

Pirates!

Introduzione

Ahrrr, Pirata, benvenuto a bordo!
Davvero pensi di esser degno del nome "Pirata", ragazzino? Bene! Allora salpamo subito e verifichiamo se sei buono per qualcosa di più che spazzare il pontel.

Contenuto

• 41 Carte Avventura (Mazzo Blu) + altre 9 di espansione bonus.



• 2 Mappe delle Regole.

• 38 Carte Pirata (Mazzo Rosso)



• 110 Gettoni Equipaggio.



• 6 Dadi (5 Dadi Di Battaglia + 1 Dado del Vento).



• 6 Carte Sloop.



• 4 Aiuti per il Giocatore.



• 1 Carta Fama.



• 1 supporto in plastica (Note from Daniele: this is the base for the Fame Card).



Scopo del Gioco

Vinci la partita aggiudicandoti **7 Punti Pirata** o, in alternativa, **eliminando tutti gli altri giocatori**. I Punti Pirata, i cui simboli si trovano su molte carte, si ottengono catturando navi e reclamando la Carta Fama "Grotta del Tesoro [Treasure Cave]".



Preparazione del gioco

1. Ogni giocatore prende una Carta Sloop e la mette faccia in su, davanti a sé con, sopra, 11 Gettoni Equipaggio (1 sciabola = 1 Gettone Equipaggio). Tutte le altre Carte Sloop sono rimesse nella scatola.
2. Mischia separatamente i mazzi Blu (le Carte Avventura) e Rosso (le Carte Pirata), e dà 2 carte Rosse e 3 carte Blu a ogni giocatore, senza vederle. Le carte avanzate formeranno i due mazzi da Pesca, da mettere a faccia in giù al centro del tavolo. Lascia spazio sufficiente per le due Pile di Scarti, da tenere separate come i mazzi. Mettici vicino il supporto in plastica per la Carta Fama, i Dadi e il resto dei Gettoni Equipaggio.
3. Ognuno tira il Dado del Vento. Chi fa più alto, inizia!

1



2



3



Il gioco

Ogni partita si divide in turni, da giocare in senso orario, un giocatore dopo l'altro.

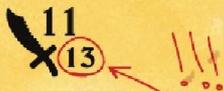
Ogni turno di un giocatore si divide in 5 fasi:

1. Pesca Carte Pirata, Carte Avventura e Gettoni Equipaggio
2. Rivela Carte Avventura
3. Battaglia
4. Riorganizza la Flotta
5. Scarta carte in eccesso

1. Pesca Carte Pirata, Carte Avventura e Gettoni Equipaggio

I) Pesca 3 Carte Pirata e 3 Carte Avventura. Appena un mazzo è finito, rimischia gli Scarti e formane uno nuovo.

II) Ricevi tanti Gettoni Equipaggio quanto è il totale dei Punti Cargo (il numero nella piccola botte in basso a destra) sulle tue navi. Distribuisci l'Equipaggio come ti pare fra le varie navi. Verifica di non superare la capacità massima di Equipaggio della nave (il numero più in basso indicato accanto alla Spada, subito a destra della botte).



2. Rivela Carte Avventura

Rivela le tue 3 Carte Avventura, faccia in su, al centro del tavolo.

3. Battaglia

Ognuna delle tue navi può attaccare una qualunque altra nave sul tavolo: queste possono essere sia le navi rappresentate da una delle Carte Blu appena giocate o una delle navi degli altri giocatori. Invece di attaccare una nave, puoi piuttosto provare a impossessarti di una Carta Tesoro come, per esempio, la "Mappa del Tesoro [Treasure Map]". Metti davanti a te tutte le Carte Tesoro che sei riuscito a conquistare.

Nota: vedi "Esempio di battaglia" o "Carte Tesoro" per maggiori dettagli.

4. Riorganizza la Flotta

I) Puoi vendere una nave e guadagnare Gettoni Equipaggio uguali ai suoi Punti Cargo [Cargo Points]. Metti la nave venduta negli Scarti del Mazzo Blu.

II) Puoi ridistribuire i tuoi Gettoni Equipaggio tra le tue varie navi. Attenzione però a non superare la capacità massima di equipaggio della nave!

Nota: Le Carte Inventario [Inventory Cards] non possono invece essere ridistribuite.

5. Scarta carte in eccesso

Metti tutte le Carte Avventura al centro del tavolo in cima alla Pila degli Scarti Blu.

