

# ZAPOMNIANE MORZA

INSTRUKCJA



## OPIS GRY

W Grze *Zapomniane Morza*, gracze wcielają się w rolę wilków morskich, wyprawiających się ku przygodzie na pokładzie pirackiego statku. Razem będą służyć pod tym samym nietuzinkowym kapitanem piratów i współpracować, by z powodzeniem ukończyć kapitańską przygodę. Ale każdy z graczy będzie też zabiegał o własną chwałę, wypełniając gwiazdy na swoim arkuszu gracza. Kiedy gracze dotrą do końca przygody, ich los zostanie określony przez liczbę gwiazdek, które wypełnili.

## APLIKACJA ZAPOMNIANYCH MÓRZ

*Zapomniane Morza* wymagają wykorzystania darmowej aplikacji przeglądarkowej. By z niej skorzystać wejdźcie na [fwcrossroads.com](http://fwcrossroads.com), korzystając z waszej przeglądarki na telefonie lub komputerze. Ilekroć gra nakaże wam przeczytać wpis, podajcie jego numer w aplikacji. Znajdziecie tam również dzienniki okrętowe i arkusze gracza do wydrukowania, gdyby wam ich zabrakło.

W aplikacji opisano również warianty dla 1 i 2 graczy. Nim jednak się z nimi zapoznacie, powinniście być zaznajomieni z zasadami z tej instrukcji.

## KOMPONENTY

- |                                     |                              |
|-------------------------------------|------------------------------|
| 1 instrukcja                        | 8 żetonów Działu             |
| 7 12-ściennych kości                | 25 żetonów Przerzutu         |
| 1 Księga Obszarów                   | 20 żetonów Pecha             |
| 1 Mapa                              | 9 żetonów Blokady            |
| 1 plansza Cieśli                    | 15 żetonów Wydarzeń          |
| 1 plansza Bosmana                   | 20 żetonów Obszaru           |
| 1 plansza Ochmistrza                | 30 żetonów Specjalnego       |
| 1 plansza Puszkarza                 | 5 żetonów Nawigacji          |
| 1 plansza Kwatermistrza             | 5 żetonów Zagrożenia         |
| 1 plansza Obserwatora               | 1 znacznik Kadłuba           |
| 1 bloczek arkuszy Statkowego Skryby | 1 znacznik Zapasów           |
| 1 bloczek arkuszy gracza            | 1 znacznik Załogi            |
| 89 kart Skarbów                     | 1 znacznik Niezadowolenia    |
| 10 kart Celów                       | 7 znaczników Niesławy gracza |
| 96 kart Opowieści                   | 7 tekturowych pionków        |
| 7 kart Skrzyni Skarbów gracza       | 1 tekturowy pionek Statku    |
| 5 Sterów Obszarów                   | 8 podstawek do pionków       |
| 2 karty Specjalnych Zasad           |                              |

## SKŁADANIE STERÓW OBSZARÓW

Przed rozpoczęciem gry złożcie każdy z pięciu Sterów Obszarów na planszy Puszkarza, jak pokazano poniżej.



## KSIĘGA OBSZARÓW



- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| 1. Nazwa Obszaru                                      | 6. Pomocnicze Symbole Akcji     |
| 2. Rodzaj Obszaru                                     | 7. Rodzaj Akcji                 |
| 3. Cechy Obszaru (będą powiązane ze Sterami Obszarów) | 8. Kolejność Rozpatrzenia Akcji |
| 4. Niebezpieczeństwo na Obszarze                      | 9. Efekt Akcji                  |
| 5. Nazwa Akcji  | 10. Część dotycząca Końca Rundy |

## KARTA SKARBU/OPOWIEŚCI



- |                |                        |
|----------------|------------------------|
| 1. Nazwa       | 3. Efekt               |
| 2. Numer Karty | 4. Premia do Zdolności |

## KARTA CELU



- |                     |
|---------------------|
| 1. Numer Karty      |
| 2. Nazwa            |
| 3. Cel              |
| 4. Limit Zagrożenia |
| 5. Zestaw Celu      |

## ZETONY DZIAŁ



- |                       |
|-----------------------|
| 1. Poziom             |
| 2. Status             |
| 3. Premia do Celności |

# ARKUSZ STATKOWEGO SKRYBY

**OKRETYWY SKRYBY**  
KAPITAŃSKI POKŁADOWY

1. NAZWA STATKU  
2. NAZWA SCENARIUSZA  
3. DZIENNIK  
4. GROŻNE WYDARZENIE  
5. KAJUTA KAPITANA  
6. MISJA KAPITANA  
7. ZAPIS GRY  
8. ZAPIS MAPY  
9. ZAPIS GRACZA

