

# Black Fleet

Regolamento





*Comandi una flottiglia di navi per conto di una nazione di un angolo lontano dei Caraibi. Ogni turno, potrai spostare la tua nave mercantile, la tua nave pirata, e una nave militare provando a vincere dobloni. Queste ricchezze ti permetteranno di migliorare le tue navi e quando la tua flotta sarà completamente sviluppata, potrai pagare il riscatto della figlia del governatore per vincere la partita.*

## Contenuto



### 1 Tabellone



### 10 navi (1 nave mercantile e 1 nave pirata, più 2 navi militari)



### 65 Cubetti Merce (13 Merci per ogni colore)



### 10 Dobloni di valore 5 (d'oro) 20 Dobloni di valore 1 (argento)



### 44 Carte Movimento



### 44 Carte Fortuna



### 24 Carte Sviluppo (con un valore numerico sul retro)



### 4 Carte Identificazione Giocatore (il retro delle quali completa il fregio delle carte sviluppo)



### 8 Carte Vittoria (4 con il valore 10 sul retro, 4 con il valore 20 sul retro)



*Piazza il tabellone al centro del tavolo. Piazza le due navi*



militari nelle aree di partenza e le merci appropriate nei porti.



- Separa le carte sviluppo in 4 mazzi. Le carte che compongono ogni mazzo devono avere raffigurato lo stesso numero sul retro. Mescola ogni mazzo e distribuisci ad ogni giocatore una carta di ognuno dei seguenti valori: 5, 8, 11, e 14. Rimetti le carte extra nella scatola. I giocatori piazzano le carte sviluppo di fronte a se, coperte, per valore crescente da sinistra a destra. I giocatori possono guardare le proprie carte sviluppo in qualsiasi momento. I giocatori poi piazzano la propria carte vittoria (quella che raffigura il valore 10 per la prima partita) alla destra delle proprie carte sviluppo.



- Una carta di selezione del primo giocatore (che completa la fila) viene quindi data ad ogni giocatore e rivelata.



- Ogni giocatore prende la nave corrispondente al colore delle proprie carte (un mercantile può contenere 3 merci, e una nave pirata ne può contenere solo una) e mette queste navi di fronte a se.



- Mescola le carte fortuna e forma con esse un mazzo a fianco del tabellone. Poi ogni giocatore pesca una carta.



→ Mescola le carte movimento e distribuiscine 2 ad ogni giocatore.  
Mescola le altre carte movimento e con esse forma un mazzo a fianco del tabellone.



→ Il primo giocatore è sempre colui che possiede le navi nere. Ognuno gioca lo stesso numero di turni (vedi fine del gioco).

Il primo giocatore piazza la propria nave mercantile su uno dei tre spazi adiacenti ad un porto di sua scelta e vi carica 3 merci corrispondenti al porto in questione. Gli altri giocatori fanno lo stesso in senso orario.



Una volta che tutte le navi mercantili sono state piazzate, il gioco può iniziare.

Le navi pirata iniziano il gioco senza merci e fuori dal tabellone. Nel suo turno, ogni giocatore muove la propria nave pirata sul tabellone, partendo da una delle zone di mare distante.



# Panoramica

*Lo scopo del gioco è voltare la tua carta vittoria a faccia in su pagando 10 dobloni.*

→ Prima di tutto, devi pagare per voltare tutte le tue carte sviluppo a faccia in su.



10



→ Guadagnerai dobloni trasportando merci ai porti con la nave mercantile, usando la nave pirata per rubare le merci dalle navi mercantili avversarie, nascondendo le merci rubate, e inviando la nave militare ad affondare le navi pirata avversarie.



→ Muovere per intercettare e attaccare le altre navi e al contempo evitare che i tuoi avversari prendano le merci dai porti prima di te, è la chiave per la vittoria.

## Panoramica del Turno

*Il primo giocatore effettua il suo turno, poi il gioco prosegue in senso orario. Nel tuo turno, devi risolvere i seguenti passi nell'ordine indicato:*

- Gioca una carta movimento;
- Muovi le tue navi, effettua azioni, e talvolta gioca le carte fortuna;
- Pesca una carta movimento e talvolta una o più carte fortuna;
- Se scegli di farlo, paga per voltare una carta sviluppo/vittoria a faccia in su.

## Giocare una carta Movimento

La prima cosa da fare è scegliere una delle tue carte movimento.

