VZBOUŘENEC

Marcel André Casasola Merkle

Překlad: CAULY
přeloženo pro
www.svet-deskovych-her.cz

Karetní hra pro 3 – 4 osoby, od 12 let, na 45 – 60 minut

Obsah

- 2 kapitánské (Kapitán) karty – jsou to dvě strany s hodnotami 0,1 a 2,3.
- 12 karet ostrovů – na obou stranách je obrázek ostrova. (Hochland – Vysočina, Frosthöhle – Jeskyně mrazu, Karge Zunge - Neúrodný výběžek, Sandkap - Písečný mys, Grünland - Zelená země, Kalte Klippe - Studený útes, Eisfelsen - Ledová skála, Piratennest - Pirátské hnízdo, Fingerhut - Náprstek, Affeninsel - Opičí ostrov, Sommerland - Letní země a Rotes Riff - Rudé skalisko.
- 2 karty lodí (bez označení, s obrázkem lodi) – obchodní loď, pirátská loď
- 37 karet zboží – jejich rub je označen jako „Karta zboží“ a je na něm obrázek lodi. Jsou to 4x rubín, 5x sůl, 6x víno, 7x látka, 8x obilí, 6x konflikt a 1x piráti. Počet daných karet je napsáno na každé kartě.
- 5 akčních karet - jejich rub je označen jako „Akční karta“ a je na něm malý obrázek ruky. Akce jsou Vzbouřenec, Plavčík, Důstojník, Obchodník a Příručí.
- 2 karty cíle cesty, s obrázkem mapy na obou stranách – kapitána (světlá, s kloboukem vlevo dole) a vzbouřencova (tmavá, se zkříženými šavlemi).
- 4 karty přehledu (Übersicht). První strana popisuje podrobně každou akci a druhá strana popisuje fáze hry.
- 2 karty náčrtků (Skizze), které osvětlují různé symboly používané na kartách a ukazují přípravu hry.
- Pravidla

Příběh hry

Vzpoura na širém moři! Všichni jsou na obchodní lodi a každý si vybere jednu z rolí, aby prodal své zboží, za co nejvíce vítězných bodů. Obchodník dostává nejlepší cenu za své zboží, když ho prodá nejvíce; Příručí si může vybrat, které zboží do lodi naloží. Vzbouřenec však má naprosto jinou představu; společně s Plavčíkem se pokusí svrhnout Kapitána. Kapitán se pokouší udržet kontrolu nad lodí a doufá v podporu od Důstojníka.

Cíl

Hráči se pokouší získat vítězné body za výhodný prodej, za vítězné vzpoury a výběrem cíle plavby lodi.

Příprava

- Vezměte si papír a tužku pro zaznamenávání skóre a fáze kola.
- Karty náčrtků dejte vedle stolu kvůli nahlédnutí.
- Dejte kartu přehledu před každého hráče.
- Ve standardní hře není pirátská loď ani pirátská karta zboží použita, takže ji odložte do krabice. Variantu pravidel pro piráty je popsaná na zadní straně karty pirátské lodi.

Struktura pravidel

Po každé části pravidel se nachází příklad z fáze kola. Příklady jsou psány kurzívou.

Všeobecná pravidla

Roztřídění karet na začátku hry

Karty ostrovů jsou hrací plán. Na každé kartě ostrova je ve spodní části vlevo znázorněn druh zboží, které zde může být prodáno. Spodní část každé karty ukazuje tabulku s vítěznými body za prodej. Vpravo dole je počet vítězných bodů, které získá Kapitán nebo Vzbouřenec po zakotvení lodi u tohoto ostrova. Každý ostrov má světlou (aktivní) a tmavou (pasivní) stranu. Zboží může být prodáno pouze u aktivních ostrovů.

- Na začátku hry zamíchejte ostrovy a umístěte všech dvanáct do kruhu, jak je ukázáno na kartě náčrtků 3. Položte kartu Vysočiny (Hochlandu) aktivní (světlou) stranou nahoru a ostatní ostrovy jejich pasivní stranou nahoru.

Karta Kapitána ukazuje, který hráč je kapitán. Číslo na kartě ukazuje kolik vítězných bodů je Kapitán ochoten dát Důstojníkovi za jeho podporu.

- Vyberte hráče, který bude první Kapitán a dejte mu obě karty. Určete třeba, že se Kapitánem stává hráč sedící nejblíže k Vysočině.

Lodní karta ukazuje aktuální polohu lodi. V další části pravidel bude tento ostrov nazýván „lodní ostrov“.

