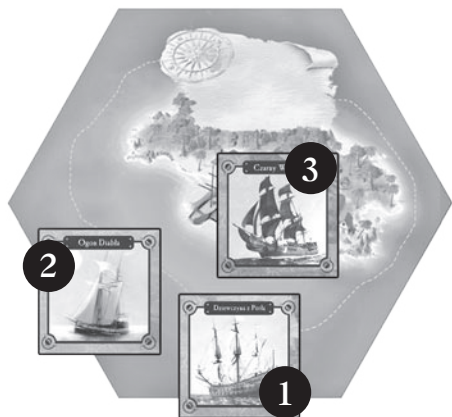
W końcu obydwaj gracze biorący udział w bitwie ciągną po dwie karty z odpowiednich talii: zwycięzca z talii przygód na morzu, pokonany – z talii przygód na lądzie.

Jeśli bitwa rozgrywała się w turze pokonanego, ta kończy się natychmiast: gracz nie może już zagrywać kart ani wystawiać mapy. Jeżeli trwa tura zwycięzcy, grę kontynuuje się w normalny sposób.

ZAOKRĄGLANIE

Zawsze, gdy zasady lub karty nakazują odrzucić połowę jakiejś wartości i nie można podzielić jej bez reszty na pół, należy zaokrąglić wynik w górę.

Uwaga: Przeniesienie statku do portu na skutek przegranej bitwy nie jest uważane za wejście do portu – czyli nie powoduje przemieszczenia żetonu Pirata Roberta, nie można też zagrywać wówczas kart zagrywanych „gdy statek wchodzi do portu”.



Vincent van der Voor obrócił w piórka i szuka na morzu godnego siebie przeciwnika. Jego statek, Dziewczyna z Perłą (1) może zaatakować Ogon Diabła (2), ponieważ znajdują się na tym samym heksie i morzu. Nie może natomiast zaatakować Czarnego Wichru (3), który stoi w porcie. Nie dość, że statki nie znajdują się na tym samym morzu (jeden stoi w porcie, a drugi jest na morzu), to w porcie nie można toczyć bitew.

Dziewczyna z Perłą, posiadająca działa 4 atakuje zatem w swojej turze Ogon Diabła Starego Harry'ego (działa 2).

Jako pierwszy salwę oddaje atakujący. Vincent układa przed sobą zakrytą kartę z ręki. Następnie Harry odpowiada salwą, również układając przed sobą kartę z ręki. Potem salwę oddaje znów Vincent i znów Harry. Następnie Vincent oddaje jeszcze jedną salwę. Harry nie może już strzelać – ułożył tyle salw, ile ma dział. Musi więc powiedzieć pas. Pewny swego kapitan Dziewczyny z Perłą, który oddał już trzy salwy, również mówi pas. Ponieważ obydwaj gracze spasowali, ostrzał kończy się.

Salwy zostają odkryte i okazuje się, że Vincent posiada wartości 5, 3 i 2, a Stary Harry tylko 3 i 2. Teraz jednak przychodzi czas na zagrywanie kart. Holender nie korzysta z tej możliwości, Stary Harry natomiast wyciąga asa z rękawa. Zagrywa „Kakao zamiast prochu” i odrzuca jedną kartę salwy przeciwnika. Decyduje się usunąć salwę z wartością 5. Dzięki temu, po zsumowaniu salw, obydwaj gracze osiągną taką samą wartość: 5 (3+2).

Ponieważ bitwa kończy się remisem, gracze ciągną górną kartę z dowolnej talii przygód i dodają jej salwę do swojej sumy. Vincent wyciąga 3, a Harry – aż 6. W związku z tym ostateczne sumy salw przedstawiają się następująco:

Vincent van der Voor: $3 + 2 + 3 = 8$

Stary Harry: $3 + 2 + 6 = 11$

Harry, jako zwycięzca, decyduje się zabrać Vincentowi połowę dublonów z kufierka. Następnie Dziewczyna z Perłą wraca do portu, w którym zaczynała grę i traci jeden poziom ładowni lub dział (Vincent wybiera ładownię). Wreszcie, na zakończenie, Vincent ciągnie dwie karty z talii przygód na lądzie, a Harry – z talii przygód na morzu.