- 1. Nazwa Statku
- 2. Nazwa Scenariusza
- 3. Dziennik
- 4. Groźne Wydarzenie
- 5. Kajuta Kapitana
- 6. Misja Kapitana
- 7. Zapis Statystyk Rozgrywki
- 8. Zapis Mapy
- 9. Zapis gracza

# ARKUSZ GRACZA

**Uwaga:** Arkusze gracza należy złożyć wzdłuż przerywanej linii, aby utworzyć książeczkę.

1. PIKARZ  
2. PIKARZ  
3. PIKARZ  
4. PIKARZ  
5. PIKARZ  
6. PIKARZ  
7. PIKARZ  
8. PIKARZ  
9. PIKARZ

- 1. Imię Pirata
- 2. Tytuł
- 3. Konstelacja
- 4. Zdolności
- 5. Wydarzenia z Konstelacji
- 6. Puste miejsca w historii
- 7. Historia Postaci
- 8. Przerwana linia
- 9. Opis na Zakończeniu Gry

# ZETONY NAWIGACJI



- 1. **Słonecznie:** Duża szansa na spokojne morze.
- 2. **Sztorm:** Duża szansa na wzburzone morze.
- 3. **Statek:** Duża szansa na inny statek.
- 4. **Mgła:** Duża szansa na Tajemnicę.
- 5. **Wyspa:** Duża szansa na Łąd.
- 6. Numer Wpisu
- 7. Symbol Zatrzymania
- 8. Rewers żetonu Nawigacji

# POZOSTAŁE ELEMENTY



- 1. Plansza Bosmana  
a. Tor Niezadowolenia/Załogi  
b. Tor Głodu Załogi
- 2. Plansza Cieśli  
a. Tor Kadłuba
- 3. Plansza Ochmistrza  
a. Tor Zapasów
- 4. Plansza Obserwatora  
a. Miejsce na kartę Celu  
b. Tor Zagrożenia
- 5. Plansza Kwatermistrza  
a. Tor Niesławy
- 6. Plansza Puszkarza  
a. Stery Obserwatorów  
b. Miejsca na Działa
- 7. Znaczniki współczynników Statku
- 8. Żetony Obszaru Specjalnego
- 9. Karta Skrzyni Skarbów
- 10. Teksturowy pionek Statku
- 11. Teksturowe pionki Piratów
- 12. Żeton Przerzutu
- 13. Żeton Pecha
- 14. Żeton Wydarzenia z Konstelacji
- 15. Żeton Zagrożenia
- 16. Żeton Blokady
- 17. Znaczniki Niesławy Graczy

