

# Il Covo dei Pirati

Vuoi diventare il pirata più famoso e temuto del mondo?

Allora naviga, combatti e saccheggia!

[Quick Reference di Andrea "Sortilege", 18-04-2006]

## Preparazione:

1. **Carte Tesoro:** ponile in mazzetti da 12 sulle Isole Esterne
2. **Carte Taverna:** ponile sull'Isola della Taverna (1) mescolate e coperte.
3. A ogni giocatore: nave Pirata, 1 segnalino Fama (sul percorso-segnapunti Fama), 1 tabella nave Pirata con 4 segnalini Forza (sulla posizione di partenza – con simbolo della nave), 1 timone del Capitano, 1 doblone d'oro da 5 e 4 dobloni da 1, 1 carta Taverna a caso.
4. Tutti i restanti dobloni d'oro e i **Tesori** vengono sotterrati nell'Isola del Tesoro al centro del tabellone.
5. Fuori dal tabellone, metti la carta **Flotta Reale** scoperta e a fianco le carte **Pirata Leggendaro (Pirata L.)** coperte
6. 1 nave Pirata L. è ancorata all'Isola della Taverna (1) con una carta Pirata L. a caso. **In 3 giocatori: un altro Pirata L. all'Isola dei Cannoni (#4) con nave e relativa carta.**

## Il turno di gioco (uno al mese x un totale di 12)

1. **Tesoro** – Scoprite la prima carta Tesoro su ciascuna isola: è la ricompensa per il pirata che riuscirà a saccheggiare l'isola!
2. **Navigazione** – Ogni gioc. decide in segreto su quale isola andare saccheggiare, imposta il timone, e tutti i timoni vengono rivelati simultaneamente e le navi spostate di conseguenza.

A questo punto, a partire dall'Isola della Taverna (1) e proseguendo secondo la numerazione delle isole:

3. **Combattimento** – Risolvete i combattimenti sulle isole (1-5) dove sono presenti due o più navi o sull'Isola del Tesoro con il Pirata Leggendaro.
4. **Saccheggio** – Ogni Pirata saccheggia l'isola dove si trova, ricevendo oro, tesori, carte Taverna e punti Fama indicati sulla carta Tesoro.
5. **Miglioramenti** – Ogni gioc. a seconda dell'isola in cui si trova:
  - **Isola della Taverna:** può comprare fino a 3 Carte Tav. al costo di 2 dbl ciascuna, e giocare, se vuole, una carta Mastro.
  - **Isole (2-5) dello Scafo, delle Vele, dei Cannoni o dell'Equipaggio:** può rinforzare la corrispondente sezione della propria nave di quanti livelli vuole, pagando il relativo costo in dobloni e giocare, se vuole, una carta Mastro.
  - **Isola del Tesoro:** A) può seppellire i tesori e l'oro trasportati in cambio di 1 punto Fama per ogni Tesoro o ogni 3 dobloni. Inoltre B), può anche rinforzare una sola sezione della nave a propria scelta, di max 1 livello, e a costo raddoppiato.
  - **Covo dei Pirati:** può pescare 2 carte Taverna o 1 carta Taverna e 2 dbl, e deve riparare obbligatoriamente tutte le sezioni della propria nave, pagando 2 dbl per ogni sezione danneggiata. Se non ha i soldi necessari le ripara ugualmente ma non può pescare carte Taverna o ricevere altri soldi.
6. **Movimento delle navi nere e controllo dei tesori trasportati**– A) Muovete le navi nere dei Pirati Leggendaro di un'isola secondo la numerazione (1-6). Pescate nuovi Pirati Leggendaro dal mazzo se necessario (per sostituire quelli sconfitti in combattimento) e poneteli nelle loro isole di partenza  
B) Da ogni nave pirata, buttate a mare (eliminate dal gioco) i tesori che sono in eccesso rispetto a quelli consentiti dallo scafo.