Le carte movimento raffigurano 4 righe di informazioni. Considereremo solo le prime tre per adesso (l'ultima sarà usata alla fine del turno).

→ Ognuna di queste righe raffigura un tipo di nave e un valore numerico, che indica la capacità di movimento della corrispondente nave.



Nave Militare Gialla ▶			◀ Nave Militare Viola
Nave Pirata ▶			
Nave Mercantile ▶			
Scarta una carta Fortuna ▶			◀ Pesca una carta Fortuna
		◀ Pesca due carta Fortuna	

## Muovere le Navi

Una volta che ai giocatori la tua carta movimento, è il momento di muovere le tue navi. Puoi anche muovere una delle navi militari (quella del colore indicato sulla carta giocata). Ogni nave può muovere un numero di spazi uguale o minore al valore indicato sulla riga corrispondente alla nave in questione della carta giocata.



- Le navi possono muovere solo sugli spazi di mare. Esse possono muovere attraverso le navi amiche, ma non attraverso quelle degli avversari.
- Le navi amiche sono: la tua nave pirata, la tua nave mercantile e la nave o le navi militari che puoi muovere durante il tuo turno. Una nave non può mai terminare il suo movimento su uno spazio occupato da un'altra nave.
- Una nave può effettuare solo una SINGOLA AZIONE durante il suo turno.

**Importante:** puoi muovere le tue navi in qualsiasi ordine desideri, che non è necessariamente quello indicato sulla carta movimento. Ogni movimento di ogni nave deve essere completato prima di poter muovere la nave successiva.

## Nave Militare

*Il ruolo della nave militare è quello di affondare le navi pirata.*

*Prima, durante, o dopo il movimento, la nave militare che stai muovendo può attaccare una nave pirata avversaria adiacente. Questa nave è affondata e viene riconsegnata al proprietario. Tu vinci 2 Doblioni. Se essa trasportava un cubetto di merce, il cubetto viene rimesso nella riserva del porto del colore corrispondente.*

*Attaccare è una Azione.*



## Nave Mercantile

*Il ruolo della nave mercantile è quello di trasportare le merci.*

*La tua nave mercantile inizia il gioco completamente carica di merci. Il tuo obiettivo è quello di consegnare queste merci nel porto di tua scelta per poter guadagnare Doblioni. Prima, durante, o dopo il movimento, se la tua nave mercantile si trova in uno spazio adiacente ad un porto, puoi vendere tutte le tue merci al prezzo indicato (2 o 3 Doblioni per cubetto di merce) nel porto. I cubetti di merci sono rimessi nella riserva del porto del colore corrispondente. Non è mai possibile vendere un cubetto di merce in un porto che non accetta le merci del colore indicato. Dopo aver venduto le merci, la nave mercantile deve immediatamente caricare fino ad un massimo di 3 cubetti merce del colore del porto nella quale ha effettuato la vendita.*

*Vendere e carica le merci è un'Azione. Non puoi caricare le merci senza averne prima vendute.*





Questo porto non compra merci 🍌 e 🍇



Il mercantile vende 2 merci 🍌 per 4  
Dobloni e carica 3 merci 🍇

→ Se un giocatore inizia il suo turno senza avere la propria nave mercantile in gioco (perché è stata affondata), questo giocatore la piazza su uno spazio adiacente ad un porto di sua scelta e vi carica 3 cubetti di merce del colore corrispondenti al porto. Poi può essere usata normalmente.

## Nave Pirata

Il ruolo della nave pirata è rubare i cubetti merce dai mercantili, e poi nascondarli sulle spiagge.

Prima, durante o dopo il movimento, qualsiasi nave pirata **senza merce** può attaccare un mercantile avversario adiacente. Essa ruba un cubetto merce dal mercantile, che viene caricato sulla nave pirata. Il proprietario della nave pirata guadagna 2 Dobloni. Se il mercantile resta senza cubetti merce, è affondato e viene riconsegnato al suo proprietario. Un cubetto merce posseduto da una nave pirata è chiamato tesoro.

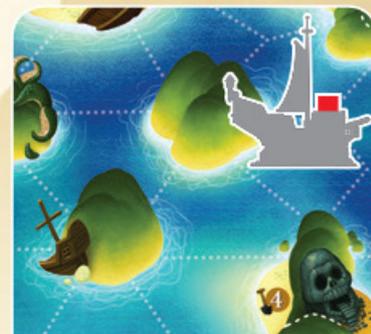
**Attaccare è una Azione.**



Il giocatore muove la sua nave pirata di 2 spazi.