- Umístěte lodní kartu na Vysočinu (Hochland).

Karty zboží jsou důležité, neboť mohou dávat vítězné body, když jsou prodány. Šest karet konfliktů rozhodují výsledek vzpoury.

- Karty zboží (včetně karet konfliktů) jsou zamíchány a umístěny lícem dolů v kupce vedle kruhu ostrovů. Z tohoto balíčku dejte každému hráči pět karet do ruky.

Akční karty umožňují hráčům ujmout se každé kolo různé role. Každá akce má své vlastní výhody. Kapitán a jeho karty se nezúčastní výběru akcí.

- Vzbouřenec podněcuje vzpouru. Jestliže uspěje, tak se stává novým Kapitánem.
- Plavčík podporuje Vzbouřence, když je vzpoura. Jestliže je vzpoura úspěšná, tak dostane 2 vítězné body.
- Důstojník při vzpouře podporuje Kapitána, přidávajíc automaticky dodatečnou kartu konfliktu na stranu Kapitána. Jestliže není kapitán vyměněn (dokonce i když nepropukla žádná vzpoura) tak Důstojník dostane 1 vítězný bod, plus každý bod nabídnutý Důstojníkovi Kapitánem.
- Obchodník dostane nejvyšší dosažitelnou cenu, kdykoli prodává nejvíce zboží, dokonce i když má rovnost s někým jiným.
- Příručí táhne tři zboží navíc a vybere si, které z nich si ponechá.
- Na začátku hry je všech pět karet lícem dolů uprostřed kruhu ostrovů.

Karty cíle cesty jsou umístěné na ostrovy v kruhu a ukazují kam chce Kapitán a Vzbouřenec poslat loď.

- Karty cíle cesty jsou umístěny vedle hrací plochy.

Vítejte u příkladu kola

Závod mezi ctižádostivými obchodníky Bernhardem, Steffi, Florianem a Carmen. Karty jsou roztříděné před hrou. Karty ostrovů jsou zamíchány a rozmístěny do kruhu, jak je ukázáno na kartě náčrtku 3. Blízko Bernharda je Vysočina. Po směru hodinových ručiček jsou Frosthohle, Grünland, Karge Zunge, Eisfelsen, Affeninsel, Kalte Klippe, Sommerland, Rote Riff, Piratennest, Fingerhut a Sandkap. Vysočina je položena světlou (aktivní) stranou nahoru a zbytek je umístěn nahoru svou tmavou (pasivní) stranou. Bernhard je vybrán jako Kapitán a dostane obě Kapitánské karty. Karta lodě je umístěna na Vysočinu.

Balíček zboží je zamíchán a každému hráči je rozdáno pět karet. Zbytek balíčku je umístěn vedle kruhu ostrovů. V příkladové hře získali hráči tyto karty – Bernhard: 2x konflikt, 2x víno, 1x obilí; Steffi: 2x konflikt, 1x sůl, 1x obilí, 1x látka; Florian: 2x látka, 1x obilí, 1x sůl, 1x víno; Carmen: 2x sůl, 1x víno, 1x konflikt, 1x rubín.

Pět akčních karet je položeno lícem dolů doprostřed kruhu ostrovů. Karty cíle cesty Kapitána a vzbouřence jsou umístěny vedle kruhu.

Průběh hry

Hra se skládá z 8 (při čtyřech hráčích) nebo z 9 (při třech hráčích) kol, z nichž je každé rozděleno do různých fází. Hlavní části kola jsou nabídka zboží a (je-li to nezbytné) vzpoura.

Fáze 1 – Výběr karty kapitána

- Kapitán se rozhoduje kolik jeho vlastních vítězných bodů (od 0 do 3) dá za podporu Důstojníka. Pak Kapitán vyloží kartu kapitána s tímto počtem bodů před sebe.

Bernhard vyloží kartu kapitána s 0 – nenabízí žádné body pro povzbuzení jiného hráče, aby si vybral Důstojníka.

Fáze 2 – Nabídka zboží

Zboží může být prodáno pouze na aktivních ostrovech. (To je obvykle lodní ostrov a předchozí lokace lodi.)

