

Libertalia

WICHRY GALECREST

Projekt: Paolo Mori
Grafika: Lamaro Smith

1-6 graczy · 45-60 minut
Wiek 14+

W świecie Galecrest podniebni piraci postawili żagle, by wyruszyć z wiatrem w poszukiwaniu przygody, skarbów i sławy. Jako admirał obejmiesz dowodzenie nad nader liczną i charakterystyczną załogą, tak samo jak twoi przeciwnicy, dowodzący innymi statkami pirackiej floty. Każdego dnia twoja flota przybija do innej wyspy, na którą wysyłasz członka załogi, by zdobył dla ciebie część łupu. I masz nadzieję, że powróci, by powiększyć twoją kolekcję postaci.

Libertalia pierwszy raz pojawiła się na rynku gier w roku 2012. Dziesięć lat później świętujemy ten oryginalny projekt, wydając poprawioną i rozszerzoną edycję, z nowymi grafikami, 40 postaciami na gracza, systemem reputacji do rozstrzygnięcia remisów, odświeżonymi żetonami łupu, solidnym trybem solo i wieloma innymi dodatkami.

OPIS I CEL GRY

Gra w Libertalię składa się z trzech wypraw (rund). Przed każdą wyprawą gracze zyskują taki sam zestaw 6 postaci. Każdego dnia, podczas wyprawy, gracze jednocześnie wybierają 1 postać ze swojej ręki i zagrywają ją. Postaci układane są na wyspie zgodnie ze swoją rangą, od najniższej do najwyższej (remisy rozstrzyga reputacja gracza). Gracze aktywują zdolności dnia tych postaci w kolejności od najniższej rangi, następnie aktywują zdolności zmiernych oraz wybór żetonów łupu w kolejności od najwyższej rangi, a postacie przechodzą na statki graczy. Na końcu aktywują się zdolności nocy postaci na statkach.

Na koniec wyprawy gracze aktywują zdolności kotwicy postaci i zyskują ich żetony łupu oraz dublony. Następnie odrzucają te postaci, a także żetony łupu oraz dublony, pozostawiając jedynie niezagrane karty postaci na swojej ręce. Na koniec trzeciej wyprawy gracze ujawniają finalną punktację, by zdecydować, kto przejdzie do historii jako najbogatszy z piratów.

ELEMENTY GRY

Wspólne

1 plansza



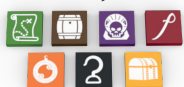
54 dublony
(kartonowe monety)



7 kafelków łupu



48 żetonów łupu
(10 map, 8 beczek,
8 relikwii, 6 szabel,
6 amuletów, 6 haków
i 4 skrzynie)



1 woreczek



1 kafelek Kadeta
(wariant dla 2 graczy)



Każdego gracza

40 kart postaci



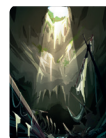
1 tarcza
punktacji



1 znacznik
reputacji



1 kafelek
cmentarza



PRZYGOTOWANIE: PRZED KAŻDĄ GRĄ

Plansza, kafelki oraz żetony łupu: Umieść planszę (wyspę) na stole, wybierając jedną z opcji:

Spokój (☁): Użyj strony spokojnych wód i jej łatwych, przyjaznych zdolności.

Sztorm (🌩): Użyj strony wzburzonych wód i jej skomplikowanych, podstępnych zdolności.

Nieznane wody: Na wybranej stronie planszy ułóż kafelki łupu losową stroną do góry, by doświadczyć dzikiego rejsu po otwartym morzu. Zakryj kafelki łupu wydrukowane na planszy. W innym wypadku osobne kafelki nie są używane. *Kafelki z ikoną Automy (🤖) są w grze jedynie w trybie solo.*

Wszystkie żetony łupu powinny znaleźć się w woreczku.

Przedmioty każdego gracza: Każdy gracz otrzymuje zestaw ponumerowanych 40 kart postaci (nie tasuj ich), pasującą tarczę punktacji ustawioną na 0 oraz kafelek cmentarza. Tarcza punktacji pozostaje odkryta (punkty są jawne).

Wymieszaj **wszystkie 6** znaczników reputacji (nie tylko te należące do aktualnych graczy) i losowo umieść od lewej do prawej na torze reputacji.