# PRZYGOTOWANIE DO GRY



- Włączcie aplikację Zapomnianych Mórz ([fwcrossroads.com](http://fwcrossroads.com)) i wybierzcie scenariusz. Dopóki nie ukończycie z powodzeniem scenariusza „Poza Krawędź Oceanu”, wybierzcie właśnie go. Kliknijcie „Pokaż Przygotowanie”, usuńcie wszystkie wskazane elementy i kontynuujcie przygotowanie, w razie potrzeby odwołując się do aplikacji.  
**Ważne:** Jeśli ukończyliście „Poza Krawędź Oceanu,” możecie wybrać dowolny scenariusz.
- Jeśli w rozgrywce bierze udział 4 graczy (lub mniej), włączcie do gry kartę specjalnej zasady - Głodni Piraci. Podczas rozgrywki dla 3 graczy dodajcie do gry również kartę specjalnej zasady - Zamaskowany Pirat.
- Umieście Księgę Obszarów pośrodku stołu w zasięgu każdego z graczy. Zapewnijcie wystarczająco miejsca, by mogła leżeć otwarta.
- Umieście Mapę na środku obszaru gry, obok Księgi Obszarów. Umieście pionek Statku i żetony Obszaru Specjalnego na Mapie, zgodnie ze wskazaniem scenariusza.
- Potasujcie karty Skarbów i utwórzcie zakrytą talię Skarbów.
- Umieście żetony Nawigacji w zakrytym stosie.  
**Uwaga:** Żetony Nawigacji mają kształt heksu i widoczny obok rewersu.
- Umieście wszystkie żetony Przerzutu, żetony Pecha, żetony Blokady, żetony Wydarzenia z Konstelacji i karty Opowieści (nie tasujcie ich) w oddzielnych stosach.
- Każdy gracz wybiera pionek Pirata i zabiera 12-ścienną kość w jego kolorze, Skrzynię Skarbów oraz znacznik Niesławy.  
**Uwaga:** Podczas rozgrywki dla 3 graczy, żaden z graczy nie może wybrać zamaskowanego Pirata (pomarańczowego), jako swojego pionka Pirata.
- Każdy gracz bierze ołówek i arkusz gracza, upewniając się, że każdy arkusz ma inny tytuł. Każdy gracz wymyśla imię dla swojego Pirata i zapisuje je na swoim arkuszu gracza. Jeśli chcecie możecie skorzystać z generatora pirackich imion na stronie 8.
- Każdy gracz uzupełnia część „Puste miejsca w historii” na swoim arkuszu gracza.
- Przydzielcie każdą z ról/obowiązków graczom. Każdy gracz musi mieć przynajmniej 1 rolę. Jeśli gracze w mniej niż 7 osób, niektórzy gracze będą musieli wcielić się w wiele ról.
- Statkowy Skryba:** Zapisuje i odwołuje się do informacji w Dzienniku Pokładowym.  
✗ Weź arkusz Statkowego Skryby. Poproś współgraczy o pomoc w nazwaniu waszego statku, zapisz jego nazwę oraz nazwę rozgrywanego scenariusza w Dzienniku Pokładowym.
- Kwatermistrz:** Śledzi Niesławę i upływ czasu w Fazie Planowania.  
✗ Weź planszę Kwatermistrza i znacznik Niesławy każdego z graczy. Umieść znaczniki Niesławy na torze Niesławy w losowej kolejności.
- Bosman:** Ma oko na Załogę, która determinuje również Głód i jej Niezadowolenie.  
✗ Weź planszę Bosmana. Umieść znaczniki Załogi i Niezadowolenia na wartościach wskazanych w przygotowaniu scenariusza.
- Cieśla:** Dbą o Kadłub statku.  
✗ Weź planszę Cieśli i umieść znacznik Kadłuba na wartości wskazanej w przygotowaniu scenariusza.
- Ochmistrz:** Pilnuje Zapasów na statku.  
✗ Weź planszę Ochmistrza i umieść znacznik Zapasów na wartości wskazanej w przygotowaniu scenariusza.
- Puszkarz:** Dogląda statkowych dział.  
✗ Weź planszę Puszkarza i umieść na niej żetony dział tak, jak wskazano w przygotowaniu scenariusza.
- Obserwator:** Wypatruje Zagrożeń i pilnuje aktualnego Celu.  
✗ Weź planszę Obserwatora i stwórz obok niej zasób żetonów Zagrozenia.
- Postępujcie zgodnie z pozostałymi instrukcjami przygotowania scenariusza.
- Pozostałe elementy mogą na razie zostać w pudełku. Po ukończeniu przygotowania, kliknijcie w aplikacji przycisk kontynuuj, znajdujący się na dole strony instrukcji scenariusza.

## ROZGRYWANIE RUNDY


Gra *Zapomniane Morza* toczy się na przestrzeni kilku rund. Każda runda ma miejsce na stronie Księgi Obszarów. Każda runda składa się z 3 faz, które muszą być rozegrane w poniższej kolejności:


### 1. FAZA PLANOWANIA


Podczas tej fazy gracze będą mieć ograniczoną ilość czasu, by wybrać, lecz jeszcze nie rozpatrywać, swoje akcje na tę rundę. Rozpoczynając fazę Planowania, Kwatermistrz bez zwłoki uruchamia stoper klikając na przycisk „Włącz Stoper Rundy” w aplikacji. Następnie w kolejności od najwyższej do najniższej Niesławy ☠️, każdy z graczy musi wybrać akcję umieszczając pionek Pirata na dostępnej akcji. Jeśli czas dobiegnie końca nim ostatni z graczy umieści swój pionek, podnieście Niezadowolenie ✖️ o 1, a następnie kontynuujcie wybór akcji, aż zrobi to każdy z graczy.


**Podpowiedź:** *Przed wyborem akcji gracze NIE powinni tracić czasu na czytanie, co dokładnie robi dana akcja. Powinni skupić się na ich nazwach i pomocniczych symbolach każdej akcji, by ułatwić sobie wybór właściwej akcji.*

#### RODZAJE AKCJI:


 **Nieograniczona Akcja:** Dowolna liczba graczy może wybrać tę akcję.


 **Ograniczona Akcja:** Gdy 1 gracz wybierze tę akcję, przestaje być ona dostępna dla pozostałych graczy w tej rundzie.

 **Zablokowana Akcja:** Zablokowane akcje nie mogą zostać wybrane. Akcje stają się Zablokowane po umieszczeniu na nich żetonu Blokady, gdy nakazuje to efekt pojawiający się w grze.