- Rubíny, sůl, víno, látka a obilí může být prodáno pouze na ostrově, který má vlevo dole příslušný obrázek. Vysočina a Pirátské hnízdo jsou výjimka – na těchto ostrovech může být prodáno jakékoli množství jednotlivých druhů.
- Karty konfliktů je druh karet zboží, ale nemůže být prodáno ani na Vysočině nebo Pirátském hnízdě.
- Jen hráč, který prodá nejvíce zboží na ostrově získá vítězné body. Jestliže je více hráčů s nejvíce prodaným zbožím, tak každý obdrží snížený počet bodů.
- Prodáno může být pouze to zboží, které je ukázáno během fáze Nabídky zboží.
- Kapitán provede první nabídku zboží.
- Hra pokračuje kolem stolu po směru hodinových ručiček. Během svého kola může každý hráč udělat jedno z následujících:

A) Ukázat kartu zboží

- Hráč vyloží jednu svou kartu zboží před sebe lícem nahoru. Hráči si mohou vybrat odhalit jakoukoli kartu, dokonce i takovou, která nemůže být na aktivním ostrově prodána.
- Když se hra vrátí kolem stolu, hráč si může vybrat vyložení další karty zboží, a další, a tak dále, dokud ještě má kartu zboží v ruce.
- Karty konfliktu, jako každá karta zboží, může být vyložena během této části kola. Jestliže hráč má akci Kapitána, Důstojníka, Vzbouřence nebo Plavčíka, tak zahrané karty konfliktu pomohou jeho straně v případě vzpoury.

B) Opustit fázi nabídky a vybrat si akční kartu

- Jakmile je vybraná tato možnost, tak to pro daného hráče znamená,že již nemůže dále nabízet zboží. Zboží zbývající v jeho ruce si ponechá pro příští použití. Počet karet v ruce by měl být viditelný ostatním hráčům.
- Kapitán si nemůže vybírat akční kartu. Místo toho opustí fázi nabídky umístěním Karty cíle cesty kapitána na ostrov, kde zamýšlí loď v dalším kole zakotvit. Tento ostrov je určen počtem karet zboží, které drží neodkryté ve své ruce. Za každou neodhalenou kartu zboží je karta cíle přesunuta o jeden ostrov po směru hodinových ručiček od lodního ostrova. Jestliže Kapitán nemá žádné nevyložené karty, tak je karta cíle umístěna na lodní ostrov.
- Když fázi nabídky opustí jiný hráč než kapitán, tak si vybere akční kartu. Vezme si a podívá se na všechny zbývající akční karty uprostřed stolu, jednu si vybere a umístí ji před sebe lícem dolů. Zbývající akční karty jsou vráceny lícem dolů doprostřed stolu.
- Jakmile všichni hráči opustili fázi nabídky, tak hra pokračuje další fází.

Aktivní je pouze Vysočina, což znamená ostrov, kde bude toto kolo prodáno všechno zboží. Na Vysočině může být prodáno jakékoli množství od jednoho druhu zboží. Bernhard jako Kapitán začíná nabídku zboží. Vykládá kartu konfliktu. Ačkoli tato karta nemůže být prodána, tak může být důležitá později, pokud vypukne vzpoura. Steffi rovněž vyloží kartu konfliktu, Florian pak zahraje látku a Carmen víno. Nyní je znovu Bernhardovo kolo. Vykládá víno. Steffi opouští fázi nabídky. Odsune zbývající čtyři karty zboží stranou a vezme si pět akčních karet ze středu. Vybírá si akci Vzbouřenec a umístí ji před sebe lícem dolů. Zbývající akční karty vrací doprostřed.

Florian poté vykládá další látku. Karmen vykládá sůl. Benhard zahrál druhé víno. Steffi již opustila fázi nabídky a tak již nemůže nabízet více karet. Florian nyní ukončuje své kolo. Položí své tři zbývající karty před sebe a vybere si ze zbývajících akčních karet. Zjišťuje, že si Steffi vybrala vzbouřence, neboť tato karta již chybí. Zvažuje – jestli si vybere Důstojníka, který by mu při potlačení vzpoury přinesl vítězný bod, protože Bernhard nenabízel žádný bod navíc. Jestliže si vybere Plavčíka, tak by mohl získat 2 body jestliže bude vzpoura úspěšná. Ale sám nemá žádné karty konfliktu, aby ovlivnil výsledek vzpoury. Rozhodne se tedy pro Obchodníka, takže dostane více bodů jestliže je shoda v největším množství zboží. Umístí Obchodníka před sebe lícem dolů a zbylé karty vrátí.

