

# KTO ZA BURTE?

## INSTRUKCJA

EDGARD  
GAMES

Jesteś jednym z rozbitków w dryfującej na morzu szalupie ratunkowej. Wśród was jest ktoś, kogo darzysz sympatią i twój największy wróg. Zdobędziesz punkty, jeśli przeżyjesz i dotrzesz do wyspy. Dodatkowe punkty zyskasz, gdy przeżyje osoba, którą kochasz, a zginie ta, której nienawidzisz. W trakcie podróży będziesz mógł zbierać pieniądze, drogie obrazy i kosztowności, które dodasz do ogólnej punktacji na końcu gry. Mądrze wykorzystuj przedmioty, staraj się przeżyć i spiskuj przeciwko swojemu wrogowi. Miej oczy z tyłu głowy i pamiętaj, że ktoś życzy ci śmierci.

## ELEMENTY GRY

- 47 kart przedmiotów
- 8 kart postaci
- 8 kart miejsca
- 8 kart miłości
- 8 kart nienawiści
- 31 kart nawigacji
- 4 żetony ptaków
- 30 żetonów ran



\*szczegółowe opisy kart na stronach 13-16.

W pudełku znajdziecie grę podstawową (dla 4-6 graczy) i dwa dodatki umożliwiające grę w 8 osób.

Dodatek z dr. Harterem składa się 4 kart (1 postaci, 1 miejsca, 1 miłości i 1 nienawiści) z postacią dr. Hartera, 5 kart nawigacji z nazwiskiem dr. Hartera, 1 karty kanibalizmu i 1 karty apteczki.

Dodatek Madame Wong obejmuje 4 karty (1 postaci, 1 miejsca, 1 miłości i 1 nienawiści) z postacią Madame Wong, 3 karty odwagi w płynie i 3 karty nawigacji: 2 z nazwiskiem Madame Wong i 1, na której spragnieni są wszyscy, którzy pili odwagę w płynie.

**Uwaga:** na 1 karcie nawigacji pojawia się zarówno nazwisko dr. Hartera, jak i Madame Wong. Odrzucając oba dodatki, należy więc pozbyć się łącznie 20 kart, w tym 1 karty nawigacji wspólnej dla dr. Hartera i Madame Wong. **Podczas rozgrywek w 7 osób możecie użyć dowolnego dodatku, w grze w 8 osób obu.**

## PRZYGOTOWANIE GRY

Jeśli gracze w 4-6 osób, odłóżcie do pudełka karty z dodatków.

1. Potasujcie karty postaci i rozdajcie po 1 każdemu z graczy. Gracze kładą je odkryte przed sobą.

**Uwaga!** Jeśli gracze w 4 lub 5 osób i 1 lub 2 karty postaci zostały niewykorzystane, odłóżcie pozostałe karty związane z tymi postaciami (miejsca, miłości i nienawiści) do pudełka. Nie będziecie z nich korzystać w rozgrywce.

2. Potasujcie **karty miłości** i rozdajcie po 1 każdemu z graczy. Nie pokazujcie tej karty innym graczom aż do końca rozgrywki.
3. Potasujcie **karty nienawiści** i rozdajcie po 1 każdemu z graczy. Nie pokazujcie tej karty innym graczom aż do końca rozgrywki.
4. Potasujcie **karty przedmiotów** i rozdajcie po 1 każdemu z graczy. Z pozostałych kart stwórzcie stos i umieśćcie rewersem do góry na środku stołu, będzie to **dziób szalupy**.
5. **Karty miejsca** połóżcie odkryte w rzędzie obok dzioba łodzi w następującej kolejności: Lady Laura, Sir Stephen, Kapitan, Pierwszy Oficer, Francuz i Dzieciak. Jeśli któraś z postaci nie bierze udziału w grze, pomińcie ją podczas tego kroku.
6. Potasujcie **karty nawigacji**, ułóżcie je w stosie rewersem do góry po prawej stronie karty postaci znajdującej się najdalej od dzioba szalupy, będzie to **rufa szalupy**.