W wariacie dla 2 graczy zakryj drugie i trzecie miejsce na wyspie kafelkiem Kadeta. Losowo rozmieść znaczniki reputacji graczy na trzecim i czwartym polu toru reputacji (zwróć uwagę na oznaczenie ▲2P na planszy), a następnie rozmieść pozostałe znaczniki reputacji na reszcie miejsc.



PRZYGOTOWANIE DLA 3 GRACZY (SPOKÓJ)



PRZYGOTOWANIE: PRZED KAŻDĄ WYPRAWĄ

Żetony łupu: Wylosuj żetony łupu z woreczka i losowo rozłóż je na wyznaczonych miejscach planszy (każde miejsce oznacza kolejny dzień nadchodzącej wyprawy, a każda z 3 wypraw trwa inną liczbę dni). Każdy dzień nadchodzącej wyprawy będzie zawierał liczbę żetonów łupu równą liczbie graczy.



W wariancie dla 2 graczy połóż 3 żetony łupu na każdym polu nadchodzącej wyprawy.

Karty postaci: Wyznacz gracza, który potasuje swoje karty postaci, pociągnie 6 losowych kart, a następnie pokaże je reszcie graczy. Pozostali gracze wybierają te same karty ze swoich zestawów i biorą je na rękę. Proces ten przebiega szybciej, jeśli przed każdą wyprawą karty tasuje i losuje ten sam gracz, a pozostali gracze pozostawiają swoje karty w kolejności numeracji.

Gracze zakończą każdą wyprawę z niektórymi kartami postaci nadal na ręce. Dla każdej kolejnej wyprawy dobierają dodatkowo taki sam dla wszystkich zestaw 6 kart i dodają je do swojej ręki i kart pozostałych z wyprawy poprzedniej.

Dublony: Zyskujesz dublony (żetony monet: ) w liczbie równej liczbie przy twoim znaczniku reputacji na torze reputacji. Twoje dublony są jawne.



Sąsiedowanie

Kilka kart oraz kafelków łupu mówi o sąsiadujących graczach. Sąsiadujący gracz to ten siedzący bezpośrednio po twojej lewej lub prawej.

PRZEBIEG GRY

Podczas rozgrywki Libertalii odbywają się 3 wyprawy, a każda z nich jest dłuższa o 1 dzień. Pierwsza wyprawa trwa 4 dni, druga 5 dni, a ostatnia 6 dni.

Każdego dnia gracze jednocześnie wybierają po jednej postaci ze swojej ręki i zagrywają ją, kładąc zakrytą przed sobą. Kiedy wszyscy gracze już to zrobią, zagrane karty są odkrywane i układane na wyspie od lewej do prawej, od najniższej do najwyższej (bazując na randze w lewym górnym rogu, gdzie 1 to ranga najniższa, a 40 najwyższa). Jeśli zagrane zostaną dwie lub więcej takie same postaci, zostają one ułożone zgodnie z reputacją graczy (gracz z najwyższą reputacją kładzie kartę najbardziej po prawej).

Następnie odbywają się poniższe fazy. W każdej fazie gracz aktywuje tylko własną postać i musi aktywować wszystkie zdolności pasujące do fazy, o ile karta nie zawiera słowa „możesz”.

Dzień (☀️): Zaczynając od pierwszej postaci po lewej (najniższa ranga) na wyspie i przechodząc w prawo, każdy gracz aktywuje zdolność dnia swojej postaci (jeśli postać taką posiada).

Zmierzch (🌙): Zaczynając od ostatniej postaci po prawej (najwyższa ranga) na wyspie i przechodząc w lewo, każdy gracz posiadający postać na wyspie wykonuje następujące kroki:

1. Zyskaj żeton łupu (jeśli jest) z aktualnego dnia, chyba że napisano inaczej na karcie twojej postaci.
2. Jeśli twoja postać oraz/lub zyskany żeton łupu posiada zdolność zmierzchu, aktywuj tę zdolność.
3. Jeśli twoja postać nadal znajduje się na wyspie, połóż ją odkrytą na swoim statku (na stole przed sobą).

Jeśli pozostaną jakiegokolwiek żetony łupu w aktualnym dniu po fazie zmierzchu, należy odłożyć je z powrotem do woreczka.

Noc (🌑): Jednocześnie z resztą graczy aktywuj wszystkie nocne zdolności postaci na swoim statku. Możesz aktywować je w wybranej przez siebie kolejności.

