

Po kolejnej udanej wyprawie łupieżczej, piraci wracają do swojej kryjówki. Teraz najważniejsze zadanie jakie ich czeka, to podział łupów. Czy uda Ci się zagarnąć najcenniejsze skarby i stać się Kapitanem Sknera?!

## KAPITAN SKNERA - INSTRUKCJA GRY

Informacje o grze: 2 do 6 graczy, 30 minut.

Elementy: 115 skarbów, 6 kart informacyjnych, instrukcja.

### PRZYGOTOWANIE

Rozłóż i pomieszaj na stole skarby obrazkiem do dołu tak, aby ich symbole były zakryte. Są to zdobyte podczas ostatniej wyprawy łupy, o które będziesz walczył z innymi piratami. W grze występuje 5 rodzajów skarbów, posiadają one sześć różnych kolorów tła: złoty klucz (3 płytki w każdym kolorze), perła (4 płytki w każdym kolorze), moneta (5 płytek w każdym kolorze) oraz diament (6 płytek płytek w każdym kolorze). Piracka flaga występuje tylko na jednym kolorze tła i pojawia się na 7 płytkach.



6 x 3



6 x 4



6 x 5



6 x 6



1 x 7

Każdy z graczy losuje 6 skarbów ze stosu "łupów" i układa je przed sobą, obrazkiem do góry. Skarby z jednakowym tłem i typem umieszczane są obok siebie tworząc zestaw. Liczba płytek w zestawie musi być widoczna dla wszystkich graczy. Każdy z graczy otrzymuje także kartę pomocy.

### GRA






Grę rozpoczyna losowo wybrany gracz. Gra toczy się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze każdy wykonuje dwie akcje: wymianę skarbów z innym graczem (Akcja 1) oraz dociągnięcie nowych skarbów (Akcja 2).

### 1. WYMIANA:

Wybierz dowolny zestaw skarbów (ten sam typ i to samo tło) od wybranego przez Ciebie przeciwnika i zażądaj, aby go Ci oddał. Przeciwnik musi oddać Ci wszystkie płytki z wybranego przez Ciebie zestawu. Po ich otrzymaniu połóż je przed sobą. Jeżeli masz już inne skarby z tego typu i o tym samym kolorze tła połącz je tworząc z nich jeden zestaw. Teraz gracz, któremu zabrałeś skarby, może zażądać jednego lub więcej zestawów z Twojej kolekcji o łącznej wartości nie wyższej, niż wartość zestawu, który musiał oddać.

**Uwaga:** Przeciwnik nie może zażądać żadnych skarbów z zestawu, który przed chwilą Ci oddał.

Wartość zestawu jest określana przez liczbę składających się na niego skarbów, jak pokazano na karcie informacyjnej:

1	2	3	4	5	6	7
1	3	6	10	15	20	25
-	-					

← Liczba skarbów

← Liczba punktów wymiany podczas gry

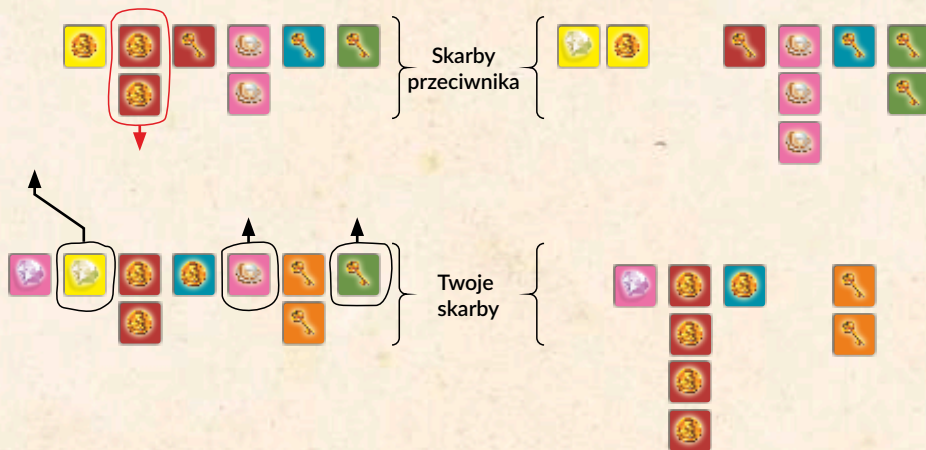
← Kompletne zestawy

Przykład 1:

Zabierasz innemu graczowi dwie monety z czerwonym tłem (wartość zestawu to 3). Dokładasz je do już posiadanych przez siebie - tworzy to zestaw o wartości 10. Przeciwnik w zamian zabiera Ci już pojedyncze skarby: perłę, diament i klucz - każdy o wartości 1. Dokłada je do swoich skarbów tworząc zestawy.