Przykład przygotowania gry dla 6 graczy.

## PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na rundy, które reprezentują jeden dzień spędzony przez rozbitków na szalupie ratunkowej. Każda ma taki sam przebieg i podzielona jest na 3 fazy.

1. Faza kwatermistrza
2. Faza akcji
3. Faza nawigacji

### Faza kwatermistrza

Postać siedząca najbliższej dziobu wybiera ze stosu przedmiotów tyle kart, ilu jest graczy (w pierwszej rundzie), lub tyle kart, ilu graczy pozostało przy życiu i jest przytomnych (w kolejnych rundach). Gracz ten wybiera 1 z dobranych kart i bierze ją na rękę. Resztę kart podaje kolejnej postaci, która zachowała przytomność, poczynawszy od tej siedzącej najbliższej dziobu szalupy i dalej w kierunku rufy. Powtórzcie tę czynność do momentu, kiedy wszyscy wybiorą 1 przedmiot.

**Uwaga!** Postacie, które są nieprzytomne, nie otrzymują przedmiotu.

Gracze **nie mogą** wymieniać się przedmiotami w fazie kwatermistrza. Karty przedmiotów możecie wykorzystywać w dalszej części gry jako broń podczas bójek, zbierać je by zdobyć punkty zwycięstwa (np. obrazy), utrzymywać się przy życiu (woda i apteczka) lub utrudniać grę innym graczom (kubek zanęty).


**Uwaga!** Kiedy stos kart przedmiotów się wyczerpie, pomińcie fazę kwatermistrza.

### Faza akcji

Poczynawszy od postaci siedzącej najbliższej dziobu szalupy i dalej w kierunku rufy każda przytomna postać może wykonać jedną z dostępnych akcji:

- WIOSŁOWAĆ
- ZMIENIĆ MIEJSCE
- OBRABOWAĆ KOGOŚ
- WYŁOŻYĆ KARTĘ PRZEDMIOTU (opis kart na str. 15-16)
- WYKONAĆ AKCJĘ SPECJALNĄ (wskazaną na kartach apteczki, flary lub parasola)
- ZREZYGNOWAĆ Z WYKONANIA AKCJI

**REZYGNACJA Z WYKONANIA AKCJI** – gracz nie wykonuje żadnej akcji. Swoją akcję rozgrywa kolejna postać.

**WIOSŁOWANIE** – gracz dobiera 2 karty ze stosu kart nawigacji. Ogląda je i decyduje, czy wybranie ich jest dla niego korzystne, czy nie. Jeśli uważa, że karty są dla niego korzystne, umieszcza je zakryte obok stosu kart nawigacji, tworząc w ten sposób **stos wiosłowania**. Jeśli uzna karty za niekorzystne, odkłada je na spód stosu kart nawigacji. Oznacza to, że gracz może umieścić w stosie wiosłowania 0, 1 lub 2 karty. Po dokonaniu wyboru, gracz kładzie żeton stroną z wiosłem  nad swoją postacią, żeby zaznaczyć, że w tej rundzie wiosłował i **może być spragniony na koniec tury**. (Opis skutków pragnienia na str. 11.)

**ZMIANA MIEJSCA** – gracz zamienia się miejscem w szalupie z inną postacią. Jeśli gracze zamieniają się miejscami, a drugi gracz nie wykonywał jeszcze swojej akcji, ma teraz swoją kolej. Jeśli drugi gracz nie chce zamienić się miejscami, DOCHODZI DO BÓJKI (jej przebieg jest opisany poniżej).

Poniżej przykład zamiany miejsca.