 **Wymagana Akcja:** Wymagane akcje MUSZĄ być wybrane dokładnie przez 1 gracza. Jeśli 1 lub więcej wymaganych akcji pozostaje niewybranych przed tym, jak ostatni gracz (gracze) wybrał akcję na tę rundę, wtedy musi on (muszą oni) wybrać wymaganą akcję.

#### RODZAJE POMOCNICZYCH SYMBOLI AKCJI:

 Biały symbol pomocniczy oznacza, że gracz może otrzymać przedstawioną Zdolność ORAZ może być zmuszony by przetestować tę Zdolność.

 Czarny symbol pomocniczy oznacza, że gracz może otrzymać przedstawioną zdolność/zasób albo zmniejszyć/zwiększyć przedstawiony Ster Obszaru.

### 2. FAZA AKCJI

W tej fazie gracze rozpatrzą akcje, które wybrali w fazie Planowania. Akcje rozpatrywane są zgodnie z kolejnością wartości. Najpierw wszyscy gracze, którzy wybrali akcję 1 rozpatrują ją, jeden po drugim, w kolejności od największej do najmniejszej Niesławy ☠️.

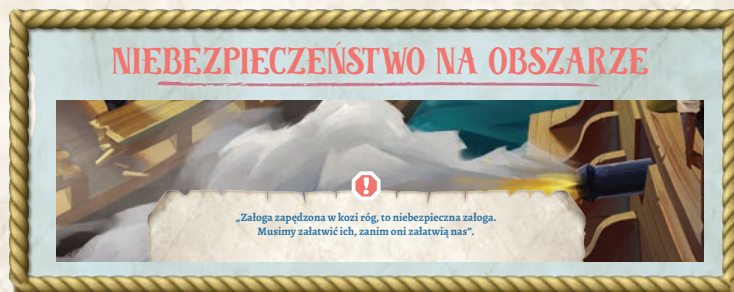
Po tym jak wszyscy gracze, którzy wybrali akcję 1 rozpatrzyli ją, gracze, którzy wybrali akcję 2 rozpatrują ją w kolejności Niesławy, i tak dalej, aż wszystkie wybrane akcje zostaną rozpatrzone. By rozpatrzyć akcję postępujcie zgodnie z instrukcjami wskazanymi pod daną akcją. Po tym, jak gracz rozpatrzy swoją akcję, usuwa swój pionek ze strony.

### 3. FAZA KOŃCA RUNDY

Przeczytaj wpis wskazany w części dotyczącej Końca Rundy na obecnej stronie.

## PRZECHODZENIE NA KOLEJNĄ STRONĘ

Przechodząc na nową stronę w Księdze Obszarów, najpierw usuńcie z aktualnej strony wszystkie żetony. Jeśli znajduje się tam część dotycząca Niebezpieczeństwa na Obszarze, przeczytajcie ją na głos, ponieważ może pomóc graczom w podjęciu decyzji, które akcje wybrać i podpowiada jakie negatywne efekty mogą pojawić się na koniec rundy.



Po przeczytaniu części dotyczącej Niebezpieczeństwa na Obszarze, nie zatrzymujcie się, by przeglądać opisy efektów akcji na nowej stronie. Przejdźcie od razu do nowej rundy, rozpoczynając fazę Planowania (włączcie stoper i wybierzcie akcje zgodnie z kolejnością Niesławy ☠️).

**Uwaga:** *Jeśli zostaniecie poproszeni o „rozpoczęcie nowej rundy na tej stronie”, natychmiast zacznijcie nową rundę, nie usuwając żetonów. Jednak jeśli zostaniecie poproszeni o odwrócenie strony, usuńcie żetony z tej, na której aktualnie się znajdujecie.*

## ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

Gra może zakończyć się na 4 sposoby:

- ✖️ **Zatonięcie:** Kiedy Kadłub statku 🐙 osiągnie 0, wtedy wszyscy gracze przegrywają. Przeczytajcie wpis zamieszczony na planszy Cieśli.
- ✖️ **Bunt:** Jeśli Niezadowolenie ✖️ stanie się równe lub wyższe od Załogi 🧑, wtedy wszyscy gracze przegrywają. Przeczytajcie wpis zamieszczony na planszy Bosmana.
- ✖️ **Zagrożenie:** Kiedy osiągniecie ostatnie Groźne Wydarzenie, wtedy wszyscy gracze przegrywają.
- ✖️ **Osiągnięty Cel Scenariusza:** Jeśli wpis scenariusza mówi, że gracze ukończyli scenariusz, wszyscy gracze, którzy ukończyli przynajmniej 4 Wydarzenia z Konstelacji, zwyciężają. Jeśli gracz ukończył wszystkie 5 swoich Wydarzeń z Konstelacji, osiągnął legendarne zwycięstwo. Zaczynając od gracza z najwyższą Niesławą ☠️ i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy sprawdza opis na zakończenie gry na swoim arkuszu gracza i czyta wskazane zakończenie.