Nyní ještě Carmen a Bernhard pokračují ve fázi nabídky. Carmen nabízí sůl, celkem tedy dvě. Bernhard opouští fázi nabídky. Protože je Kapitán, tak si nebere žádnou akční kartu. Místo toho položí kapitánův cíl cesty. Bernhard má dvě nevyložené karty zboží, takže karty cíle je umístěna dva ostrovy po směru hodinových ručiček od lodi – v Zelené zemi.

Carmen je poslední hráč ve fázi nabídky. Kdyby měla další sůl, mohla by ji vyložit a mít tak nabídnuto nejvíce zboží. Ale nemá, takže opouští fázi nabídky výběrem ze tří zbývajících akčních karet. Vybírá si plavčíka.

Shrnutí - Steffi vyložila 1 konflikt a pak si vybrala akci Vzbouřenec.

Florian vyložil 2 látky a pak si vybral Obchodníka.

Bernhard vyložil 1 konflikt a 2 vína a cíl cesty kapitána umístil na Zelenou zemi.

Carmen vyložila 1 víno a 2 soli a vybrala si Plavčíka.

Fáze 3 – Otáčení akčních karet

- Všichni hráči ukáží své akční karty.
- Jestliže někdo odkryje Vzbouřence, tak tento hráč položí vzbouřencovu kartu cíle cesty na ostrov. Jako u cíle kapitánovy cesty, je karta umístěna po směru hodinových ručiček o 1 ostrov za každou Vzbouřencovu nevyloženou kartu v ruce. Kapitánův i Vzbouřencův cíl cesty může být na stejném ostrově.

Hráči ukáží akce, které si vybrali. Bernhard má špatný pocit – kdyby nabídl větší odměnu svému Důstojníkovi, tak by mohl mít podporu na své straně při vzpouře. Steffi, která si vybrala Vzbouřence, umístí vzbouřencovu kartu cíle. Protože má v ruce čtyři nevyložené karty, tak umístí cíl na čtvrtý ostrov vpravo od lodi – na Ledovou skálu.

Fáze 4 – Vzpoura

Tato fáze se uskuteční pouze tehdy, jestliže si někdo vybral akci Vzbouřence.

- Počínaje Kapitánem a pokračujíc dále kolem stolu po směru hodinových ručiček, každý hráč zapojený do souboje (to je každý kromě Obchodníka a Příručího) může zahrát karty konfliktu, aby podpořil nebo potlačil vzpouru. Tyto karty se počítají navíc k těm, které byly zahrány ve fázi nabídky.
- Karty Kapitána a Důstojníka se počítají pro potlačení vzpoury. Pamatujte si, že pokud si někdo vybral Důstojníka, tak se počítá automaticky jako jedna karta konfliktu proti vzpouře.
- Vzbouřencovy a Plavčíkovy karty konfliktu se počítají pro vzpouru.
- Obchodník a Příručí nemohou zahrát karty konfliktu. Jakékoli karty konfliktu, které zahráli jako zboží během fáze nabídky, nemají žáden účinek.
- Strana s většinou karet konfliktu ve vzpouře vítězí. Při shodě uspěje vzpoura.

Protože si Steffi vybrala Vzbouřence, tak vzpoura začíná. Vzbouřenci (Steffi a Carmen) mají společně 1 kartu konfliktu a Kapitán má taktéž 1. Při shodě vítězí vzpoura, takže právě teď by zvítězili vzbouřenci. Ale hráči mají šanci vyložit více karet konfliktu. Bernhard, jako Kapitán, musí začínat. Vykládá 1 další kartu konfliktu. Pak zahraje 1 kartu konfliktu Stefi. Carmen (Plavčík) si poté může vybrat, jestli zahraje svou kartu konfliktu. Ale celkový součet je stejný, což dává vítězství vzbouřencům. Carmen volí neodhalit svou kartu. Je shoda, takže vzpoura uspěla.

Fáze 5 – Rozdělení vítězných bodů

Vítězné body pro Kapitána, Důstojníka, Vzbouřence a Plavčíka

Jestliže je vzpoura potlačena nebo žádná vzpoura nebyla

- Kapitán odstraní Vzbouřencovu kartu cíle cesty (jestliže je nějaká) z jeho ostrova.
- Kapitán obdrží vítězné body za zakotvení v cíli cesty kapitána, zobrazené vpravo dole na kartě ostrova.
- Důstojník dostane 1 vítězný bod plus další bod, který nabídl Kapitán (od 0 do 3 bodů). Kapitán si poté musí tyto body odečíst ze svých vlastních bodů, dokonce i když vznikne záporný výsledek. Jestliže není žáden Důstojník, tak nabídnuté vítězné body získá Kapitán.
- Vzbouřenec a Plavčík nedostanou nic.