*Sir Stephen chce zamienić się miejscami z Dzieciakiem. Ten zgadza się, po-  
stacie zmieniają swoje pozycje.*



*Dzieciak nie wykonał jeszcze akcji w tej rundzie, ma teraz swoją kolej.*

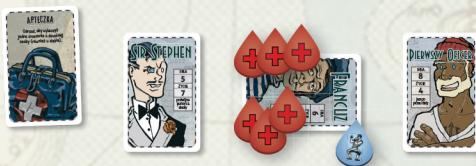
**OBRABOWANIE KOGOŚ** – gracz zabiera wybranemu graczowi kartę przedmiotu (odkrytą lub losową z ręki). Jeśli okradany gracz się sprzeciwia, DOCHODZI DO BÓJKI (jej przebieg jest opisany poniżej). Jeśli nie, gracz atakujący zabiera kartę przedmiotu i dodaje ją do swoich kart na ręce.

Uwaga! Jeśli Dzieciak chce komuś ukraść **kartę z ręki**, nie można mu odmówić.

**WYKONANIE AKCJI SPECJALNEJ** – gracz może wykorzystać **kartę flary, parasola** lub **apteczki** (w kolejnych rundach) i wykonać akcję opisaną na karcie. Jeśli gracz zagrywa parasol, umieszcza go przed sobą. Pozostałe karty po użyciu gracze odkładają do pudełka.

Przykład zagrania apteczki.

*Francuz otrzymał 6 zranień, czyli tyle, ile wynosi liczba jego punktów życia. Traci przytomność. Jego karta zostaje przekreślona o 90°. Aby odzyskał przytomność, musi pozbyć się 1 rany. Jest to możliwe tylko, gdy któryś z graczy udzieli mu pomocy, wykorzystując kartę apteczki.*



*W fazie akcji Sir Stephen decyduje się zagrać apteczkę i wyleczyć zranienie u Francuza. Kartę odrzuca do pudełka. Francuz odkłada żeton zranienia ze swojej postaci i odzyskuje przytomność.*



*By to oznaczyć, Francuz obraca swoją kartę do pionu.*

## BÓJKA MIĘDZY POSTACIAMI

Podczas zamiany miejsc lub kradzieży gracz będący celem akcji może się na nią zgodzić lub postawić się i wszcząć BÓJKĘ. O rozstrzygnięciu bójki będą decydować punkty siły jej uczestników. Uwaga! Postać nieprzytomna lub martwa nie może uczestniczyć w bójce. Można zamienić się z nią miejscami albo okraść ją i nie może się temu sprzeciwić.

Przed rozpoczęciem bójki gracze biorący w niej udział muszą zaznaczyć to swoimi kartami miejsca. Atakujący wysuwa swoją kartę w górę, a broniący się w dół. Teraz inni gracze mogą dołączyć do bójki. Jeśli to robią, wybierają, czyją wezmą stronę, i wysuwają swoje karty w ten sam sposób. Gracze mogą negocjować, prosić o udzielanie pomocy, obiecywać sobie wsparcie w kolejnych rundach lub przekazywać przedmioty (przekazanie następuje po bójce). Ustalenia zawarte podczas negocjacji **NIE MUSZĄ** być uhonorowane. Gracze nie mogą wycofać się z raz rozpoczętej bójki.

1. Francuz chce zamienić się miejscami z Kapitanem, który na to nie pozwala. Dochodzi do bójki.



2. By to zaznaczyć, atakujący (Francuz) wysuwa swoją kartę w górę, a broniący się (Kapitan) w dół. Francuz stara się namówić innych, by przyłączyli się do bójki. Nikt nie decyduje się dołączyć do bójki.



3. Francuz odkrywa nóż, którego użyje podczas bójki. Kapitan nie odkrywa broni.



4. Siła Kapitana wynosi 7, a Francuza 9 (6+3 z noża). Postacie zamieniają się miejscami. Kapitan umieszcza na swojej postaci żeton rany, a obie postacie pod swoimi kartami umieszczają żeton bójki.



Podczas bójki gracze mogą zagrywać karty broni, kładąc je odkryte obok swojej postaci. Siła broni sumuje się z siłą postaci. Postać może podczas bójki używać kilku broni. Jeśli postać z bronią w fazie nawigacji zostanie wyrzucona za burtę, będzie musiała odłożyć kartę broni do pudełka.