## ZAPISYWANIE GRY

Kiedy gracze dotrą do 2 części scenariusza, otrzymają możliwość zapisania gry, by móc wrócić do niej później. Zapisując grę gracze otrzymają polecenie, by zapisać „Część 1 Ukończona” w Dzienniku Pokładowym oraz dowiedzą się jak zapisać aktualny stan gry na drugiej stronie Dziennika Pokładowego.

Wracając do zapisanej gry, przejdźcie w aplikacji do odpowiedniego scenariusza, kliknijcie przycisk „Pokaż Przygotowanie” i postępujcie zgodnie z poleceniami dotyczącymi przygotowania gry.

# ROZPATRYWANIE EFEKTÓW W GRZE

## TESTOWANIE ZDOLNOŚCI

### PRZYKŁAD TESTU ZDOLNOŚCI

**3 LOWNIE RYB**  
Polowanie +1. Następnie wykonaj test Polowania.

1-4 ... Zaloga -1. Zapasy +1. Niesława -2.  
5-8 ... Zapasy +1.  
9-11 ... Zapasy +2. Skarb +1.

12-15 ... Zapasy +3. Skarb +1.  
16+ ... Zapasy +3. Skarb +2. Niesława +3.

Agata musi wykonać test Polowania. Wyrzuca 12, dodaje 3 za wypełnione pola Polowania na jej planszy gracza oraz dodaje 1 premii za swoją kartę skarbu: Ozdobna kabura. W związku z tym, że jej łączny wynik wynosi 16, rozpatruje odpowiednią opcję, zdobywając 3 Zapasy, 2 Skarby i 3 Niesławy.

Kiedy gracz ma przetestować Zdolność, musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Rzuć 12-ścienną kością.
2. Do wyniku dodaj 1 za każde wypełnione pole tej Zdolności na arkuszu gracza.
3. Dodaj cyfrę pod każdą ikoną na swoich kartach Skarbu i Opowieści, która odpowiada tej Zdolności.
4. Odwołaj się do tekstu związanego z testowaną Zdolnością i rozpatrz opcję odnoszącą się do swojego wyniku.



### ŻETON PECHA

Jeśli wykonując rzut kością (nie dotyczy odwracania kości) na test Zdolności, masz przynajmniej 1 żeton Pecha, rzuć dodatkowo drugą kością i zatrzymaj ją z niższym wynikiem (po ewentualnych przerzutach). Następnie odrzuć 1 żeton Pecha.



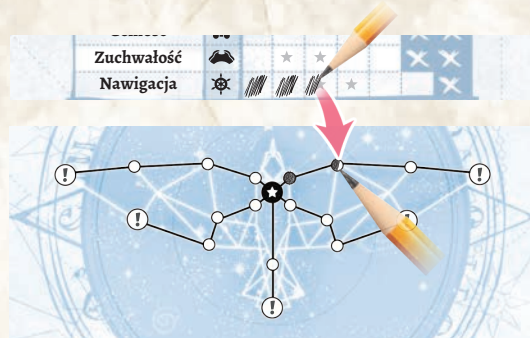
### ŻETON PRZERZUTU

Jeśli masz przynajmniej 1 żeton Przerzutu, po wykonaniu rzutu kością (lub kośćmi), by przetestować Zdolność, możesz odrzucić żeton Przerzutu, by przerzucić 1 kość. Możesz robić to wielokrotnie podczas jednego testu.

**Uwaga:** Pech i Przerzut mają zastosowanie tylko do testów Zdolności, a nie do pozostałych rzutów kośćmi.

## ZDOBYWANIE ZDOLNOŚCI

Kiedy gracz zdobywa zdolność (np: Polowanie +1), wypełnia on dla tej zdolności pierwsze niewypełnione pole po lewej na planszy gracza. Jeśli w tym polu jest ★, gracz wypełnia również gwiazdę ○ na swojej Konstelacji.



**Uwaga:** Pola na których nadrukowane są symbole ✖ nie mogą być wypełnione. Gracz nie zdobywa Zdolności, jeśli wszystkie pola dostępne dla zdolności są już wypełnione.

