

A detailed oil painting of Yusuf Qaramanli, a prominent Ottoman corsair. He is depicted from the chest up, wearing a large, ornate turban with gold and blue accents. He has a thick, dark beard and mustache. His expression is serious and contemplative. He is wearing a dark, heavy coat with a fur collar. The background is a neutral, light color.

Yusuf Qaramanli

Przeprowadź Najazd Piratów statkami korsarskimi z portu w *Tripoli* oraz statkami korsarskimi z portu każdego aktywnego sojusznika (*Algiers*, *Tangier*, *Tunis*).



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



Murad Reis ucieka

Porusz dwa trypolitańskie statki korsarskie z portu w *Gibraltar* do portu w *Tripoli*. Wszystkie amerykańskie fregaty w morskiej strefie patrolowej *Gibraltar* mogą wcześniej przeprowadzić Rzut na Przechwycenie.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



Wsparcie Konstantynopolu

Możesz zagrać tę kartę jeśli Armia Hameta zdobyła *Derne*. Umieść jedną trypolitańską fregatę i dwa trypolitańskie statki korsarskie w porcie w *Tripoli*. Umieść dwie jednostki piechoty w mieście *Tripoli*.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



Braki w zaopatrzeniu Amerykanów

Porusz jedną amerykańską fregatę
z dowolnej morskiej strefy patrolowej
do portu w *Malta*.



Najazd algierskich korsarzy

Przeprowadź Najazd Piratów
wszystkimi statkami korsarskimi
z portu w *Algiers*.



Najazd algierskich korsarzy

Przeprowadź Najazd Piratów
wszystkimi statkami korsarskimi
z portu w *Algiers*.



Najazd marokańskich korsarzy

Przeprowadź Najazd Piratów
wszystkimi statkami korsarskimi
z portu w *Tangier*.



Najazd marokańskich korsarzy

Przeprowadź Najazd Piratów
wszystkimi statkami korsarskimi
z portu w *Tangier*.



Najazd tunezyjskich korsarzy

Przeprowadź Najazd Piratów
wszystkimi statkami korsarskimi
z portu w *Tunis*.



Najazd tunezyjskich korsarzy

Przeprowadź Najazd Piratów
wszystkimi statkami korsarskimi
z portu w *Tunis*.



Posiłki dla Derne

Możesz zagrać tę kartę jeśli Armia Hameta nie zdobyła *Derne*.

Umieść dwie trypolitańskie jednostki piechoty w mieście *Derne*.



Posiłki dla Bengahazi

Możesz zagrać tę kartę jeśli Armia Hameta nie zdobyła *Bengahazi*.
Umieść dwie trypolitańskie jednostki piechoty w mieście *Bengahazi*.



Posiłki dla Trypolisu

Umieść dwie trypolitańskie jednostki piechoty w mieście *Tripoli*.



Sztormy

Wybierz morską strefę patrolową zawierającą co najmniej jedną amerykańską fregatę. Rzuć jedną kością za każdą amerykańską fregatę. Pierwsza wyrzucona 6 zatapia fregatę. Każda następna 6 uszkadza fregatę. Umieść wszystkie uszkodzone w ten sposób fregaty na kolejnym polu roku na Torze Lat.



Trypolis atakuje

Porusz wszystkie trypolitańskie fregaty i statki korsarskie z portu w *Tripoli* do morskiej strefy patrolowej *Tripoli*.

Rozpatrz bitwę przeciwko amerykańskim fregatom w strefie patrolowej.

Szwedzkie fregaty w tej strefie nie biorą udziału w bitwie.



Szwecja płaci trybut

Możesz zagrać tę kartę najwcześniej w 1803 roku jeśli szwedzkie fregaty znajdują się w morskiej strefie patrolowej *Tripoli*. Zwróć szwedzkie fregaty do Zasobów i otrzymaj dwie Złote Monety.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



Trypolis kupuje statki korsarskie

Umieść dwa trypolitańskie statki korsarskie w porcie w *Tripoli*.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.



„Philadelphia” osiada na mieliźnie

Możesz zagrać tę kartę jeśli w morskiej strefie patrolowej *Tripoli* znajduje się co najmniej jedna amerykańska fregata. Rzuć jedną kością i rozpatrz wynik rzutu:

1-2: Drobne uszkodzenia. Porusz amerykańską fregatę do portu w *Malta*.

3-4: Zatop fregatę.