Gdy wszyscy gracze podejmą decyzję, czy biorą udział w bójce, po której stronie staną i czy zagrywają jakieś karty broni, należy ustalić zwycięzcę. Aby to zrobić, gracze sumują siłę wszystkich atakujących i wszystkich broniących się (łącznie z użytą bronią). Bójkę wygrywa strona, która jest silniejsza.

W przypadku remisu bójkę wygrywa broniący się.

Po rozstrzygnięciu bójki gracze kładą wykorzystane karty broni odkryte przed sobą.

Wszystkie postacie, które przegrały walkę, otrzymują **1 ranę**. Zaznaczacie to, umieszczając **żeton rany** na karcie postaci. Żeton z symbolem bójki połóżcie także pod kartami wszystkich postaci biorących udział w bójce – w kolejnej fazie karta nawigacji może wskazać, że **te postacie są spragnione**. (Opis skutków pragnienia na str. 11.)



**Jeśli strona atakującego wygrywa**, wszczynający bójkę otrzymuje to, o co walczył (zamianę miejsca lub skradziony przedmiot).

**Jeśli wygrywa strona broniącego się**, nie dzieje się nic (gracze nie zamieniają się miejscami i nie dochodzi do kradzieży).

## KONSEKWENCJE OTRZYMYWANIA RAN

**Utrata przytomności** – jeśli liczba otrzymanych ran jest równa liczbie punktów życia postaci, traci ona przytomność. By to zaznaczyć, obróćcie kartę postaci o 90°. Kiedy postać jest nieprzytomna, nie może dobierać kart ani wykonywać akcji. Inni gracze mogą ją okradać i zamieniać się z nią miejscami. Jeśli taka postać wypadnie za burtę, ginie, chyba że ma wyłożone przed sobą koło ratunkowe.

Przykład utraty przytomności.



*Francuz otrzymał 6. ranę i stracił przytomność. Zaznaczcie to, obracając jego kartę o 90°.*

**Śmierć** – jeśli liczba otrzymanych ran jest wyższa niż liczba punktów życia postaci, postać ginie. Postać, która poniosła śmierć, **nie może** dobierać kart ani wykonywać akcji. Inni gracze mogą ją okradać i zamieniać się z nią miejscami. Kiedy łódka dotrze do lądu, a zmarły wciąż się na niej znajduje, otrzyma punkty za posiadane przedmioty – pieniądze, obrazy i kosztowności (zostaną one przekazane prawowitym spadkobiercom), a także za przeżycie postaci, którą kocha, i śmierć postaci, której nienawidzi.

Jeśli nieżyjąca postać wypadnie za burtę, musi odłożyć wszystkie posiadane przedmioty oraz swoją kartę miejsca do pudełka. Gracz nie wykonuje żadnych akcji do końca gry.

## Faza nawigacji

Przytomna postać siedząca najbliższej rufy szalupy **wybiera 1 kartę** nawigacji ze stosu wiostłowania i zagrywa ją. Pozostałe karty z tego stosu umieszcza na spodzie stosu kart nawigacji. Postać ta ma wpływ na to, kto wypadnie za burtę, kto będzie spragniony i czy łódka będzie zbliżała się do brzegu.

**Uwaga!** Jeśli w stosie wiostłowania nie ma żadnej karty (nikt nie wybrał jako akcji wiostłowania), gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu nawigacji.

Kartę nawigacji rozpatruje się w następującej kolejności:



Jeśli na karcie znajduje się ptak, oznacza to, że szalupa zbliża się do brzegu. Aby to zaznaczyć, umieście 1 żeton ptaka obok stosu kart nawigacji.



Jeśli na karcie znajduje się przekreślony ptak, oznacza to, że szalupa zaczyna dryfować w stronę morza. Odłóżcie 1 żeton ptaka znajdujący się obok stosu kart nawigacji na bok. Jeśli obok stosu nie ma żetonów ptaków, nic się nie dzieje.