## NAJWYŻSZA/NAJNIŻSZA ZDOLNOŚĆ

Określając kto ma najwyższą lub najniższą wartość danej Zdolności, policzcie tylko wypełnione pola na arkuszu gracza. Nie wliczajcie Zdolności zdobytych z kart Skarbów i Opowieści.

## WYPEŁNIANIE GWIAZD W KONSTELACJI ★

Każdy z graczy na arkuszu gracza posiada Konstelację. Im więcej gwiazd ○ w swojej konstelacji jest w stanie wypełnić gracz podczas gry, zwłaszcza tych, które zawierają !, tym lepszym jest piratem.

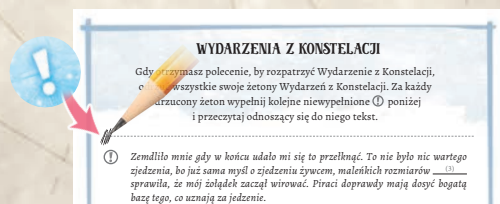
Ileokroć gracz otrzyma polecenie, by wypełnić gwiazdę ○ w swojej konstelacji, musi wybrać i wypełnić gwiazdę, która jest połączona z początkową ● lub z uprzednio wypełnioną gwiazdą. Jeśli gwiazda, którą wypełnił gracz, zawiera !, otrzymuje on żeton Wydarzenia z Konstelacji.

Istnieją 2 główne sposoby, dzięki którym gracz może wypełnić gwiazdę:

- ✖ Zyskiwanie Zdolności. Za każdym razem gdy gracz wypełnia pole, w którym znajduje się również ★, wypełnia on też gwiazdę ○ w swojej Konstelacji.
- ✖ Zakopywanie Skarbów. Akcje niektórych Obszarów pozwalają graczowi Zakopać (odrzuć) Skarb, wypełniając gwiazdę ○ w Konstelacji za każdy zakopany Skarb.

## ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ Z KONSTELACJI !

Kiedy gracz otrzymuje polecenie, by rozpatrzeć swoje Wydarzenia z Konstelacji, musi przejść do sekcji Wydarzeń z Konstelacji na swoim arkuszu gracza i odrzucić wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton zaznacza kolejne, jeszcze nie zaznaczone, Wydarzenie z Konstelacji i odczytuje je na głos, uzupełniając w trakcie czytania wszystkie puste miejsca, odpowiednimi słowami z sekcji Pustych miejsc w historii ze swojego arkusza.



## ZYSKIWANIE/TRACENIE/TESTOWANIE ZAGROŻENIA ✂

Kiedy efekt obecny w grze sprawia, że gracz zyskuje lub traci 1 (i więcej) Zagrożenia ✂, Obserwator dodaje lub usuwa odpowiednią liczbę żetonów Zagrożenia z toru Zagrożenia.

Kiedy otrzymujesz polecenie, by przetestować Zagrożenie (i tylko jeśli otrzymujesz to polecenie), jeśli liczba żetonów Zagrożenia na Torze Zagrożenia jest równa lub większa od aktualnego Limitu Zagrożenia wskazanego na karcie Celu, zaznacz kolejne, jeszcze nie zaznaczone, pole Groźnego Wydarzenia w Dzienniku Pokładowym i przeczytaj wstęp.



## ZYSKIWANIE/TRACENIE WSPÓŁCZYNNIKÓW STATKU




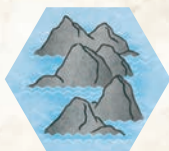
Kiedy efekt w grze sprawia, że gracze zyskują lub tracą współczynnik Statku, wtedy odpowiedni gracz (Bosman, Cieśla lub Ochmistrz) musi przesunąć wskazany znacznik współczynnika statku, zwiększając lub zmniejszając jego pozycję na torze. Wartość współczynnika statku nie może przekroczyć jego określonego maksimum lub spaść poniżej 0.

## PORUSZANIE STATKU

Kiedy efekt w grze nakazuje graczowi, by poruszył statek, ten gracz porusza statek na sąsiednie pole. Za każdym razem, kiedy statek miałby zostać poruszony na puste pole (takie, na którym nie znajduje się żeton nawigacji lub żeton specjalnego Obszaru) dobierz żeton Nawigacji i umieść go odkrytego na polu, przed poruszeniem się na nie.

**Poruszając statek NIE przechodzisz do wpisu wskazanego na nowym polu, dopóki nie otrzymasz stosownego polecenia.**

Jeśli statek zostanie poruszony na pole zawierające żeton Nawigacji lub żeton specjalnego Obszaru, na którym jest symbol , statek nie może poruszyć się już dalej w tej rundzie.



PODWODNE SKAŁY

Statek nie może zostać poruszony na żeton specjalnego Obszaru podwodnych skał.