Jestliže vzpoura uspěje

- Vzbouřenec odstraní kapitánovu kartu cíle cesty z jeho ostrova.
- Vzbouřenec získá vítězné body za zakotvení u vzbouřencova cíle cesty.
- Vzbouřenec se stává novým Kapitánem a bere si dvě karty kapitána od původního majitele (Kapitána).
- Plavčík získává 2 vítězné body.
- Kapitán a Důstojník vycházejí naprázdno.

Protože byla vzpoura úspěšná, tak vzbouřenci získávají vítězné body. Carmen, Plavčík, obdrží 2 vítězné body. Steffi odstraní kapitánovu kartu cíle cesty a dostane vítězné body za zakotvení u cíle cesty vzbouřence. V tomto případě dostane Steffi 5 vítězných bodů za Ledovou skálu. Bernhard (a Florian) nedostávají žádné body za vzpouru. Protože byla Steffi vítězný Vzbouřenec, tak dostane dvě karty kapitána od Bernharda a je nyní novým Kapitánem.

Vítězné body za prodej zboží

- Všechny aktivní ostrovy (bode jeden nebo dva) jsou počítány samostatně. Všimněte si, že nový cíl lodi zatím není aktivní.
- Pouze hráč (hráči) který vyložil nejvíce ostrovem požadovaného zboží dostane vítězné body.
- Jestliže jeden hráč vyložil většinu tohoto ostrovního zboží, tak získává první (nejvyšší) počet bodů, zobrazených dole uprostřed na kartě ostrova. Jestliže mají dva hráči shodu, tak oba získávají druhé číslo. Jestliže mají shodu tři hráči, tak všichni dostanou třetí číslo. Jestliže mají shodu čtyři hráči, tak nikdo nezíská žáden vítězný bod za prodej na tomto ostrově.
- Jestliže mají někteří hráči zboží, které lze prodat na obou aktivních ostrovech, pak se musí každý hráč rozhodnout, kde chce své zboží použít. Kapitán se rozhoduje jako první, zbytek hráčů následuje po směru hodinových ručiček. Každý hráč může prodat pouze jeden druh zboží v každém přístavu. Přesto si hráč může rozdělit jeden druh zboží mezi přístavy, pokud si to přeje. Pamatujte si, že Kapitán může být právě změněn – je to nový Kapitán, který musí udělat první rozhodnutí.
- Všimněte si, že Vysočina a Pirátské hnízdo přijímá jakýkoli druh zboží kromě karet konfliktu. Nicméně každý hráč může nabídnout pouze jeden druh zboží v každém. A jako u ostatních ostrovů, získává vítězné body hráč, který nabízí nejvíce zboží.
- Jestliže má Obchodník shodu při většině prodaného zboží na ostrově, tak dostane vítězné body jakoby on sám měl nejvíce zboží. Vítězné body dalšího hráče (hráčů) tímto nejsou ovlivněny. Jestliže Obchodník nemá shodu za zboží při většině, tak jeho akce nemá žáden účinek.

Toto kolo může být zboží prodáno pouze na Vysočině, neboť to je jediný aktivní ostrov. Protože Bernhard (se 2 víny), Florian (2 látky) a Carmen (2 soli) mají shodu ve většině při prodeji zboží, tak byla Florianem dobře vybraná akce Obchodníka. Obchodník vždy dostane nejvyšší možné množství vítězných bodů – v tomto případě je nejvyšší odměna na Vysočině 4, a protože je shoda tří hráčů, tak Bernhard a Carmen dostávají třetí počet na ostrově, čili 2 body každý. Steffi neostává žádné body za prodej, protože neprodávala nic. I kdyby prodala jedno zboží, tak by nezískala nic, neboť jedině hráči, kteří prodají nejvíce zboží dostávají vítězné body.

Shrnutí – Bernhard získává 2 body za prodej svých 2 vín.

Steffi získává 5 bodů za zakotvení lodi u Ledových skal.

Florian získává 4 body za prodej svých 2 látek (použití schopností Obchodníka).

Carmen dostává 4 body – 2 jako Plavčík za úspěšnou vzpouru a 2 za prodej 2 soli.

Fáze 6 – Pohyb lodi

- Otočte každý aktivní ostrov kromě lodního ostrova na pasivní (tmavou) stranu.
- Aktuální lodní ostrov zůstává aktivní pro další kolo prodeje zboží.
- Pohněte lodí k ostrovu na zbylou kartu cíle cesty.
- Otočte tento ostrov na aktivní (světlou) stranu.