Sytuacja przed wymianą

Sytuacja po wymianie



## SZCZEGÓLNY PRZYPADEK:

Jeśli gracz, od którego zabrałeś skarby, nie może wziąć od Ciebie skarbów o tej samej wartości, ma on dwa wyjścia: może zabrać od Ciebie skarby o mniejszej łącznej wartości albo może kazać Ci dopłacić. W drugim przypadku jesteś zobowiązany oddać przeciwnikowi jedną lub więcej grup o łącznej wartości wyższej niż wartość grupy, którą Ty otrzymałeś. Jednak tym razem to do Ciebie należy decyzja jaką grupę/grupy oddasz.

**Przykład:** *Zabierasz innemu graczowi dwie monety z czerwonym tłem (wartość zestawu to 3). Dokładasz je do już posiadanych przez siebie - tworzy to zestaw o wartości 10. Przeciwnik nie może wziąć od Ciebie skarbów o tej samej wartości, żąda więc dopłaty. Oddajesz mu 3 diamentyna żółtym tle o wartości 6.*

Jeśli wartości Twoich zestawów skarbów nie rekompensują wymaganej wartości, nie możesz podjąć wymiany.

Skarby przeciwnika



Twoje skarby



## SKOMPLETOWANA GRUPA:

Kiedy zbierzesz komplet skarbów o tym samym kolorze tła (czyli: 3 klucze, 4 perły, 5 monet, 6 diamentów albo 7 flag) wtedy natychmiast odkładasz je na bok i odwracasz je na drugą stronę. **Nie mogą one podlegać wymianom z innymi graczami!**

## 2. NOWE SKARBY:

Drugą akcją w turze jest dobranie nowych skarbów ze środka:

- grając w 3 albo 4 osoby weź 2 nowe skarby;
- grając w 5 albo 6 osób, weź 1 nowy skarb.

Jeśli podczas swojej tury **nie robisz wymiany i posiadasz nie więcej niż 2 grupy po jednym skarbie** przed sobą, wtedy możesz na koniec swojej tury wziąć  **jeden dodatkowy skarb ze środka**.

## KONIEC GRY:

Kiedy ostatni skarb zostanie zabrany ze środka, **wszyscy gracze** rozgrywają ostatnią rundę. Po tym następuje koniec gry.

Teraz każdy z graczy liczy wartości swoich skompletowanych grup według tabelki na karcie pomocy. Tytuł Kapitana Sknery otrzymuje gracz, którego skarby są najbardziej wartościowe.

**Uwaga:** na koniec gry, do punktacji liczą się jedynie skompletowane grupy. **Grupy nieskompletowane nie są brane pod uwagę przy zliczaniu punktów.** Jeśli jednak następuje remis, liczba skarbów w nieskompletowanych grupach decyduje o zwycięzcy.

## WARIANT GRY: „DUCH KAPITANA SKNERY” (2 GRACZY)

Zasady gry są takie same jak przy grze trzyosobowej, ale tym razem gracze z wirtualnym trzecim graczem - Duchem Kapitana Sknery. Przygotujcie grę jak dla 3 graczy. Duch Kapitana Sknery otrzymuje 6 skarbów, a w swojej rundzie gra tylko akcje dobierania skarbów (2 płytki). W swojej rundzie możesz dokonywać wymian albo z innym graczem, albo z duchem.

Kiedy wymieniasz się z Duchem Kapitana Sknery to drugi gracz decyduje jakie skarby zostaną Ci zabrane i dokłada je do swojej kolekcji!

## WARIANT GRY: „KAPITAN SZELMA” (2-6 GRACZY)

Zasady gry są takie same jak przy grze standardowej, z wyjątkiem sytuacji „szczególnego przypadku”. Jeśli niemożliwe jest wzięcie skarbów o równej lub niższej wartości, to gracz nie dostaje niczego. W tym przypadku przeciwnik **nie może żądać od Ciebie dopłaty**.

## ZASADY ZAAWANSOWANE: PUNKTOWANE KOLORY

Zaawansowani gracze mogą ustalić, że pod koniec gry podczas normalnego liczenia punktów zostaną przyznane bonusowe punkty za liczbę różnych kolorów, które każdy z graczy zebrał w swoich skompletowanych grupach. Flaga piracka liczona jest jako osobny kolor.

Linia 1: Liczba różnych kolorów →

Linia 2: Punkty bonusowe →

1	2	3	4	5	6	7
1	3	6	10	15	20	25
-	-					



Instrukcja VIDEO na:  
[www.bombagames.pl](http://www.bombagames.pl)

WYDAWCA

**TO\_DESIGN**

Pomysk Wielki 61  
77-121 Bytów  
Polska

DYSTRYBUTOR



**PLAYTHIS ONE**

AUTOR

Reiner Knizia

RYSUNKI

Roman Kucharski

OPRACOWANIE

Przemysław Fornal  
[www.todesign.pl](http://www.todesign.pl)

Specjalne podziękowania dla Michała Szewczyka i Macieja Kwiatka. Reiner Knizia jest wdzięczny wszystkim testerom za ich wkład w rozwój gry. Specjalne podziękowania otrzymują: Iain Adams, Chris Bowyer, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Wiosna i Graeme Tate.