Non puoi avere in mano più di cinque Carte Pirata alla fine del tuo turno. Scarta quelle in eccesso in cima alla Pila degli Scarti Rosse.

Sequenza della Battaglia

Una battaglia inizia quando un giocatore attacca un'altra nave. I giocatori coinvolti possono giocare Carte Battaglia durante lo scontro. Se la nave attaccata è invece una delle tre Carte Blu, il giocatore a destra dell'attaccante tirerà i dadi per la nave che si difende.

Carte Battaglia

Le Carte Battaglia sono giocate all'inizio di ogni Fase Battaglia, ma prima di tirare i dadi. Prima, chi attacca, gioca una sua Carta Battaglia; poi, chi difende, fa lo stesso. Attaccante e difensore continuano a giocare Carte Battaglia sino a quando non sono soddisfatti, o non abbiano più carte in mano.

Fasi della Battaglia

Ogni battaglia si divide in quattro parti:

1. Vento
2. Cannoni
3. Corpo a corpo
4. Saccheggio



1. Vento

L'attaccante tira il Dado del Vento (vedi figura) e aggiunge il risultato alla Velocità (il numero nella piccola vela in basso a sinistra) della sua nave. Se il totale è uguale o superiore alla Velocità della nave del difensore, l'attacco ha inizio.

Esempio 1: lo Sloop di Giovanni ha Vel. 6 e attacca un Mercantile di Vel. 5. Giovanni tira -1 col Dado del Vento. Giovanni continua l'attacco dato che la sua Velocità totale di 5 (6 - 1 = 5) è uguale a quella del Mercantile.

Esempio 2: lo Sloop di Stefano (Vel. 6) è attaccato da quello di Giovanni (Vel. 5). Giovanni decide di giocare la sua Carta Battaglia "Vento a Favore [Good Wind]", portando temporaneamente la Velocità del suo Sloop a 7. Giovanni tira -2 col Dado del Vento, scendendo a Vel. 5. Dato che Stefano è troppo veloce, Giovanni è forzato a rinunciare all'attacco.



2. Cannoni

I due giocatori sparano coi Cannoni una volta sola. Entrambi tirano tanti Dadi di Battaglia quanti sono i Cannoni sulla loro nave. Per ogni Simbolo Equipaggio ottenuto, rimuovi un Gettone Equipaggio dell'avversario.



3. Corpo a corpo

Entrambi i giocatori tirano tanti Dadi di Battaglia quanti sono i Gettoni Equipaggio sulla loro nave. Per ogni Simbolo Equipaggio ottenuto, rimuovi un Gettone Equipaggio dell'avversario. Ripetete questa fase sino a quando una nave (o entrambe) si ritrova senza più Gettoni Equipaggio.



4. Saccheggio

Il vincitore della battaglia prende controllo della nave nemica, incluse tutte le sue Carte Inventario, e ottiene un Gettone Equipaggio per ogni Punto Cargo della nave catturata.

Eliminazione di un giocatore

Quando perdi la tua ultima nave (in battaglia), sei eliminato dal gioco. L'ultimo giocatore che abbia ancora navi vince automaticamente la partita.

Nota: potresti essere eliminato anche quando viene giocata la carta "Traditore (Traitor)" e l'ultimo Gettone Equipaggio abbandona la tua ultima nave. In questo caso, la nave viene scartata nella Pila degli Scarti Blu.

Fine della partita

Il gioco termina se si verifica una delle seguenti condizioni:

1. Un giocatore ha accumulato 7 o più Punti Pirata alla fine del suo turno.

Esempio: Giovanni ha in gioco la nave "Queen Ann's Revenge" (2 punti), una Fregata (1 punto), un Mercantile (1 punto), e controlla anche la "Carta Fama" (1 punto). Giovanni vince.

- A) Conquistando la nave "William" (2 punti) al centro del tavolo oppure
- B) Catturando il mercantile di Stefano (1 punto) con la sua Fregata e la Caravella al centro del tavolo (1 punto) con la "Queen Ann's Revenge".

2. Tutti gli altri giocatori sono eliminati.

Esempio: invece di accumulare 7 Punti Pirata, Giovanni potrebbe anche cercare di catturare entrambe le navi di Stefano per eliminarlo dal gioco.

