

BLACKBEARD: CHIARIMENTI UFFICIALE E MODIFICHE **@GMT Games LLC, 2008**

[Note: Tutti questi cambiamenti saranno inclusi nella sezione Living Rules nell'appropriata sezione. Le precedenti Domande e Risposte postate (che rimangono valide) saranno incluse nella sezioni Living Rules in quel momento.]

VARIE

3 Fase 6 (Chiarimento) Le carte Pirata non sono considerate come facenti parte della mano del giocatore.

4.4 (Chiarimento) Nel suo Turno-giocatore, il giocatore Pirata può giocare tante carte quante ne desidera dalla sua mano, ma soltanto una carta può essere giocata per determinare il numero di Azioni disponibili nel proprio turno. Inoltre, tutte le Azioni sulla carta giocata per le Azioni, devono essere eseguite prima che la prossima carta del giocatore di turno possa essere giocata.

4.65 (Chiarimento) *Sostituire il punto D con:* Gioca un tipo di carta Evento AP (17.0) che potrebbe colpire possibilmente il pirata che sta giocando. Un "tipo" di carta Evento è la definizione per tutte le carte Evento identiche nel mazzo, per es., "Complotto di ammutinamento" [*Mutiny Conspiracy*] è un tipo di carta Evento, così come "Scoppio dello scorbuto" [*Scurvy Outbreak*]. Quindi, ogni giocatore AP può giocare uno solo tipo di carte Evento contro il pirata attivo durante il Turno del giocatore-pirata, ma tutti i tipi di carta Evento giocati deve essere differenti tra loro.

9.55 (Chiarimento) Cambiare la Nota di gioco in 9.55 come di seguito: Se un giocatore gioca una carta D&R contro il pirata prima che il porto sia saccheggiato, il pirata perde l'opportunità di saccheggio.

12.0 (Chiarimento) Ogni punto Scaltrezza consente al pirata di rilanciare qualsiasi lancio di 1d6, 2d6 oppure 3d6 eseguito da se stesso, ma non singoli dadi all'interno del lancio stesso, e non i lanci di D66. Il risultato del rilancio è definitivo; la Scaltrezza non può essere usata per lanciare di nuovo un secondo lancio di dadi. Il valore di Scaltrezza di un pirata rappresenta il numero totale di volte durante l'intera partita che può essere effettuato. Quando il pirata usa la Scaltrezza in questa maniera, diminuite di una unità il valore della Scaltrezza sulla sua scheda pirata.

13.21 (Cambiamento) Il D&R aumenta la Fedeltà dell'Equipaggio, come da tabella Fedeltà dell'Equipaggio; l'aumento è applicato immediatamente dopo che è stato dichiarato il D&R. Da notare che il D&R iniziato in porti pirata aumenta la fedeltà molto di più di D&R in porti non pirata, oppure D&R dopo aver saccheggiato le mercantili o dopo aver saccheggiato i porti.

17.12 (Cambiamento) Quando si gioca una carta "Azioni Ed Evento", il pirata deve effettuare sia l'Evento che l'Azione descritta sulla carta. Questa diviene la carta Azione del giocatore-pirata per il turno in corso; egli non può giocare altre carte per le Azioni che offrono (anche se egli decide di non utilizzare l'Azione descritta dalla carta scelta). Egli può dividere la carta tra il suo KC ed il suo pirata se lo desidera, con il KC che effettua l'Evento ed il pirata l'Azione, oppure dividerla tra due suoi pirati. Oppure, ancora, può assegnare sia l'Evento che l'Azione ad un singolo pirata.

17.2 (Cambiamento) Le carte "Cannoni pesanti" [*Heavy Guns*] vanno tenute sulla scheda pirata per indicare che la nave è equipaggiata con Cannoni pesanti. Tali carte non vengono mai reinserite nel mazzo anche se il pirata viene eliminato (ed anche se si gioca l'opzione della partita lunga).

17.2 (Cambiamento) Le carte "Lettera di Marca" [*Letter of Marque*], una volta usate, non vengono mai reinserite nel mazzo, anche se il pirata viene eliminato (ed anche se si gioca l'opzione della partita lunga).

NAVI DA GUERRA

6.4 (Aggiunta) Note dell'Autore: Le navi da guerra nel gioco sono sostanzialmente meno potenti di quelle nell'originale versione di Blackbeard (AH). Ciò è intenzionale, ed è scaturito dalle ricerche effettuate per la nuova versione del gioco. Storicamente i pirati avevano successo contro le navi da guerra.