Attacca il Mercantile e gli ruba un cubetto merce. Il giocatore guadagna 2 Dobloni.



La nave pirata usa i punti movimento rimasti per allontanarsi. Il mercantile è rimasto con un cubetto merce così non viene affondata e resta in gioco.

Prima, durante, o dopo il movimento, una nave pirata che trasporta un tesoro può nascondere su uno spazio spiaggia sul quale si trova. Il cubetto di merce viene rimesso nella riserva del porto del colore corrispondente. Il proprietario della nave pirata vince il numero di Dobloni indicati sulla spiaggia.

**Nascondere un tesoro è un'Azione.** Quindi non puoi attaccare e nascondere un tesoro nello stesso turno.

→ Se un giocatore inizia il suo turno senza avere la sua nave pirata in gioco (perché è stata affondata, o nel primo turno di gioco), questa viene piazzata su uno spazio di mare distante di sua scelta. Poi può essere usata normalmente (movimento e azione), entrando in gioco da uno degli spazi adiacenti.



La nave pirata è già sulla spiaggia e non necessita di muovere.



Nasconde il suo tesoro e riceve 6 Dobloni.



Poi muove di 3 spazi. Nonostante che sia ora adiacente ad un mercantile non può attaccarlo, dato che ha già effettuato una azione durante il turno (nascondendo il tesoro).

## Giocare le carte Fortuna



Puoi giocare quante carte fortuna desideri durante il tuo turno. L'effetto di queste carte è spiegato su ognuna di esse. Se il testo della carta contraddice le regole contenute in questo regolamento, il testo della carta fortuna ha la precedenza. Non puoi mai giocare carte fortuna durante il turno di un avversario.



## Fine del Turno

Una volta che tutti i movimenti sono stati risolti, il tuo turno termina ed effettui quando segue:

### Pescare carte Movimento e carte Fortuna

**1** Pesca tante carte movimento quante necessarie fino ad averne in mano 2 (il più delle volte dovrai pescarne una sola).



**2** Su alcune carte movimento, un simbolo indica se dovrai pescare anche una o due carte fortuna



**3** Il numero massimo di carte fortuna che si possono avere in mano è tre. Quando un giocatore supera le tre carte, deve scartarne tante quante necessario fino a rimanere con tre carte fortuna nella propria mano.

**4** Alcune carte movimento hanno un simbolo  che indica al giocatore di scartare una carta fortuna. Se il giocatore non ha carte fortuna in mano, il simbolo non ha effetto.

**5** Quando uno di mazzi di carte (movimento e/o fortuna) si esaurisce, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

### Voltare una carta Sviluppo/Vittoria a faccia in su.

**6** Una volta che hai mosso le tue tre navi, puoi comprare una carta Sviluppo/Vittoria di tua scelta.

**7** Per far questo, paga il prezzo indicato sulla carta e voltala a faccia in su. Puoi comprare le carte Sviluppo in qualsiasi ordine tu desideri.

**8** L'unica eccezione a questo sono le carte Vittoria: puoi comprarla solo dopo aver comprato tutte le tue carte Sviluppo.



### IMPORTANTE:

Ricorda, puoi comprare solo una singola carta sviluppo/Vittoria per turno, anche se hai abbastanza Doblone per comprarne più di una.

Alcune di queste carte permettono al giocatore di effettuare attacchi su differenti tipi di navi o effettuare azioni speciali. Tuttavia, non dimenticare che puoi effettuare solo una azione per nave e per turno, salvo se indicato diversamente sulla carta.

Una volta effettuati questi passi, il tuo turno è terminato e il gioco procede in senso orario.