Upřesnění, neboť toto je všeobecná příčina zmatků - Během nabídky zboží jsou oba, lodní i předchozí, ostrovy aktivní. V prvním kole, nebo pokud se loď v předchozím kole nepohnula, bude aktivní pouze lodní ostrov. Aktuální cíl cesty lodi (podle rozhodnutí Kapitána nebo Vzbouřence) ovlivňuje prodej zboží až v následujícím kole.

Aktivní je pouze Vysočina. Protože je to i lodní ostrov, tak nejsou žádné ostrovy otočeny na svou pasivní stranu. Loď je poté přesunuta do zbylého (Vzbouřencova) cíle cesty na Ledovou skálu. Která je obrácena na svou aktivní stranu.

Fáze 7 – Navrácení karet cíle cesty a odstranění karet zboží

- Vraťte obě karty cíle cesty vedle kruhu ostrovů.
- Dejte všechny vyložené karty zboží na odhazovací hromádku.

Zbývající karta cíle cesty je umístěna vedle ostrovů. Všechny lícem nahoru otočené karty zboží jsou vyřazeny.

Fáze 8 – Tažení karet zboží

- Hráči si berou nové karty zboží z balíčku zboží. Jestliže je balíček dobrán, tak zamíchejte odhazovací hromádku a otočte tyto karty lícem dolů jako nový balíček.
- Počínaje Kapitánem a pak dále kolem stolu po směru hodinových ručiček si všichni hráči doplní karty zboží na ruce do pěti.
- Příručí si může vzít tři karty navíc a pak vrátit jakékoli tři z tažených karet dospodu na odhazovací hromádku. Zbytek si ponechává na ruce.

Hráči doplňují své zásoby na ruce na pět karet. Steffi, jako nový Kapitán, začíná a bere 2 karty, poté si bere 2 Florian, Carmen 3 a Bernhard 4. Kdyby si Florian vybral Příručího, tak by si mohl vzít 2 (doplnění ruky) a navíc 3 karty (za Příručího). Z těchto 5 by si do ruky vybral 2 a zbytek by odložil dospodu na odhazovací hromádku.

Fáze 9 – Navrácení akčních karet doprostřed

- Všechny akční karty jsou vráceny lícem dolů doprostřed kruhu ostrovů.

Hráči vrací své akční karty.

Fáze 10 – Konec kola

- Kolo končí. Další kolo pak začíná Fází 1. Ujistěte se, že značka kola byla na vaší výsledkové listině posunuta, abyste věděli, kdy má skončit hra.

Příkladové kolo je ukončeno. Další kolo začíná fází 1 s novým Kapitánem Steffi.

Konec hry

- V osmém kole (nebo v devátém, pokud hrají 3 hráči) hra končí po rozdělení vítězných bodů ve fázi 5. Ten, kdo má nejvíce vítězných bodů vyhrává hru.

Pirátská varianta

- Při této variantě použijete pirátskou kartu zboží a pirátskou loď. Pirátská karta zboží je zamíchána do balíčku zboží. Pirátská loď začíná hru na jednom z ostrovů, na Pirátském hnízdě.
- Když je zahrána pirátská karta během fáze nabídky zboží, tak se pirátská loď přesouvá na další ostrov. Za každou zbývající neotočenou kartu zboží v ruce hráče, který pirátské zboží zahrál, se pirátská loď posune o jeden ostrov proti směru hodinových ručiček. Nevyložené karty jsou spočítány právě tehdy, když je pirátská karta vyložena, ne až na konci fáze nabídky. Hráč, který vyložil pirátskou kartu, může později stále vykládat další karty zboží v té stejné fázi.
- Pirátská karta je vyřazena ihned poté, co je vyložena.
- Jestliže se pirátská loď setká nebo propluje kolem obchodní lodi během své cesty, tak všechny vyložené karty zboží (včetně všech karet konfliktu) jsou vyřazeny. Včetně karet hráče, který pirátskou kartu vyložil.

Potom již kolo pokračuje normálně.

- Jestliže pirátská loď kotví u stejného ostrova jako loď obchodní, tak zahrání pirátské karty (i kdyby se pirátská loď nepohnula) nebude mít za následek odebrání všech karet zboží piráty.
- Jestliže se obchodní loď setká nebo propluje kolem pirátské lodi, tak se nic nestane.