## BADANIE OKOLICY

Kiedy gracz otrzymuje polecenie, by zbadać jedno lub więcej pól, należy wykonać następujące kroki w podanej kolejności:

1. Dobierz żeton Nawigacji z zakrytego stosu i umieść go zakrytego na pustym polu Mapy, które sąsiaduje z polem, na którym jest statek lub sąsiaduje z uprzednio umieszczonym żetonem Nawigacji. Należy powtarzać ten krok tyle razy, ile pól gracz miał zbadać.
2. Po tym jak wszystkie nowo dobrane żetony Nawigacji zostaną umieszczone, odwróć je awerssem do góry.

## DZIAŁA

Kiedy otrzymujesz polecenie, by ulepszyć działo, Puszkarz może usunąć żeton Działła z planszy Puszkarza i zastąpić go działem z zasobów, którego poziom jest o 1 wyższy. Jeśli zastępowane działo było niezaladowane, nowe działo jest również niezaladowane, i odwrotnie.

Na statku może znajdować się do 4 dział. Działła mogą być odrzucone w dowolnym momencie, by zrobić miejsce dla nowych.

## ZYSKIWANIE/TRACENIE NIESŁAWY ☠

Kiedy efekt w grze sprawia, że gracz zyskuje lub traci 1 (i więcej) Niesławy ☠, Kwatermistrz musi przesunąć znacznik Niesławy tego gracza na wyższą lub niższą pozycję, przesuwając znaczniki innych graczy tak, by zrobić miejsce. Znaczniki Niesławy różnych graczy nigdy nie powinny znajdować się na tym samym polu. Nie może też być pustych pól pomiędzy znacznikami.




## ROZSTRZYGANIE REMISÓW


Ilekoć dwóch lub więcej graczy remisuje w zakresie rozpatrywanego efektu gry, remis należy rozstrzygnąć zgodnie z kolejnością Niesławy ☠ remisujących, przy założeniu, że gracz o wyższej Niesławie ma wyższy wynik.

## KARTY CELU

Przeznaczeniem karty Celu jest przypomnienie graczom do czego powinni w danym momencie dążyć. Zawsze w grze będzie dokładnie 1 karta Celu. Kiedy gracze otrzymają polecenie, by odrzucić kartę Celu, otrzymają również polecenie, którą nową kartą Celu należy ją zastąpić.

## KARTY SKARBÓW

Kiedy gracz zyskuje 1 (i więcej)  Skarb, gracz ten dobiera i umieszcza w grze 1 kartę Skarbu za każdy uzyskany Skarb. Jeśli talia Skarbów się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych kart Skarbów, tworząc z niego nową talię. Karty Skarbów zagrywa się awerssem do góry, a ich efekt jest korzystny dla gracza, który je otrzymał. Można również pozyskiwać Skarby, kradnąc je od innych graczy.

Gracz nie może mieć w grze jednocześnie więcej niż 4 karty Skarbów. Jeśli gracz miałby zagrać piątą kartę, musi najpierw odrzucić jeden z posiadanych już Skarbów albo zdecydować, by odrzucić nowy Skarb. Za każdą odrzuconą w ten sposób kartę, Zapasy  +1. Efekty „Po tym jak zyskasz tę kartę” widoczne na karcie Skarbu, należy rozpatrzyć tylko, jeśli gracz zdecydował się zatrzymać kartę.

Gracz NIE wypełnia pola na swoim arkuszu gracza, gdy zyskuje kartę Skarbu, na której jest ikona Zdolności. Premie te są dodawane do testów Zdolności niezależnie od Zdolności zdobytych przez gracza.

Niektóre karty posiadają efekt, który aktywuje się po odrzuceniu. Efekty te rozpatruje się tylko wtedy, gdy gracz odrzuca kartę dokładnie w tym celu. Kiedy gracz odrzuca kartę z jakiegokolwiek innego powodu (np. zakopując Skarb lub odrzucając do limitu 4 kart), nie rozpatruje się efektu „odrzucenia”. Gracze mogą użyć efektów odrzucenia tylko w swojej turze (podczas rozpatrywania swojej akcji w fazie Akcji), chyba że na karcie wyraźnie napisano inaczej.

## KARTY OPowieści

Karty Opowieści działają w podobny sposób co karty Skarbu, ale nie są kartami Skarbu i nie mogą być zakopane, odrzucone, ukradzione albo wykorzystane, by opłacić koszt Skarbu. Nie ma limitu kart Opowieści, jakie gracz może posiadać. Jeśli to możliwe karty Opowieści powinny być dobierane z talii Opowieści. W przeciwnym razie należy je wziąć od gracza, który je posiada.