## ZA BURTĄ

Karta nawigacji wskazuje pechową postać (jedną lub więcej), która wypada za burtę. Wszyscy (z wyjątkiem Francuza, który świetnie pływa), którzy znajdują się za burtą, **otrzymują ranę**, chyba że znajduje się przed nimi koło ratunkowe lub inna postać im je rzuci. W takim przypadku gracz nie otrzymuje rany i zachowuje koło ratunkowe. Jeśli postać wypada za burtę i ktoś wyłożył kartę ku błą zanęty dla ryb, wszystkie postacie otrzymują



**dodatkową ranę** (pojawiają się rekiny). Każda postać, która wypada za burtę, odkłada do pudełka **wszystkie odkryte karty**, które ma przed sobą (oprócz koła ratunkowego). Na końcu rundy wszystkie żyjące postacie zostają **wciągnięte z powrotem** do szalupy.

Jeśli do wody wpadnie postać nieprzytomna, **umiera**, chyba że posiada koło ratunkowe lub ktoś je jej rzuci. Jeśli ktoś umrze poza burtą, musi odłożyć wszystkie posiadane przedmioty oraz swoją kartę miejsca do pudełka. Nie uczestniczy w rozgrywce do końca gry, ale otrzyma punkty i może zostać zwycięzcą. Żetony ran z jej karty odłóżcie z powrotem do puli.

## SPRAGNIONY

Gracz może być spragniony z 3 powodów:



Jeśli na karcie nawigacji znajdziecie symbol wiosł, każda postać, która w tej rundzie **wiosłowała**, jest spragniona.



Jeśli na karcie nawigacji znajdziecie symbol walczącego, każda postać, która w tej rundzie **brała udział w bójce**, jest spragniona.



Jeśli na karcie nawigacji pod napisem SPRAGNIONY pojawia się nazwa postaci, jest ona spragniona.

Postać może zatem być spragniona w wyniku wiosłowania lub udziału w bójce, może ją też wskazać karta nawigacji. Każde pragnienie można ugasić, wykładając kartę manierki z wodą. Gracze mogą przekazywać wodę innym postaciom. Wykorzystaną kartę manierki z wodą należy odłożyć do pudełka.

**Za każde pragnienie**, którego postać nie zaspokoi, **otrzymuje ranę**, zaznaczając to odwróceniem na drugą (czerwoną) stronę żetonu bójki lub wiosłowania umieszczonego pod kartą postaci w fazie akcji i umieszczeniem go na karcie. Jeśli w jednej rundzie gracz został wskazany przez kartę nawigacji jako spragniony, a dodatkowo ikonki wskazują, że jest spragniony w wyniku wiosłowania i udziału w walce, to musi ugasić pragnienie 3 razy.

## ZAGRYWANIE KART PRZEDMIOTÓW

Przytomna postać może w dowolnym momencie zagrać poniższe karty, kładąc je przed sobą:

- karty broni, żeby pomóc sobie podczas bójki,
- kartę kompasu, żeby lepiej nawigować,
- inne karty, po to, żeby Dzieciak nie mógł ich bezkarnie ukraść.

Postać może ich używać, chyba że wypadnie za burtę lub ktoś je jej ukradnie.

Karty kubła zanęty dla ryb, flary i wody po użyciu należy odłożyć do pudełka.

## KONIEC RUNDY

Po rozpatrzeniu karty nawigacji połóżcie ją na dół stosu kart nawigacji. Żetony bójki i wiosłowania, które nie zamieniły się w rany, odłóżcie do puli, a karty postaci ułóżcie w jednej linii. Jesteście gotowi do rozpoczęcia kolejnej rundy.