Esempio di Battaglia

La Fregata di Stefano con 12 Gettoni Equipaggio attacca il Mercantile di Giovanni con 5 Gettoni Equipaggio e un Tre Alberi (Full Rig) (Carta Inventario).

VENTO

Stefano tira "+2" col Dado del Vento, portando la Velocità della sua Fregata a 6, sufficiente per ingaggiare il Mercantile.

CANNONI

Stefano tira 5 Dadi di Battaglia ed elimina 2 Gettoni Equipaggio di Giovanni, con 2 Simboli Cannone. Giovanni non ha cannoni.

CORPO A CORPO

Adesso Stefano ha ancora 12 Gettoni Equipaggio, mentre Giovanni ne ha solamente 3. Stefano tira 12 Dadi di Battaglia, ottenendo 4 Simboli Equipaggio, eliminando 13 uomini di Giovanni. Giovanni tira comunque 3 Dadi di Battaglia per l'Equipaggio con il quale aveva iniziato questa parte della battaglia, e ottiene 2 simboli Equipaggio, che riducono a 10 l'Equipaggio di Stefano.

SACCHIEGGIO

Stefano cattura così la nave di Giovanni, inclusa la Carta Inventario "Tre Alberi", e aggiunge un totale di 4 Gettoni Equipaggio alla nave catturata.

Stefano



Giovanni



Regole opzionali

TREGUA DEL PRIMO ROUND

I giocatori possono essere attaccati solo dopo aver giocato il loro primo turno.

UGUAGLIANZA DEL PRIMO ROUND

Invece di attendere il proprio primo turno per pescare le Carte Pirata, le Carte Avventura e l'Equipaggio, tutti i giocatori lo fanno subito, a inizio partita. In tal modo il primo giocatore non sarà avvantaggiato. Nei round seguenti, il gioco si svolgerà normalmente.

Regole per giocatori esperti

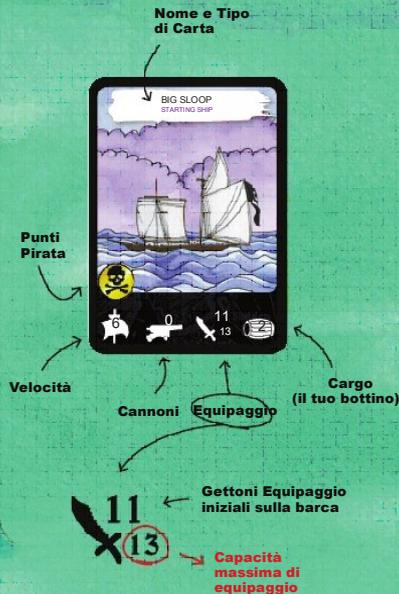
Se volesse giocare una partita leggermente più dinamica e veloce, potreste applicare le seguenti varianti:

PESCA CARTE PIRATA UGUALE AI PUNTI PIRATA

Pesca una Carta Pirata per ogni Punto Pirata che hai in gioco. Pesca comunque sempre un minimo di due carte.

PESCA CARTE AVVENTURA ALLA FINE DEL TUO TURNO

Pesca tre Carte Avventura alla fine del tuo turno per velocizzare il gioco (i giocatori possono così pianificare la loro mossa da un turno all'altro).



Pirates!

Le carte

Vi sono tre diversi tipi di carte:

1. **Gli Sloop (Viola)**, ossia le navi con le quali iniziano i giocatori;
2. **Le Carte Avventura (Bianco)**, che rappresentano navi e tesori;
3. **Le Carte Pirata (Rosso)**, divise in carte "Strategia [Strategy]", "Battaglia [Battle]" e "Inventario [Inventory]" (queste ultime, permanenti).

1. Gli Sloop Viola



Ogni giocatore inizia la partita con uno degli Sloop.

2. Le Carte Avventura (Bianco)

Ci sono due tipi di Carte Avventura: Navi e Tesori.

Carte Nave



Catturare Navi è il sistema più classico per vincere la partita. Ci sono molti tipi di navi, dai Mercantili ai Galeoni da Guerra, sino alle navi storiche dei Pirati. Ogni nave è definita da caratteristiche uniche: Velocità, Cannoni, Equipaggio, Capacità Massima di Equipaggio, Punti Pirata.

Carte Tesoro



Ci sono sette diverse carte Tesoro distinguibili grazie all'apposito simbolo. Il giocatore che possiede più Punti Tesoro guadagna istantaneamente la Carta Fama "Grotta del Tesoro".