SPOTKANIA I STRASZLIWY PIRAT ROBERTS

Jeśli na gracza zagrana zostanie karta spotkania lub zdecyduje się on walczyć ze Straszliwym Piratem Robertsem, natychmiast dochodzi do bitwy pomiędzy jego statkiem, a statkiem opisanym na karcie. Przebiega ona według tej samej procedury, co bitwa z innym graczem, z następującymi wyjątkami:

- Statek opisany na karcie nigdy nie pasuje i zawsze oddaje tyle salw, ile dział posiada. Gracz siedzący po lewej od walczącego układa właściwą ilość zakrytych kart z góry talii przygód, z której pochodziło spotkanie (talii przygód na morzu, w wypadku Pirata Roberta). Następnie odsłania się je, sumuje wartości salw i postępuje wedle standardowej procedury.
- Statki – spotkania nigdy nie korzystają z kart przygód. Nawet, jeśli taka karta pojawi się wśród odsłoniętych salw statku, ignoruje się jej treść i używa wyłącznie wartości salwy.
- Jeśli gracz wygra bitwę, postępuje się według procedury opisanej na karcie w pozycji „jeśli wygra”. **Następnie gracz ciągnie dwie karty z talii przygód na morzu.**
- Jeśli gracz przegra bitwę, postępuje się według procedury opisanej na karcie w pozycji „jeśli przegra”. **Następnie statek wraca do portu, w którym zaczynał grę i ciągnie dwie karty z talii przygód na lądzie.**

***Uwaga:** Pamiętaj, że jeśli na karcie spotkania nie jest napisane inaczej, pokonany statek gracza wraca zawsze do portu, w którym zaczynał grę – chyba, że działanie jakiejś przygody pozwala mu postąpić inaczej.*

DZIAŁA I ŁADOWNIA

Decydując się na handel w porcie gracze mogą kupować kolejne działa i poszerzać ładownię. Kupno nowego działa oznacza się, układając nowy żeton działa w odpowiednim miejscu karty postaci. Kupno nowego poziomu ładowni oznacza się, układając na karcie postaci żeton ładowni oznaczony odpowiednią cyfrą.

Podczas bitwy gracz może oddać maksymalnie tyle salw, ile dział posiada.

W każdym momencie gry w ładowni statku może znajdować się maksymalnie tyle towarów, ile poziomów ładowni gracz posiada. Jeśli gracz straci poziom ładowni musi odrzucić tyle towarów, by ich ilość na karcie postaci nie przekraczała nowego poziomu.

Każdy gracz może posiadać maksymalnie sześć dział i osiem poziomów ładowni. Nie może też mieć mniej, niż jedno dział i trzy poziomy ładowni. Strata lub zysk, które przekroczyłyby te wartości, są ignorowane.

FUNDUSZ DLA TYCH, CO NA MORZU

Jeśli po przegranej bitwie okaże się, że gracz nie posiada żadnych towarów i ma mniej, niż 100 dublonów (w kuferku i na Tajemniczej Wyspie), otrzymuje, po powrocie do portu, w którym zaczynał grę, tyle dublonów z puli, by mieć ich 200.

Znaczy to, że gracz, który po zakończonej bitwie nie ma towarów ani dublonów, otrzymuje 200 dublonów. Jeśli posiada 25 dublonów, zyskuje 175 dublonów. Jeżeli ma 50 dublonów, Fundusz wypłaca mu 150 dublonów. W wypadku, gdy posiada 100 i więcej dublonów, nie otrzymuje z funduszu nic.

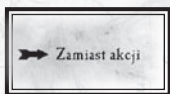
Uwaga: Fundusz wypłacany jest wyłącznie, gdy statek pokonany zostanie w bitwie. Jeśli gracz straci wszystkie towary i pieniądze w inny sposób, pozostaje mu niebezpieczna ścieżka piractwa.

Jeśli bitwa rozgrywała się w turze pokonanego, ta kończy się natychmiast: gracz nie może już zagrywać kart ani wystawiać mapy. Jeżeli trwa tura zwycięzcy lub bitwę stoczono w turze gracza, który nie brał w niej udziału, grę kontynuuje się w normalny sposób.

KARTY PRZYGÓD

Karty przygód ciągnie się z góry odpowiedniej talii i bierze do ręki. Gracz nie może pokazać kart, które ma w ręce, innemu graczowi, o ile nie zmusi go do tego karta przygody. Zagrane i odrzucone karty przygód układa się odkryte na stosach obok talii, z których pochodzą. Jeśli talia przygód się skończy, należy potasować stos kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię.