## Il Combattimento

Le battaglie si svolgono in ordine di isola (1-5).

Una nave è sconfitta non appena una sezione riporta danni tali per cui il segnalino Forza finisce oltre la posizione minima. In

questo caso la nave deve essere immediatamente portata al Covo dei Pirati per essere riparata al costo di 2 dbl per sezione e per questo turno di gioco non farà altro. Tutti gli altri giocatori rimasti sul campo di battaglia (non solo chi ha sferrato il colpo vincente) ottengono **1 punto Fama**.

Se un **Pirata Leggendaro e/o la Flotta Reale** è presente sull'isola (compresa la 6), i giocatori non potranno attaccarsi fra loro fino a quando queste navi non saranno tutte sconfitte.

I giocatori potranno anche decidere di scappare ma quelli rimasti a combattere potranno spartirsi i punti Fama indicati sulla carta del Pirata Leggendaro e/o Flotta Reale sconfitte. Solo dopo queste battaglie i giocatori rimasti dovranno combattere fra loro.

1. **Preparazione per la battaglia:** A partire da quello con la nave più veloce (vele), i giocatori, a turno, **possono** giocare **una carta Battaglia** o passano, fino a quando tutti passano. Gli effetti delle Carte Battaglia sono applicati immediatamente e permangono per l'intera durata del combattimento. Al termine, vengono scartate.

2. **Round di cannonate** – Seguendo l'ordine decrescente di velocità, quindi a partire dalla nave più veloce, ognuna può:

a. **Sparare una Salva di Cannoni**

--- Giocare una o più carte Salva di Cannoni, prima del lancio di dadi. L'effetto di queste carte dura solo per questo lancio di dadi.

--- Annunciare la nave e la sezione che si intende colpire.

--- Tirare i dadi in numero pari al livello minimo tra Equipaggio e Cannoni. **Ogni dado con 5 e 6** è un colpo che porta indietro il corrispondente segnalino Forza della nave avversaria.

b. **oppure Fuggire nel Covo dei Pirati**

Il giocatore che decide di fuggire (non in caso di ritiro perché sconfitto) tira un singolo dado: se esce 1 si verifica un ammutinamento, perde 2 punti Fama, tutti i tesori e l'oro trasportato sulla nave, in caso contrario la fuga riesce.

**Si continua con i round di cannonate (ed eventuali ritiri) fino a quando una sola nave sopravvive.**

## NOTE:

- Se vengono colpite **le Vele** di una nave, la velocità e l'ordine di gioco possono cambiare.
- In caso di **parità** di velocità o altro, si decide tirando il dado.
- **Le carte Mastro** per prime e **le carte Pappagallo** per seconde, assorbono i primi 2 colpi della sezione della nave a cui sono collegate. Al primo colpo andato a segno, la carta viene girata di fianco ad indicare il danno e al secondo colpo viene scartata.
- Una **carta Mastro danneggiata** può essere riparata al costo di 1 moneta, ma solo nella fase dei Miglioramenti (5).
- **Nessun combattimento**, eccetto contro i Pirati Leggendaro, sull'Isola del Tesoro e mai, in nessun caso, nel Covo dei Pirati.

## Punti Fama

- **In battaglia:** 1 punto Fama agli altri giocatori, quando un giocatore è sconfitto e si ritira perché ha subito danni.
- **Sconfiggendo i Pirati Leggendaro e la Flotta Reale:** punti fama indicati sulla rispettiva carta
- **Saccheggio:** i punti indicati sulla carta del Tesoro conquistato.
- **Seppellendo tesori** (1 punto Fama ciascuno) e **oro** (1 punto Fama ogni 3 dobl)
- **Possedendo carte Fama** al termine del gioco

## I punti Fama vengono persi nei seguenti modi:

- In seguito ad un **ammutinamento** (-2 punti)
- Subendo l'uccisione del proprio **pappagallo** (-2 punti) o sostituendolo (-1 punto)