Esempio: per giocare la "Mappa del Tesoro [Treasure Map]", scegli una delle tue navi e tira due dadi:

A) Se tiri uno o più  piazza 6 Gettoni Equipaggio sulla nave assegnata e piazza la Mappa del Tesoro davanti a te;

B) Se non ottieni nemmeno un  rimuovi un Gettone Equipaggio dalla nave scelta. Puoi tentare quante volte vuoi, sino a quando non riesci a catturare la Mappa, o non azzeri l'Equipaggio.

Nota: se perdi il tuo ultimo membro dell'Equipaggio, perdi anche la nave. Un Tesoro, una volta conquistato, resta tuo.

3. Le Carte Pirata (Rosso)

Ci sono tre tipi diversi di Carte Pirata:



Strategia



Battaglia



Inventario

STRATEGIA



Le Carte Strategia sono giocate esclusivamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia. Puoi giocarle invece nelle fasi che precedono o seguono una la Fase Battaglia.



BENEDIZIONE DELLA DEA FORTUNA
Pesca due Carte Pirata dal Mazzo. "Benedizione" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.



NAUFRAGHI
Aggiungi due membri dell'Equipaggio a una delle tue navi. "Naufraghi" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.



PORTO
Aggiungi tre membri dell'Equipaggio a una delle tue navi. "Porto" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.



VENDETTA DI NETTUNO
Pesca una Carta Pirata a caso dalla mano di un avversario. "Vendetta di Nettuno" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.



SABOTAGGIO
Distrucci una qualunque Carta Inventario in gioco sul tavolo. Mettila in cima alla Pila di Scarti. "Sabotaggio" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.



TRADITORI
Prendi 1 membro dell'Equipaggio da una nave bersaglio e mettilo su una nave a tua scelta. "Traditori" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.



LUPO DI MARE
Rimetti in gioco dalla Pila di Scarti una qualunque Carta Avventura. "Lupo di Mare" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.



FUOCO DI S. ELMO
Riprendi in mano una qualunque Carta Pirata presa dalla Pila di Scarti. "Fuoco di S. Elmo" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.



COFFA
Sostituisci tutte le Carte Avventura di questo turno. "Coffa" è giocata solamente all'interno del tuo turno e non durante una battaglia.

BATTAGLIA



Le Carte Battaglia sono giocate solamente all'interno della Fase Battaglia dai giocatori che stanno combattendo. L'effetto delle Carte Battaglia dura sino al termine della battaglia stessa. Dopo la battaglia, tutte le Carte Battaglia usate sono scartate nella loro Pila di Scarti. Durante la battaglia, può accadere che si superi la capacità massima di Equipaggio delle navi. Vedi l'"Esempio di battaglia" per maggiori chiarimenti.



Vento a Favore
Aggiungi +1 Vel. alla nave bersaglio durante la battaglia. L'effetto dura solo sino al termine della battaglia.



Attacco a Sorpresa
La nave bersaglio perde -3 Vel. Gioca "Attacco a sorpresa" solo se stai attaccando (solamente nel tuo turno) e solamente all'interno della Fase Battaglia.



Bel discorso e Bottiglia di Rum
Colloca X Gettoni Equipaggio sulla carta giocata. Considerali esattamente come normali membri dell'Equipaggio della tua nave. Scarta quelli che ancora restano in vita alla fine della battaglia.

Suggerimento: sacrificia per primi questi Gettoni durante la battaglia.



Terrore e Rissa tra Ubrinchi
Rimuovi permanentemente un Gettone Equipaggio dalla nave bersaglio.



Bordata di Colpi
Aggiungi 3 Cannoni temporanei alla tua nave per l'intera durata della battaglia.



Nebbia
L'attaccante ri-tira il Dado del Vento. "Nebbia" può essere giocata sia dall'attaccante che dal difensore.



Rampini d'Abbordaggio
Entrambi i giocatori saltano la Parte 2: Cannoni. Se in questa battaglia è giocata anche "Ricarica veloce", le due carte sono scartate senza effetto.



Ricarica Veloce
Spara coi tuoi Cannoni (eventualmente usando anche "Bordata di colpi") una seconda volta. Se è giocata "Rampini d'abbordaggio", le due carte sono scartate senza effetto. Spara tre volte se giochi due carte "Ricarica veloce".