6.41 (Aggiunta) In aggiunta alle tre azioni elencate in 6.41, le navi da Guerra possono attaccare i pirati quando l'azione pirata è una *conversione della nave mercantile*.

6.42 (Chiarimento) Da notare in 6.42 che un giocatore AP può piazzare una nave da guerra ma non è costretto a doverla usare per attaccare: "l'Azione di piazzare una nave da guerra include l'utilizzo della stessa per attaccare il pirata (6.23), ma soltanto se il giocatore anti pirata lo desidera."

6.45 (Cambiamento) Sostituire l'introduzione della 6.45 con: Usare una nave da guerra per attaccare un pirata è un'azione anti pirata. Quando un giocatore AP annuncia che sta tentando di attaccare un pirata con una nave da guerra, il pirata deve prendere una decisione immediata, se tentare di scappare oppure restare e combattere. Se sceglie di scappare, i giocatori affrontano la procedura di ricerca del pirata come indicato sotto. Se la nave da guerra trova il pirata, il pirata deve combattere; se la nave da guerra non trova il pirata, il pirata scappa. Per trovare il pirata, entrambi i giocatori tirano un dado separatamente. Al risultato del dado della nave da guerra viene sommata la velocità della nave da guerra, mentre la velocità della nave pirata viene sommata al risultato del lancio pirata.

6.45 (Aggiunta) Aggiungere al secondo punto in 6.45: Se il pirata scappa, rimane nella zona di mare nella quale la battaglia ha avuto luogo, ma qualsiasi azione pirata stesse effettuando, viene immediatamente annullata, e l'azione viene considerata eseguita. Se il pirata ha già saccheggiato una mercantile ma non ha completato la procedura, comunque tiene il bottino eventuale già acquisito (incluso l'ostaggio), e la mercantile è rimossa dal gioco. In qualsiasi altra interruzione di un'azione che coinvolge le mercantili, la mercantile è semplicemente rimossa dal gioco.

6.46 (Aggiunta) In qualsiasi combattimento tra un pirata ed una nave da guerra, la nave da Guerra/giocatore AP, guadagna immediatamente PV pari ai punti di danno subiti dal pirata (vedere 6.46). Nota: Questo significa automaticamente 1 PV per il giocatore AP anche se vince il pirata.

6.47 (Aggiunta) I pirati non possono attaccare le navi da guerra; possono ingaggiare in combattimento le navi da guerra solo come conseguenza di una azione-AP con navi da guerra. (Questo è semplicemente un chiarimento delle regole esistenti.)

COMMISSARI DEL RE (KC)

Qui c'è una lista di chiarimenti e cambiamenti riguardanti i Commissari del Re ovvero i KC. Questi cambiamenti saranno inclusi nelle Living Rules nelle loro sezioni appropriate.

[**In breve:** I KC ora sono più potenti di quando furono stampate le regole. La ragione è la regola della reattività dei KC, n°5 più giù. Assicuratevi di comprendere bene questa regola, perché essa renderà le cose molto più dure per i pirati, però renderà i KC molto più attraenti da avere intorno.]

1. **(Confermato)** Le pedine KC mostrano i valori di Velocità sulla sinistra (il valore più piccolo), ed il valore di Combattimento sulla destra.
2. **(Chiarimento)** Un KC è proprietà e può essere usato soltanto dal giocatore che lo ha piazzato. (Questo penso sia stato giocato correttamente fin dal primo giorno, ma ho voluto assicurarmi che sia chiaro.)
3. **(Chiarimento)** I pirati non possono attaccare i KC; loro ingaggiano in battaglia con i KC soltanto attraverso le azioni KC. (Questo è semplicemente un chiarimento delle regole esistenti.)
4. **(Cambiamento)** I KC possono reagire alle azioni pirata elencate in 10.31 effettuate sia nella stessa zona di mare che una di quelle adiacenti. Se non c'è alcun pirata nella stessa zona di mare o in una adiacente, il KC rimane sulla mappa ma non può fare nulla finché un pirata non si trova in una tale zona di mare. Se una KC intercetta un pirata in una zona di mare adiacente, il KC si

muove immediatamente nella zona di mare del pirata.