5-6: Przechwyć fregatę. Weź amerykańską fregatę jako „zatopioną” i umieść jedną trypolitańską fregatę w porcie w *Tripoli*.



Usuń tę kartę z gry po zagranii jej jako wydarzenie.



Algieria wypowiada wojnę

Umieść trzy algierskie statki korsarskie
w porcie w *Algiers*.



**Usuń tę kartę z gry po
zagranie jej jako wydarzenie.**



Maroko wypowiada wojnę

Umieść trzy marokańskie statki korsarskie w porcie w *Tangier*.



Usuń tę kartę z gry po zagranii jej jako wydarzenie.



Tunezja wypowiada wojnę

Umieść trzy tunezyjskie statki korsarskie w porcie w *Tunis*.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako wydarzenie.

INSTRUCTIONS,
SIGNALS,
AND
EXPLANATIONS,
OFFERED FOR THE
UNITED STATES FLEET.

Spec
179
1797b


Amerykańskie księgi sygnałowe za burta

Możesz zagrać tę kartę po wykonaniu
Rzutu na Przechwycenie przez
amerykańską fregatę.

Weź losową kartę z ręki gracza
amerykańskiego i umieść ją na stosie
kart odrzuconych.



**Usuń tę kartę z gry po
zagranii jej jako kartę bitwy.**



Niezbadane wody

Możesz zagrać tę kartę jeśli „*Philadelphia*” osiada na mieliźnie jest aktywną kartą wydarzenia w tej turze. Rzuć dwiema kośćmi zamiast jedną i wybierz preferowany wynik rzutu.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako kartę bitwy.



Okręt kupiecki pod banderą korsarzy

Możesz zagrać tę kartę bezpośrednio po udanym trypolitańskim Najeździe Piratów. Umieść jeden trypolitański statek korsarski w porcie w *Tripoli*.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako kartę bitwy.



Szcześliwe łowy

Możesz zagrać tę podczas przeprowadzania Najazdu Piratów przez trypolitańskie statki korsarskie. Rzuć trzema dodatkowymi kośćmi.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako kartę bitwy.



Działa Trypolisu

Możesz zagrać tę kartę podczas bitwy morskiej w porcie w *Tripoli*. Trypolitańska flota może rzucić dodatkowymi dwunastoma kośćmi. Jeśli zagrasz tę kartę podczas *Ataku na Trypolis*, dodatkowymi kośćmi rzucasz tylko podczas pierwszej rundy bitwy morskiej.



Usuń tę kartę z gry po zagranie jej jako kartę bitwy.



Najemnicy dezertują

Możesz zagrać tę kartę na początku bitwy lądowej. Zanim bitwa się rozpocznie, rzuć jedną kością za każdą jednostkę arabskiej piechoty. Za każdą wyrzuconą 6 zwróć jedną arabską jednostkę piechoty do Zasobów.



Usuń tę kartę z gry po zagranii jej jako kartę bitwy.



Sztormy nie ustępują

Wybierz morską strefę patrolową zawierającą co najmniej jedną amerykańską fregatę. Rzuć jedną kością za każdą amerykańską fregatę. Pierwsza wyrzucona 6 zatapia fregatę. Każda następna wyrzucona 6 uszkadza fregatę. Umieść wszystkie uszkodzone w ten sposób fregaty na kolejnym polu roku na Torze Lat.

Tę kartę wykorzystuje się wyłącznie podczas rozgrywki solowej.

Nie używaj jej podczas rozgrywki dwuosobowej.





Manewr pięciu statków korsarskich

Jeśli w porcie w *Tripoli* znajduje się pięć lub więcej statków korsarskich, *Tripoli* przeprowadza Najazd Piratów. Nie odrzucaj tej karty.

Tę kartę wykorzystuje się wyłącznie podczas rozgrywki solowej.



Nie używaj jej podczas rozgrywki dwuosobowej.



Najeżdżaj albo buduj

Przeprowadź Najazd Piratów z każdego portu (*Algiers, Tangier, Tunis* lub *Tripoli*), w którym znajdują się przynajmniej trzy statki korsarskie, a ich liczba przewyższa łączną liczbę amerykańskich i szwedzkich fregat znajdujących się w połączonej z nim morskiej strefie patrolowej.

Tę kartę wykorzystuje się wyłącznie podczas rozgrywki solowej.



Nie używaj jej podczas rozgrywki dwuosobowej.



The SHORES of
TRIPOLI