Karty przygód dzielą się na cztery rodzaje: **fragmenty mapy**, które wystawia się na stół podczas trzeciej wachty, **przygody szczęśliwe**, które gracz zagrywa na siebie, **przygody nieszczęśliwe**, zagrywane na przeciwników oraz **spotkania**, które można zagrać na siebie lub na przeciwnika.



Na każdej karcie wyszczególniono, kiedy można ją zagrać.

Informacja ta znajduje się obok symbolu strzałki. Jeśli kartę zagrywa się „**zamiast akcji**”, należy zagrać ją podczas Wachty 2 (Akcja), zamiast jakiegokolwiek innego działania. Podczas swojej tury gracz może zagrać tylko jedną taką kartę (ponieważ może wykonać tylko jedną akcję).

Karty, które zagrywa się **przed**, **po** lub **podczas** jakiejś czynności (na przykład „przed wykonaniem ruchu”, „po zakończeniu bitwy”, „gdy przeciwnik zagrywa kartę”, „po odślonięciu salw w bitwie”) należy zagrać, kiedy opisana okoliczność ma miejsce. Jeśli kilku graczy chce zagrać kartę, którą można zagrać przed, po lub podczas czynności, pierwszeństwo ma gracz, którego tura jest właśnie rozgrywana, potem siedzący po jego lewej stronie i tak dalej.

KARTA PRAWDĘ CI POWIE

Jeśli tekst na karcie pozwala zrobić coś, na co zasady normalnie nie pozwalają (na przykład zapewnia dodatkowy ruch, zmienia ceny towarów czy coś w tym rodzaju) pamiętaj – pierwszeństwo ma zawsze treść karty.

Podczas bitwy morskiej karty zagrywać mogą wyłącznie gracze, którzy biorą w niej udział.

Uwaga: Gracze muszą zawsze dać przeciwnikom czas na zagranie karty – a więc, jeśli jeden z graczy wykonuje ruch, a drugi zagrywa kartę „zagraj, gdy przeciwnik wykonuje ruch”, najpierw rozpatruje się działanie tej karty, a dopiero potem ruch może zostać zakończony.

Uwaga: Jeśli tekst karty nie precyzuje wyraźnie, że zagrywa się ją, gdy jakieś działanie wykonuje przeciwnik, chodzi zawsze o działanie wykonywane przez gracza zagrywającego kartę. Na przykład, gdy tekst mówi: „Zagraj: po wykonaniu akcji” należy go rozumieć: „Zagraj: gdy ty, nie przeciwnik, zakończysz wykonywanie akcji”.

TAJEMNICZA WYSPA

Gracz, który znajduje się w porcie Tajemniczej Wyspy, znanego i poważanego schronienia piratów, może skorzystać z niedostępnej nigdzie indziej akcji – zakopać lub wykopać dublony.

W tym celu, zamiast wykonywać akcję innego rodzaju (handlować czy zagrywać kartę), gracz odkłada dowolną sumę dublonów ze swojego kufierka obok karty lub bierze odłożone poprzednio dublony z powrotem do kufierka.

Dublonów zakopanych na Tajemniczej Wyspie nie można używać podczas handlu. Są jednak bezpieczne – można je stracić wyłącznie na skutek działania bardzo nielicznych kart przygód. Nie można odebrać ich graczowi, który przegrał bitwę ani sprawić, że straci je w inny sposób.

Wprowadzie dublonami z Tajemniczej Wyspy nie można płacić za towary, doliczają się jednak do sumy okupu dla Pirata Roberta. Choć jest łotrem, zna dobrze reputację tego niezwykłego miejsca i przyjmuje mapy skarbów równie chętnie, jak żywą gotówkę.

Uwaga: Poza zakopywaniem dublonów na Tajemniczej Wyspie można wykonywać wszystkie inne rodzaje akcji (czyli handlować czy zagrywać karty).

UPLÝW CZASU

Gracze nie mogą żeglować po Archipelagu w nieskończoność – Pirat Roberts czeka wprowadzić na okup, ale jego cierpliwość jest ograniczona. Za każdym razem, gdy statek gracza wpływa do portu należy przemieścić żeton Pirata Roberta o kolejne pole na torze cierpliwości.

ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy jeden z graczy skompletuje mapę Kapitana Robertsa (przypominamy, że ostatni, szósty fragment można wystawić wyłącznie będąc na morzu) w swojej następnej turze spotyka Straszliwego Pirata.