## GENERATOR PIRACKICH IMION

Rzuć dwiema 12-ściennymi kośćmi, pomnóż ich wyniki przez siebie i sprawdź w tabeli swój piracki przydomek. Następnie rzuć dwiema 12-ściennymi kośćmi, pomnóż ich wynik przez siebie i sprawdź w tabeli imion swoje imię. Połącz oba wyniki, aby stworzyć swoje pirackie imię.

### PRZYDOMEK

1 ...Różowe oko	25 Fantazyjny(a)...	64 ...Kurza nóżka
2 Łapiząb...	27 ...el Burro	66 Zarządca/Zarządczyni...
3 Suchousty(a)...	28 ...Światlik/Świetliczka	70 Nowy(a)...
4 Smakowity(a)...	30 ...Śpioch	72 Worek...
5 ...Rolada	32 Przeróżający(a)...	77 Krótki(a)...
6 Bogata(y) Ciotka/Wuj...	33 Cnotliwy(a)...	80 ...Gardziółko
7 ...Mięsożerca	35 Rozsądny(a)...	81 ...Bum-bum
8 Trupiolicy(a)...	36 ...Łapa	84 ...Wierszokleta/ Wierszokletka
9 Przewrotny(a)...	40 „Admirał”...	88 Złota Korona...
10 Klnący(a)...	42 ...Szczur Łądowy	90 ...Flak
11 Zgnilooki(a)...	44 ...Brazowy nos	96 Podpity(a)...
12 Prostacki(a)...	45 Atrakcyjny(a)...	99 ...Szpila
14 Doświadczony(a)...	48 ...Mięsień	100 ...Miecznik
15 ...Cyngiel	49 ...Kokos	108 ...Tik-Tak
16 Mały(a)...	50 „Święty(a)”...	110 ...Mors
18 ...Błazen	54 ...el Pollo	120 Krępy(a)...
20 ...Gorące Bułeczki	55 Towarzysz(ka)...	121 ...Kaczy Dziób
21 Lepki(a)...	56 ...Zęza	132 Łobuz...
22 ...Żądny(a) Krwi	60 Płócienny(a)...	144 Babka/Dziadek...
24 ...Śpioch	63 ...Socjopata(ka)	

### IMIE

1 McHale	25 Paola/Pablo	64 Checkers
2 Jeanne/Jean	27 Britches	66 Charlotte/Chuck
3 Helga/Hugo	28 Birdy/Burt	70 Turner
4 Jackie/Jacques	30 Basilfinger	72 Ditty/Jakobe
5 O'Dell	32 Hawkins	77 Miller
6 Carla/Carl	33 Olive/Otis	80 Sally/Sal
7 Marley	35 Zheng	81 Jojo
8 Isabelle/Ismael	36 Coco/Carl	84 Flores
9 Zhu Zhu/Zebulon	40 Freida/Fred	88 Shandy
10 Irma/Ernie	42 Mao	90 Jill/Jack
11 Wilma/Wally	44 Maude/Mac	96 Petunia/Pete
12 Jones	45 McGillicuddy	99 Rachel/Ross
14 Kate/Kev	48 Packo	100 McGee
15 Greta/Hans	49 Smith	108 Ramirez
16 Bobbie/Bob	50 Louise/Louis	110 Frannie/Frank
18 Watanabe	54 Edna/Ed	120 Rora/Rory
20 Alice/Al	55 Cookie	121 Goose
21 McMuffins	56 Van Der Veer	132 Flo/Phil
22 Skeet	60 Mackey	144 Snoopy
24 She/He-Beast	63 Hsu	

## TWÓRCY

### PROJEKTANCI GRY

Isaac Vega, J. Arthur Ellis,  
Mr. Bistro

### ILUSTRATORZY

Nadezhda Tikhomirova,  
Anton Fadeev

### PISARZE

Mr. Bistro, Isaac Vega,  
J. Arthur Ellis

### PRODUCENT

Colby Dauch

### PROJEKT GRAFICZNY

Kendall Wilkerson,  
David Richards

### REDAKTOR

Jonathan Liu

### ROZWÓJ GRY

Callin Flores

### DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Samuel J. Vega

### WERSJA POLSKA

Zespół Portal Games

### TŁUMACZENIE

Marcin Mortka,  
Paweł Imperowicz

### SKŁAD

Bartosz Makświej

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/zapomniane-morza/>

## LUBISZ MORSKIE KLIMATY? WYPŁYŃ RAZEM Z SERIĄ KRÓLESTW PÓŁNOCY!