## KONIEC GRY

Gra **kończy się** po rundzie, w której obok stosu kart nawigacji znajdują się **4 żetony ptaków**. Oznaczać to będzie, że szalupa dopłynęła do lądu. Gracze mogą wówczas policzyć zdobyte w grze punkty:

- 1. Jeśli postać żyje** – gracz zdobywa tyle punktów, ile wynosi jej życie.
- 2. Jeśli postać znajduje się w łodzi** (może żyć, być nieprzytomna lub martwa) – gracz zdobywa punkty za posiadaną gotówkę, obrazy i kosztowności. Pamiętajcie, że niektóre postacie otrzymują dodatkowe punkty zgodnie z informacjami na ich kartach, np. Kapitan otrzymuje podwójne punkty za posiadaną gotówkę.
- 3. Jeśli postać, którą twoja postać kocha, przeżyje** – gracz zdobywa tyle punktów, na ile wskazuje karta miłości. Jeśli postać kocha siebie, jest **narcyzem**. Jeśli przeżyje, otrzymuje 2 razy tyle

punktów, ile wynosi jej życie. Np. *Kapitan jest narcyzem, na koniec gry żyje i zdobywa 10 punktów (2 x 5).*

- 4. Jeśli postać, której twoja postać nienawidzi, nie żyje** – gracz zdobywa tyle punktów, na ile wskazuje karta nienawiści. Jeśli postać nienawidzi siebie, jest **psychopata**. Gracz otrzymuje 3 punkty za każdą postać, która zginie, oprócz tej, którą kocha, i siebie. Psychopata nie otrzymuje punktów, jeśli przeżyje, chyba że jest narcyzem, wtedy zdobywa tyle punktów, ile wynosi jego życie.

Jeśli gracz kocha i nienawidzi tę samą osobę, to ma ambiwalentne uczucia i zdobędzie punkty tylko za 1 z kart.

**Grę wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.** W przypadku remisu wygrywa osoba, która zdobyła więcej punktów za posiadane przedmioty.

Jeśli wszystkie postacie zginą i nikt nie nawiguje, gracze i tak muszą kontynuować rundę. Dobierają kartę nawigacji i rozpatrują ją. Robią to do momentu, kiedy albo w łodzi nie będzie żadnej postaci, albo kiedy obok stosu nawigacji znajdują się 4 żetony ptaków.

## GRA W 7 LUB 8 OSÓB

W pudełku znajdziecie dodatkowe postaci dr. Hartera i Madame Wong. Zalecamy używać ich wyłącznie w grach **7- lub 8-osobowych**.

Podczas przygotowań dodajcie odpowiednie karty do gry:



**Podczas gry z dr. Harterem** – karta postaci, karta miejsca, karta miłości i karta nienawiści, karta kanibalizmu i 1 karta apteczki oraz 5 kart nawigacji z nazwiskiem dr. Hartera.

**Uwaga!** Korzystajcie z tych kart wyłącznie w rozgrywce z tą postacią.

Podczas przygotowań dr Harter zajmuje miejsce pomiędzy Francuzem a Dzieciakiem. Jeśli dr Harter używa apteczki, by się leczyć, nie musi jej odrzucać. Jednak jeśli zagra ją, żeby udzielić pomocy innej postaci, należy odłożyć ją do pudełka.



**Kanibalizm** – po zagraniu tej karty, należy odrzucić ją do pudełka. Jeśli w szalupie znajduje się martwa postać, wszystkie żyjące i przytomne postacie mogą odrzucić 1 ranę.



**Podczas gry z Madame Wong** – karta postaci, karta miejsca, karta miłości i karta nienawiści, 3 karty odwagi w płynie oraz 2 karty nawigacji z nazwiskiem Madame Wong i 1, na której wymienione są osoby, które piją odwagę w płynie.

**Uwaga!** Korzystajcie z tych kart wyłącznie w rozgrywce z tą postacią.

Podczas przygotowań Madame Wong zajmuje miejsce pomiędzy Pierwszym Oficerem a Francuzem. Jeśli ktoś pije wodę lub odwagę w płynie, wtedy Madame Wong zaspokaja pragnienie lub staje się silniejsza, jeśli bierze udział w bójce.



