

Black fleet, di Sebastian Bleasdale da 3 a 4 giocatori, per 1 ora.

Il primo gioco che ci permette di essere, commercianti, pirati e soldati nello stesso tempo.

Accumulate dobloni per liberare abilità speciali e riscattare la figlia del Governatore, ecco il nostro scopo. L'etica è bandita, contano solo i dobloni.

Contenuto: una bella mappa caraibica, navi pirata, commerciali e militari. Carte assortite che danno benefici e abilità. Merci da portare qua e là.

Setup, piazza le 2 navi militari neutrali, sui luoghi di partenza, le merci nei porti del proprio colore. Ossevare la differenza tra isole e continente e le zone mare Distante. Preparare davanti ad ogni giocatore le carte Sviluppo, sono diverse per ognuno e si girano pagando Dobloni. La carta Vittoria, viene girata per ultima e decreta il vincitore. Si possono guardare in ogni momento. Scegliere il 1° giocatore a caso e distribuire le ultime carte. Prendere una nave Mercantile, 3 spazi carico, e 1 Pirata, 1 spazio, del proprio colore. Le navi Militari, sono neutrali e vengono mosse da tutti i giocatori. I mazzi Fortuna e Movimento mischiati, 2 carte Movimento ad ognuno.

Il 1° giocatore, flotta nera, piazza la sua nave Mercantile in un porto e carica 3 merci di quel colore, gli altri fanno lo stesso in porti differenti. Le navi pirata partiranno dal mare distante (ancora)

Scopo del gioco è girare la carta Vittoria dopo aver girato tutte le altre.

Si guadagnano Dobloni trasportando merci tra i porti, rubando le merci e seppellendole con la nave Pirata e affondando Pirati con le navi Militari.

Il turno, ogni giocatore deve: a) giocare 1 carta Movimento b) muovere le navi, effettuare azioni e giocare carte Fortuna c) pescare 1 carta Movimento e forse 1 o più carte Fortuna d) a piacere, pagare per girare una carta Sviluppo / Vittoria a faccia in su.

a) **Muovere** fino a tot spazi le navi elencate, non si muove attraverso le navi nemiche, le amiche sono il tuo Pirata, il tuo Mercantile e la nave Militare che puoi muovere. Max 1 nave per spazio.

b) **Ogni nave** può fare 1 azione per turno.

Nave Militare, affonda i Pirati, durante il suo movimento può attaccare un Pirata avversario adiacente. La nave affonda, viene restituita al proprietario e si guadagnano 2 Dobloni.

Nave mercantile, trasporta le merci, durante il movimento può vendere in un porto al prezzo indicato, si possono vendere solo le merci indicate nel porto. Finita la vendita, deve caricare fino a 3 cubi del colore del porto. Se ad inizio turno, la nave entra in gioco, lo fa in un porto di sua scelta e carica quei cubi.

Nave Pirata, ruba ai Mercantili e sotterra i tesori, durante il Movimento se non porta merci, può attaccare i Mercantili avversari adiacenti. Ruba e carica 1 cubetto, il Pirata guadagna 2 Dobloni. Se il Mercantile rimane senza cubi, affonda e viene restituita al proprietario. Durante il Movimento il pirata può seppellire il tesoro su una spiaggia, guadagna i Dobloni scritti sulla spiaggia. Questa è un'altra azione, non si può attaccare e seppellire nello stesso turno. Se il Pirata non è in gioco, inizia il turno in una zona di mare Distante.

Carte Fortuna, nel proprio turno, quante se ne vuole.

c) **Fine turno**, pesca fino a 2 carte Movimento, la carta Movimento giocata, dice se dobbiamo pescare carte Fortuna, max 2 carte Fortuna in mano.

d) **Voltare una carta Sviluppo Vittoria**, dopo il Movimento, paga i Dobloni e gira la carta che vuoi, la carta Vittoria deve essere l'ultima. Max 1 per turno.

Fine gioco: chi ha appena girato la carta Vittoria, vince, si finisce il turno. Tra quelli che hanno girato la carta Vittoria, vince chi ha più Dobloni. Scegliere se vincere a 10 o 20 Dobloni.

Ricorda: ogni nave 1 azione per turno. Non puoi mai attaccare le tue navi. Le carte hanno sempre ragione.