Przy zdobywaniu lub traceniu dublonów podczas wyprawy, należy korzystać wyłącznie z żetonów monet (nie tarczy punktacji). W ten sposób nawet jeśli liczba dublonów gracza miałaby spaść poniżej 0, gracz ten po prostu będzie posiadał 0 żetonów monet. Punktacja na tarczy zmienia się wyłącznie na koniec każdej wyprawy.

Kiedy instrukcja mówi o odrzuceniu jednej z kart postaci, należy umieścić ją zakrytą na kafelku cmentarza. Gracz może w każdym momencie przejrzeć karty na własnym cmentarzu.

WARIANT DLA 2 GRACZY

W wariantcie dla 2 graczy połóż kafelek Kadeta na drugim i trzecim polu wyspy. Zamiast żetonów łupu również liczbie graczy, każdego dnia dostępne są po 3 żetony łupu.

Gracze umieszczają swoje postaci na wyspie zgodnie z rangą Kadeta (20,5). Jeśli postać gracza jako jedyna ma rangę 20 lub mniej, musi zostać położona bezpośrednio po lewej od Kadeta. Jeśli o zmierzchu postać gracza znajduje się bezpośrednio po lewej od Kadeta, jego przeciwnik usuwa żeton łupu z aktualnego dnia zaraz przed tym, jak pierwszy gracz zyskuje żeton łupu. Usunięty żeton odkładany jest z powrotem do woreczka bez żadnego innego efektu. Kadet liczy się jako postać, ale nie może zostać odrzucony, nie może też zyskiwać ani tracić.



Przykład: Trzeciego dnia *Jamey* zagrywa Bandytę (ranga 6), *Paolo* zagrywa Przemysłownika (ranga 13), zaś *Megan* także zagrywa Przemysłownika (ranga 13). Bandyta, którego zagrał *Jamey* ma najniższą rangę, więc zostaje położony na pierwszym miejscu po lewej stronie wyspy. *Paolo* ma niższą reputację od *Megan*, więc jego Przemysłownik zostaje położony jako następny, a *Megan* kładzie swojego Przemysłownika ostatnia.



KONIEC WYPRAWY

Po fazie nocnej ostatniego dnia każdej wyprawy należy wykonać następujące kroki:

Zdolności kotwicy (⚓): Aktywuj wszystkie zdolności kotwicy na żetonach łupu oraz postaciach na swoim statku, w dowolnej kolejności. Teraz możesz policzyć swoje dublony zyskane do tego momentu i dodać ich wartość na tarczy punktacji lub poczekać na następny krok. Nie możesz „zagrać” kolejnością działań, by uniknąć tymczasowego posiadania mniej niż 6 dublonów.

Tarcze punktacji: Podnieś swój wynik punktowy na tarczy o wartość dublonów, a następnie odrzuć te dublony. Wynik na twojej tarczy punktacji jest jawny. Po trzeciej wyprawie, jeśli ilość twoich punktów przekracza 99, ustaw punkty na 99 i użyj dublonów, by oznaczyć nadprogramowe bogactwo.

Na koniec pierwszej i drugiej wyprawy postępuj zgodnie z krokami przygotowania do następnej wyprawy (na stronie 3). Gra kończy się wraz z końcem trzeciej wyprawy.

Odrzuć żetony łupu i postaci na statkach: Jeśli nie napisano inaczej na karcie postaci lub kafelku łupu, odtóż wszystkie żetony łupu z powrotem do woreczka, a wszystkie karty postaci na swoim statku na swój cmentarz. Zachowaj jednak karty postaci na swojej ręce – w ten sposób zaczniesz następną wyprawę z postaciami, które u innych graczy być może leżą już na cmentarzu.

Na planszy nie powinny pozostać żadne żetony łupu. Niezabrane żetony łupu należy odłożyć z powrotem do woreczka na koniec fazy zmierzchu. Jeśli jakieś zostały przeoczone, odtóż je do woreczka w tym momencie.

REPUTACJA

Reputacja wykorzystywana jest do rozstrzygania remisów, zwykle wtedy, gdy więcej niż jeden gracz zagra tę samą postać. Kolejność na torze można modyfikować za pomocą żetonów łupu i postaci. Czym bardziej na prawo na torze reputacji jest znacznik gracza, tym wyższa jego reputacja. **Przykład:** *Megan i Jamey* oboje zagraли *Pasażera na gapę*. *Jamey* ma swój znacznik reputacji po prawej znacznika *Megan*, więc *Jamey* kładzie na wyspie swojego *Pasażera na gapę* po prawej od *Pasażera na gapę* należącego do *Megan*.