Po wykonaniu Rejsu, podczas Wachtury 2 **musi** – zamiast innych akcji – wykonać jedno z dwóch działań:

- ❶ **Zapłacić okup.** Grający może zapłacić 3000 dublonów (z których część lub całość może być zakupiona na Tajemniczej Wyspie). Jeśli posiada wymaganą sumę, wygrywa grę.
- ❷ **Walczyć z piratem.** Jeżeli gracz nie ma 3000 dublonów musi zmierzyć się z Piratem Robertsem. Dochodzi do bitwy, w której Straszliwy Pirat posiada współczynniki wypisane na jego karcie. Jeżeli gracz zwycięży, wygrywa grę. Jeśli zostanie pokonany, należy zastosować się do instrukcji zamieszczonych na karcie, a następnie przemieścić statek pokonanego do portu, w którym zaczynał grę.

Jeśli żaden z graczy nie zapłaci okupu ani nie pokona Roberta w walce, a żeton Pirata Roberta znajdzie się na ostatnim, 21 polu toru cierpliwości gra kończy się porażką wszystkich grających – wygrywa Straszliwy Pirat.

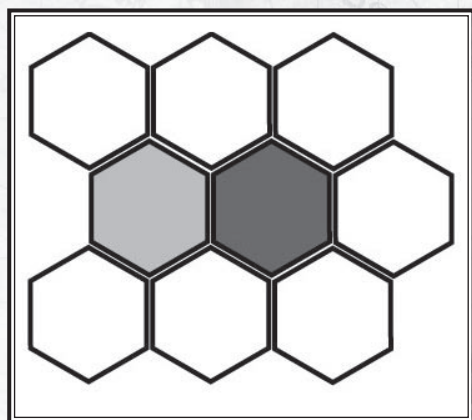
ZASADA OPCJONALNA: NIEOGRANICZONY CZAS

Jeśli przeszkadza wam ograniczenie czasowe, które nakłada na grających tor cierpliwości Pirata Roberta, posłużcie się poniższą zasadą. Usuńcie z gry żeton Pirata Roberta oraz kartę przygody na łodzi „Danina dla Roberta”. Gra skończy się dopiero, kiedy ktoś opłaci okup lub pokona Straszliwego Pirata w walce.

Jeśli korzystacie z tej opcji traktujcie kartę portową z wydarzeniem „Zaciszny port”, jakby nie było na niej wydarzenia.

UKŁAD PLANSZY DLA TRZECH GRACZY

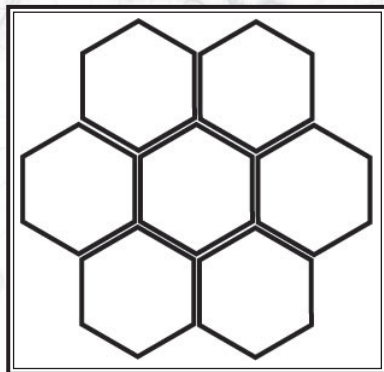
Jeśli do gry siada was troje, powinniście zmniejszyć wielkość Archipelagu, by gra dawała wam więcej satysfakcji. Podczas przygotowania do gry postępujcie tak, jak opisano w odpowiedniej sekcji niniejszej



instrukcji, z jednym wyjątkiem. Przed rozpoczęciem gry odłóżcie do pudełka dwa heksy z otwartym morzem i jeden heks z rafą. Plansza składać się będzie z dziewięciu heksów, ułożonych w trzech rzędach po trzy heksy.

UKŁAD PLANSZY DLA DWÓCH GRACZY

Podstawowa wielkość Archipelagu jest zdecydowanie zbyt duża dla dwóch śmiałych kapitanów. Jeśli graczy jest tylko dwóch, przygotujcie grę, jak opisano w odpowiedniej sekcji niniejszej instrukcji, z jednym wyjątkiem. Przed rozpoczęciem zabawy odłóżcie do pudełka wszystkie heksy z rafą i otwartym morzem. Następnie ułóżcie w centrum stołu heks z wyspą Palamedes. Pozostałe heksy potasujcie. Układając planszę dokładajcie kolejne heksy do boków Palamedesa tak, by powstał wokół niego pierścień liczący sześć heksów. W sumie plansza do gry liczy siedem heksów.



ROZGRYWKA DLA DWÓCH I TRZECH OSÓB

„Piraci: Córka Gubernatora” zostali zaprojektowani z myślą o czterech lub pięciu graczach, nie nie stoi jednak na przeszkodzie, by rozegrać partię w trzy lub dwie osoby.

Rozgrzywka przebiega wówczas identycznie, jak w zasadach podstawowych, z następującymi zmianami:

Należy ułożyć planszę tak, jak opisano powyżej, w opcjach dla trzech lub dwóch graczy.