## Fine del Gioco

*Non appena qualsiasi giocatore compra la sua carta vittoria, si attiva il round finale. Verifica chi ha la carte flotta nera (il primo giocatore).*

*Il turno finale termina con il giocatore immediatamente alla sua destra. Questo significa che ognuno gioca lo stesso numero di turni.*

*Il vincitore è il giocatore che ha comprato la sua carta Vittoria. Se più di un giocatore ha comprato la sua carta Vittoria, il vincitore è il giocatore più ricco fra questi.*



*Opzionale: come avrai notato, ci sono due carte Vittoria per ogni giocatore (una con un valore di 10 Doblioni, e l'altra con un valore di 20 Doblioni). Per la tua prima partita, usa quella di valore inferiore. Dopo, se desideri delle partite più lunghe (che ti permettono di usare tutte le combinazioni delle carte sviluppo più spesso), prova ad usare la carta vittoria da 20 Doblioni! Infine, se giochi con un principiante o con dei bambini, puoi dare a loro la carta da 10 Doblioni e mentre tu usrai quella da 20.*



*Sebastian Bleasdale*

*Ho sempre amato giocare, ma non ho iniziato a crearne di miei fino all'età di 20 anni,*

*Ho preso parte ad alcune sessioni di playtesting per i giochi di Reiner Knizia.*

*È stato un eroe per me - il creatore del mio gioco preferito "Euphrates and Tigris".*

*Ho lasciato i playtest credendo che creare giochi fosse fantastico, e che potevo farlo anche io.*

*Ho scoperto che avevo ragione solo a metà - creare giochi è molto divertente ma c'è voluta una decade di lavoro, alternando la mia passione per la creazione dei giochi ed il mio lavoro per assicurarmi la pensione. In questa decade, uno dei miei primi giochi, è stato Black Fleet (chiamato Jolly Roger a quel tempo). Spero che vi divertiate a giocarlo, e che consideriate ben spesa l'attesa.*



*Denis Zilber*

*Sono nato a Minsk in USSR nel 1976. All'età di 15 anni mi sono trasferito in Israele con i miei genitori.*

*All'età di 25 anni ho iniziato la mia carriera di illustratore con agenzie di pubblicità, settimanali e quotidiani. Da allora ho avuto l'opportunità di lavorare con i maggiori magazine internazionali come FHM, GQ, Playboy, Maxim, ed quotidiani Israeliani come Yedioth, Maariv e Blazer, così come con numerose agenzie pubblicitarie ed alcuni studio di animazione come Rhythm e Hues, Nickelodeon,*

*Hasbro Animation, Dreamworks e Universal Pictures. Ho anche fatto illustrazioni per libri per bambini lavorando con clienti come la Penguin Group e la Scholastic Books.*

*Recentemente ho iniziato a creare illustrazioni per l'industria dei giochi, soprattutto per giochi di carte.*

**Traduzione in Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri**

**Design delle Miniature: Christophe Madura**

**Rendering 3D: Grégory Clavilier**



## *Cose che potresti dimenticare*

-  **REGOLA NUMERO UNO:** vorresti fare più azioni con la tua nave pirata, oppure affondare due navi pirata con la nave militare che controlli? **NON PUOI FARLO.** Ogni nave può effettuare una singola azione per turno.
-  La tua nave mercantile può essere attaccata sul porto da cui parte, o subito dopo aver venduto/caricato le merci. Non ci questo tipo di cose o santuari nei Caraibi!
-  Puoi caricare le merci solo dopo che le hai vendute. Così, puoi trovarti in un porto, essere attaccato e tu **NON POTRAI** caricare nuove merci per rimpiazzare quelle perse. Prima devi vendere quelle che ti restano. Sì, la vita è dura alle volte.
-  Non puoi attaccare le tue navi. Mai. Alcune volte, la tentazione c'è, ma non puoi. Non puoi affondare la tua nave pirata per guadagnare i tuoi ultimi 2 Doblioni!
-  I Pirati possono attaccare nel turno che rientrano in gioco dopo essere stati affondati. Inoltre, i mercantili possono consegnare le merci nel turno in cui rientrano in gioco dopo essere stati affondati.
-  Le carte hanno sempre regione. Anche quando sembra che contraddicano le regole. Così, le navi pirata possono alle volte nascondere un tesoro subito dopo aver attaccato un mercantile. Lo sappiamo, questo contraddice la regola numero uno, ma c'è una carta apposta per questo!
-  Hai notato i due piccoli teschi sul tabellone? Questi sono i covi dei Pirati e non hai trovato niente a riguardo nel regolamento. Non ti preoccupare, essi appaiono in una carta, e uno dei tuoi avversari sta probabilmente sogghignando mentre tu ti stai chiedendo il perché... no noi non vuoteremo il sacco.



Black Fleet è pubblicato da JD Éditions - SPACE Cowboys:  
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France  
© 2014 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)