Kiedy zyskujesz punkty reputacji, przesuń swój znacznik reputacji w prawo o liczbę odpowiadającą wartości zyskiwanych punktów, przesuwając inne znaczniki w lewo, by stworzyć miejsce na swój znacznik. **Przykład:** *Jamey* ma swój znacznik reputacji na szóstym polu toru reputacji, *Megan* na piątym, a *Paolo* na trzecim. *Paolo* zagrał *Zbrojestrza*, który daje mu 2 punkty reputacji, więc jego znacznik przesuwa się na piąte miejsce, a znacznik *Megan* przesuwa się w lewo (na miejsce czwarte). Tak samo należy postąpić przy traceniu reputacji, jednak w odwrotnym kierunku.

Jeśli tracisz więcej punktów reputacji, niż pozwala na to tor, tracisz 1 za każdy punkt reputacji, który nie może zostać utracony na torze. Jeśli zyskujesz więcej punktów reputacji, niż pozwala na to tor, zyskujesz 1 za każdy punkt reputacji, który nie może być zyskany na torze. **Przykład:** *Jamey* ma swój znacznik reputacji na ostatnim miejscu po prawej stronie toru reputacji i korzysta ze zdolności postaci, która daje mu 2 punkty reputacji. W rezultacie zyskuje 2 dublony.

Każde pole toru reputacji ma swój numer. Jest to liczba dublonów zyskiwanych przez gracza, którego znacznik znajduje się na danym polu, na początku każdej nowej wyprawy. Na każdym z 6 miejsc toru zawsze znajduje się znacznik, niezależnie od ilości graczy.

ŻETONY I KAFELKI ŁUPU

Wszystkie zyskane żetony łupu są jawne. Jeśli zdolność wymaga odrzucenia żetonu łupu podczas wyprawy, żeton ten odkładany jest do woreczka. W innym wypadku pozostaje w zasobach gracza.

Zdolności łupów opisane są na odpowiadających im kafelkach. Żetony łupu ze zdolnościami zmiernych aktywują swoją zdolność tylko w momencie ich zyskiwania, ale już nie w następnych fazach zmiernych lub jeśli zostają przekazane innemu graczowi poprzez zdolność postaci. Inne żetony łupu mają zdolność aktywującą się nocą. Zdolności kotwicy aktywują się na koniec wyprawy.

Jeśli karta postaci lub kafelek łupu nie mówi inaczej (np. sztormowa strona kafelka mapy), wszystkie żetony łupu odkładane są z powrotem do woreczka na koniec każdej wyprawy.

KONIEC GRY

Po zakończeniu trzeciej wyprawy, każdy gracz pokazuje swoją tarczę punktacji, by można było stwierdzić, kto jest najbogatszym piratem! Jeśli jest remis, wygrywa gracz z najwyższą reputacją.

NOTA OD WYDAWCY (JAMEY STEGMAIER)

Libertalia to pierwsza gra opublikowana przez Stonemaier Games, która jest nową edycją gry o wyczerpanym nakładzie, na dodatek oryginalnie wydanej przez innego wydawcę. Uwielbiałem Libertalię od jej pierwszego wydania przez firmę Marabunta, doceniam jednocześnie wyniki rozgrywki, krótki czas pomiędzy turami gracza i łatwe skalowanie do 6 graczy, a także moment odkrywania kart, który zawsze powodował ekscytację. Gracze naprawdę mogli poczuć się jak podstępni piraci, decydując które postaci wyruszą z nimi na następną wyprawę.

Podczas pandemii w roku 2020 zacząłem grać w Libertalię na stronie Board Game Arena i kiedy tylko wspominałem w mediach społecznościowych, że udało mi się w nią zagrać, mnóstwo ludzi odpowiadało mi coś w rodzaju „Szkoda, że nakład jest już wyczerpany!”. Ktoś nawet wspominał podczas mojego cotygodniowego spotkania na żywo na czacie Facebook Live, że powinienem zdobyć prawa i wydać Stonemaierowską wersję Libertalii.