Następnie odwróć kartę Pirata Robertsa na drugą stronę, gdzie znajduje się tor cierpliwości liczący 12 pól. Gra skończy się, gdy żeton Pirata znajdzie się na 12 polu.

Z gry usuwa się po sześć jednostek każdego towaru. Podczas gry dostępne jest tylko dziesięć jednostek każdego towaru.

ROZGRYWKA DLA SZEŚCIU OSÓB

Jeśli jest was sześcioro i macie chrapkę na partię „Piratów: Córki Gubernatora”, powinniście zastosować następujące zmiany:

Gracz spotyka Pirata Roberta, gdy wystawi piąty (a nie szósty) fragment mapy. Nie jest ważne, które pięć fragmentów gracz wystawi – wystarczy, że obok jego karty postaci znajdzie się pięć różnych kart z mapą. Oczywiście, piąty fragment może wystawić wyłącznie na morzu (tak, jak szósty według podstawowych zasad gry).

Okup dla Pirata Roberta wynosi tylko 2000 dublonów.

MEMORY!

Marynarze, żeglujący po Archipelagu spędzają długie godziny nocnych wacht grając przy księżycu w rozłożone na beczce prochu „Memory”. To prosta gra, której zasady są powszechnie znane – należy potasować talię kart, składającą się z par o identycznych obrazkach i rozłożyć je w regularnych rzędach, koszulkami do góry. Następnie gracze kolejno odsłaniają po dwie karty. Jeśli odsłonięte obrazki są takie same, szczęśliwiec zabiera obydwie karty. Jeżeli są różne, zakrywa się je z powrotem. Gra kończy się, gdy wszystkie pary kart trafią do graczy – zwycięża ten, kto zdobył ich najwięcej.

Dołączona do gry talia do „Memory” jest hołdem dla tego prastarego marynarskiego obyczaju. Nie ma bezpośredniego związku z „Piratami: Córka Gubernatora” – jest prezentem, dodatkiem, który być może umili wam długie rejsy. Wszystkie ilustracje na kartach pochodzą z innych gier wydawnictwa Imperium – szczegółów szukajcie na naszej stronie internetowej.



TWÓRCY

Koncepcja gry: Małgorzata Majkowska

Opracowanie: Małgorzata Majkowska, Tomasz Z. Majkowski

Twórczy wkład: Marcin Podsiadło, Marcin Tomczyk

Ilustracje: Jakub Jabłoński, Tomasz Tworek

Opracowanie graficzne i redakcja techniczna: Agnieszka Bała

Instrukcja: Tomasz Z. Majkowski

Skład i łamanie: Agnieszka Bała

Nakładem: Wydawnictwa Imperium

Druk: drukarnia Patria, ulica Borsucza 40, 30-408 Kraków

www.drukarniapatria.pl

Betatesty: Agnieszka Bała, Katarzyna Bodziony, Hanna Bogus, Magdalena Jedlińska, Magdalena Majkowska-Tracz, Krystyna Nahlik, Michał Bażyński, Robert Konrad Buciak, Szymon Dębski, Jakub Grałowski, Artur Jedliński, Piotr Kuśmierski, Jacek Malinowski, Tomasz Madziar, Sebastian Modes, Marek Pańczyk, Michał Parczyński, Marcin Podsiadło, Sylwester Pogorzelski, Michał Stachyra, Kamil Stefaniak, Jakub Surówka, Szymon Szweda, Marcin Tomczyk, Daniel Tracz, Oskar Usarek, Adam Waśkiewicz, Marcin Wełnicki, Andrzej Zalewski, Maciej Zasowski, Marcin Zyga oraz REMOV i załoga z Puerto

Specjalne podziękowania: Dla Artura Jedlińskiego, dzięki któremu nasza gra jest lepsza, oraz wszystkich testerów, którzy poświęcili swój czas na ratowanie Córki Gubernatora od błędów. Szczególne podziękowania kierujemy do Tomasza Tworka, który wyrwał nas z kuferka Davy'ego Jonesa oraz Janusza Jasiukajć, dzięki któremu duch naszej gry wcielił się w papier.

Dodatkowych zasad, objaśnień i społeczności graczy szukaj na stronie:

www.wydawnictwoimperium.pl

Copyright © 2006 Wydawnictwo Imperium. „Piraci: Córka Gubernatora” and all related marks are trademarks of Wydawnictwo Imperium. All rights reserved.