**Odwaga w płynie** działa **jednokrotnie**. Jeśli ktoś wypłby ją 2 czy 3 razy, nie stałby się silniejszy, a raczej bardziej nieskoordynowany.

## OPIS ZDOLNOŚCI POSTACI:



**Kapitan** – na końcu gry karty gotówki warte są dla niego 2 punkty.



**Francuz** – gdy wypadnie za burtę, nie otrzymuje żetonu rany. By korzystać z umiejętności pływania, Francuz musi być przytomny.



**Lady Laura** – na końcu gry karty kosztowności warte są dla niej 6 punktów.



**Sir Stephen** – na końcu gry karty obrazów warte są dla niego 4 punkty.



**Dzieciak** – gdy chce komuś ukraść kartę z ręki, trzeba mu ją oddać. Nie dotyczy to jednak kart wyłożonych przed graczami.



**Dr Harter** – gdy użyje apteczki, nie odkłada jej do pudełka. Może jej używać wielokrotnie, ale tylko na własny użytek.



**Madame Wong** – gdy ktoś pije wodę, Madame Wong również gasi pragnienie. Jeśli ktoś pije odwagę w płynie, Madame Wong także zwiększa swoją siłę o 3 do końca tej rundy. By używać swojej zdolności, Madame Wong musi być przytomna.

## OPIS KART PRZEDMIOTÓW:



**Kubek zanęty** – gdy postacie są za burtą, można zagrać tę kartę, by wszyscy otrzymali 1 ranę. Jeśli kilka osób zagra kartę zanęty, gracze i tak otrzymają 1 ranę.



**Kompas** – karta kompasu daje graczowi możliwość dobrania dodatkowej karty nawigacji w ostatniej fazie rundy. Daje mu w ten sposób większy wybór.



**Flara** – można jej użyć jako broni lub zagrać jako akcję specjalną. Postać dobiera ze stosu nawigacji 3 karty i za każdego znajdującego się na nich ptaka umieszcza żeton ptaka obok kart nawigacji. Jeśli znajduje się na nich przekreślony ptak, odkłada żeton ptaka. Po rozpatrzeniu kart, gracz

odkłada je do pudełka. Zagranie flary może doprowadzić do szybszego zakończenia gry.



**Woda** – służy graczom do gaszenia pragnienia w fazie nawigacji. Po wykorzystaniu karty gracz odkłada ją do pudełka.



**Apteczka** – służy graczom do wyleczenia 1 zranienia. Po wykorzystaniu apteczki gracz odkłada ją do pudełka.



**Gotówka, kosztowności i obrazy** – zapewniają dodatkowe punkty graczom, którzy dopłyną do brzegu.



**Wiostło** – służy do wykonania akcji wiostowania; może być wykorzystane jako broń. Po użyciu karty gracz odkłada ją do pudełka.



**Harpun, nóż, pałka** – broń, którą można wykorzystać w bójce. Wykorzystaną kartę broni gracz odkłada odkrytą przed sobą. Jeśli wypadnie za burtę, traci broń (odkłada kartę do pudełka).



**Parasol** – można użyć go w fazie akcji – chroni wtedy gracza przed 1 pragnieniem na rundę.




**Koło ratunkowe** – można wykorzystać je dla siebie, gdy postać wypadnie za burtę, albo rzucić je innej postaci, która wypadła za burtę, wtedy karta pozostaje u tej osoby.

**EDGARD  
GAMES**

5903699821718  
© EDGARD 2021  
ul. Belgijska 11  
02-511 Warszawa

[www.edgardgames.com](http://www.edgardgames.com)

 <https://www.facebook.com/edgardgames>



© GORILLA GAMES  
Autor: Jeff Siadek  
Projekt graficzny  
i ilustracje:  
Stephen K. Ratter  
Tłumaczenie i redakcja:  
Michał Szewczyk