Wiedziony tą zachcianką skontaktowałem się z firmą Asmodee. Również Paolo Mori potwierdził, że prawa wróciły już do twórcy gry. Paolo przyklasnął pomysłowi opublikowania zupełnie nowej edycji gry przez firmę Stonemaier Games, i mieliśmy sporo radochy przy aktualizowaniu niektórych jej mechanizmów, dodawaniu nowych postaci i poprawianiu wielu z oryginalnych kart. Przyjemnością była także praca, jaką wykonał ze mną artysta Lamaro Smith, który stworzył zupełnie nowy świat pirackiej przygody. Mam nadzieję, że Libertalia: Wichry Galecrest spodoba się wam!

Oto lista zmian w stosunku do oryginalnej wersji.

Więcej postaci: Teraz postaci jest 40 zamiast 30.

Zdolności żetonów: Każdy typ żetonu łupu posiada teraz odpowiadający mu dwustronny kafelek łupu, który określa zyski z żetonu. Możliwa jest gra ze zdolnościami spokojnych wód (łatwych i przyjaznych) lub wód wzburzonych sztormem (skomplikowanych i podstępnych), lub też żeglowanie po nieznanach wodach z mieszanką obydwu.

Losowane i zagrywane postaci: Gracz zaczyna z 6 postaciami na ręce i zagrywa 4 z nich podczas pierwszej wyprawy, następnie zyskuje 6 kolejnych postaci i zagrywa 5 z nich podczas drugiej wyprawy, aż wreszcie zyskuje kolejne 6 postaci i zagrywa 6 z nich podczas trzeciej wyprawy.

Reputacja: Prosty tor reputacji zastąpił wcześniejsze zasady rozstrzygania remisów. Jeśli gracz zagra tę samą postać co przeciwnik, gracz z wyższą reputacją położy swoją kartę postaci bardziej po prawej stronie planszy. Reputacja określa także liczbę dublonów, które gracz zyskuje na początku każdej wyprawy.

Informacje ukryte i jawne: Kafelki łupu są teraz dwustronne, przez co łatwiej przygotować grę, ale trudniej je ukryć – teraz są one jawne przez całą grę. Każdy gracz liczy zgromadzone bogactwo za pomocą tarczy punktacji, która zastąpiła planszę w oryginalnej grze (nadal jest to informacja jawna).

Stos kart odrzuconych (cmentarz): Każdy gracz posiada teraz własny cmentarz, na który odkłada postaci odrzucone podczas wyprawy i na koniec wyprawy. Niektóre postaci mają zdolności wpływające na cmentarz.

Wariant dla 2 graczy: Aktualnie, dzięki kafelkowi Kadeta, działa on bardziej jak wariant dla 3 graczy, dokładając dodatkowy wybór dla jednego z graczy (bez wykorzystania bota).

Tryb solo: Z pomocą Automy możliwe jest teraz rozgrywanie Libertalii jako gry jednoosobowej. Zasady takiej gry określa osobna instrukcja.

Specjalne podziękowania otrzymuje Pan Cuddington za stworzenie ramek kart postaci oraz Christine Santana za projekt graficzny.

	SPOKÓJ
	SZTORM
	DZIEŃ
	ZMIERZCH
	NOC
	KOTWICA
	DUBLON

Przed każdą wyprawą

1. Rozmieść żetony łupu (1 na gracza lub 3 dla dwóch graczy).
2. Zyskujesz te same 6 kart postaci.
3. Zyskujesz dublony według reputacji.

Na koniec każdej wyprawy

1. Aktywuj zdolność kotwicy (⚓) dla postaci i łupów.
2. Dodaj punkty na tarczach punktacji i odrzuć dublony.
3. Odrzuć żetony łupu i karty postaci ze statku.

Chcesz obejrzeć instrukcję rozgrywki?

Zajrzyj na stronę youtube.com/user/PhalanxPolska/videos

Masz pytanie podczas gry?

Zadaj je w grupie Libertalia na Facebooku lub na stronie BoardGameGeek

Potrzebujesz zastępczego elementu gry?

Poproś o niego pod adresem reklamacja@phalanxgames.pl

Chcesz wiedzieć co nowego?

Zapisz się na comiesięczne aktualizacje na stronie stonemaiergames.com/e-newsletter



Vertima Sp. z o.o.
Al. Przyjaźni 59L/7, 45-573 Opole
www.phalanxgames.pl



STONEMAIER
GAMES