5. **(Nuova regola) Reazione KC:** I KC possono reagire alle azioni pirata elencate in 10.31 effettuate sia nella stessa zona di mare che una di quelle adiacenti, ogni singola volta che un pirata effettua una tale azione. Quando scatta una reazione KC, il giocatore KC piazza immediatamente il KC nella stessa zona di mare del pirata e procede al tentativo di intercettazione e alla battaglia con il pirata (con il solito modificatore -1 sul lancio del dado se la reazione proviene dal di fuori dell'area del pirata). Non ci sono restrizioni su quanti KC possono effettuare reazioni KC in un turno di un giocatore, ma è consentita solo una intercettazione per ciascuna azione pirata, se più di un KC è in grado di intercettare, il primo giocatore KC a dichiarare la reazione KC ottiene il consenso; se c'è una disputa, si determina col turno giocatore). La reazione KC non è considerata una azione AP; essa è semplicemente una procedura disponibile al giocatore KC ogni volta che la situazione lo permette. Un giocatore AP può usare sia la reazione KC (tanto spesso quanto lo consente la situazione) che un'azione AP (usando le normali regole sulle azioni AP) nello stesso Turno del giocatore pirata. Da notare che i box di transito non sono considerati adiacenti alle zone di mare alle quali loro sono collegati.

6. **(Chiarimento)** Immediatamente dopo aver schierato un KC, questi è disponibile per la reazione KC (perché la reazione KC non è un'azione AP).

Nota storica/dell'autore: Le KC erano flotte di navi da guerra incaricate esclusivamente per tale lavoro (diversamente dalle "navi da guerra" regolari nel gioco), queste erano mandate in mare aperto per ripulire certe aree (e i pirati).

7. **(Cambiamento)** Sostituire la 10.23 con la seguente (questa sostituisce l'intera regola): Durante il Turno di un giocatore, soltanto un KC può effettuare azioni AP da KC, e solo contro l'attuale pirata attivo. Ma ricordate che la reazione KC (n°6 sopra) non è considerata un'azione AP da KC. Nota di gioco: in altre parole, soltanto un'azione AP da KC per il Turno di un giocatore, ma nessuna restrizione sulle reazioni KC.

8. **(Cambiamento)** I KC, dovunque essi siano sulla mappa, se o meno nella stessa zona di mare o quella adiacente al pirata, può fare UNA delle seguenti cose in qualsiasi momento durante una azione pirata, ma soltanto come una azione AP da KC per quel giocatore AP per quel Turno di un giocatore:

- (a) Muovere (come per 7.1 e 7.2);
- (b) Attaccare porti pirata (come per 10.4)
- (c) Scacciare pirati dai porti (come per 10.5)

4

Nota di gioco: Sebbene questo conti come azione AP per quel giocatore, il suo KC può ancora effettuare una reazione KC durante quel turno se la situazione

si presenta. Per esempio, in una situazione di espulsione oppure se un pirata è in un porto pirata attaccato dal KC, se il pirata lascia il porto è soggetto alle regole di reazione KC. Vale la stessa cosa se un KC muove piazzandosi dentro o adiacente ad una zona di mare contenente un pirata.

9. **(Chiarimento)** Se un KC è in posizione che gli consente una reazione KC ma invece desidera effettuare un'azione AP KC, può farlo: una reazione KC non è mai obbligatoria.

10. **(Cambiamento)** Quando un giocatore AP annuncia che vuole attaccare un pirata con un KC, il pirata deve immediatamente decidere se tentare di scappare o restare e combattere. Se sceglie di provare a scappare, i giocatori subiscono la procedura di intercettazione come indicato nelle regole. Se l'intercettazione ha successo, il pirata deve combattere; se l'intercettazione fallisce, il pirata scappa.

11. **(Aggiunta)** Se il pirata scappa dal KC come nella regola n°7 sopra, egli resta nella zona di mare nella quale la battaglia ha avuto luogo, ma qualsiasi azione pirata egli stesse effettuando, eccetto un'azione di movimento, viene immediatamente annullata, e l'azione viene considerata eseguita. Se il pirata ha già saccheggiato una mercantile ma non ha completato la procedura, tiene comunque il bottino eventuale già acquisito (incluso l'ostaggio), e la mercantile è rimossa dal gioco. In qualsiasi altra interruzione di un'azione che coinvolge le mercantili, la mercantile è semplicemente rimossa dal gioco.

12. **(Aggiunta)** Se avviene una battaglia tra il pirata ed il KC, risolverla secondo il regolamento (6.46 per le navi da guerra e 10.34 per i KC), con le seguenti correzioni: in una qualsiasi battaglia tra un pirata ed un KC, se il pirata vince, subisce automaticamente 1 punto di danno ed il giocatore KC guadagna immediatamente 1 PV per quel punto di danno.