Esempio A: Stefano, durante la battaglia, gioca "Bordata di Colpi" e "Ricarica veloce" sulla propria Fregata, già rinforzata da "Artiglieria migliorata". Il suo totale è $(6 + 3 + 2) \times 2 = 22$.

Esempio B: Vedi scenario precedente. Giovanni reagisce giocando "Rampini d'abbordaggio", di fatto annullando "Ricarica veloce". Le due carte sono scartate senza effetto, lasciando a Stefano un totale di $6 + 3 + 2 = 11$ Cannoni.

INVENTARIO



Le Carte Inventario sono giocate esclusivamente all'interno del tuo turno nelle fasi che precedono o seguono una la Fase Battaglia, e sono piazzate permanentemente su una nave bersaglio. Una volta messe così in gioco, non possono essere passate a un'altra nave. Le Carte Inventario in gioco possono essere distrutte con "Sabotaggio". Se una nave provvista di Carta/e Inventario è catturata, lo è con il suo Inventario al completo. Su una nave possono essere giocate più Carte Inventario.



Tre Alberi

Piazza "Tre alberi" permanentemente sulla nave bersaglio. Aggiungi +1 Vel.



Artiglieria Migliorata

Piazza "Artiglieria migliorata" permanentemente sulla nave bersaglio. Aggiungi +2 Cannoni.



Capitano De Vriesch

Piazza "Capitano de Vriesch" permanentemente sulla nave bersaglio. Aggiungi +1 Vel. e +1 Cannone.



Mastro Cannoniere

Piazza "Mastro cannoniere" permanentemente sulla nave bersaglio. Aggiungi +3 Cannoni.



Alloggi

Piazza "Alloggi" permanentemente sulla nave bersaglio. La capacità massima di Equipaggio è aumentata di +5. Se "Alloggi" è distrutta, rimuovi immediatamente l'Equipaggio in eccesso.

Extra!



DISEGNA LA TUA NAVE!

Disegna la tua nave personale, e determina la sua potenza! Fatto ciò, carica la sua immagine sulla nostra pagina di <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/150923/pirates-card-game>

Si sapea!



1. Meschia e impila le carte

Sistema le Carte Avventura e le Carte Pirata in due mazzi separati. Mischia separatamente ogni mazzo. Piazza la Carta Fama sul suo supporto e separa gli Sloop.

2. Ogni giocatore prepara il suo Sloop

Ogni giocatore riceve una carta Sloop, 11 Gettoni Equipaggio e 2 Carte Pirata.

3. Si comincia!

Tirate il Dado del Vento. Chi fa più alto, inizia il gioco.

4. Si procede per turni

Si procede per turni, in senso orario.

5. Vittoria

Il primo giocatore a totalizzare 7 Punti Pirata, o l'unico sopravvissuto, vince la partita!

Ringraziamenti speciali

Un caloroso e speciale ringraziamento a tutti i parenti e gli amici che hanno supportato e giocato a Pirates!, e che hanno fornito indicazioni importanti nei processi interminabili di sviluppo e perfezionamento del gioco.

Nicoletta Manno
Gareth Evans
Jamie McCartney
Sid Bhasin
Antoine Damery
Feresteh Zaman
Normie Chan
Jo Stratton
Haye Tholen
Sebastian Leveque
Pim Tiemessen
Marnix de Groot
Metten van der Eb
Matteo di Pascale
Brooke Ramsdale
Amsterdamse Spellenclub
Games & Tea
Nox' Spellenzolder
All Kickstarter Backers

Cristina Zanon
Steven Prick
Willem Janssen
Rainier Karthaus

Alla vostra, compagni!
Jules Prick

Traduzione in Italiano:
Daniele "Kraken" Giardino

Impaginazione:
Traico7



TREASURE MAP
TREASURE

Nome e Tipo di Carta

Tira un Simbolo Tesoro e ottieni 6 Gettoni Equipaggio

Simbolo Tesoro

Tira due Dadi di Battaglia

Esito del tiro

Perdi un Gettone Equipaggio

Tira quante volte vuoi, sino a ottenere un Simbolo Tesoro

Simbolo Tesoro

Tira due Dadi di Battaglia

Esito del tiro

Perdi un Gettone Equipaggio

Tira quante volte vuoi, sino a ottenere un Simbolo Tesoro

Simbolo Tesoro