



# BLACKBEARD



## BLACKBEARD

Seconda Edizione

L'ETA' D'ORO DELLA PIRATERIA

### REGOLAMENTO

The Avalon Hill Game Company

Division of Monarch Avalon, Inc. \* Printed in USA \* All Rights Reserved

### 0. INDICE

**Abilità (ability):** 5.11

**Accordi:** patti concordati tra gli alleati, 20.1

**Alleanze:** 20

**Ammutinamento:** 12

**Ancoraggio:** l'azione di entrare in un porto richiede un punto movimento (oltre il normale punto movimento necessario per entrare nell'**esagono** [nel resto del regolamento sarà sempre citato come "esa"] del porto) per capovolgere l'unità sul suo lato che rappresenta l'ancora, vedi 8.7

**Attacco ai porti:** 15

**Attivazione:** pirati: 6.21, 12.4 – KC: 13.2

**Attivazione iniziale dei pirati:** 6.21

**Bloccaggio:** 14.3

**Bottino (merce & ostaggi catturati):** 10.1 (vendita: 10.2/3)

**Box di transizione:** 8.6 (per i KC: 17K), (per le mercantili: 9.33)

**Campagna Anti-Pirata:** 14.31

**Carenaggio:** 16.4

**Combattimento:** 5.21, 13.61 (navi da guerra multiple = squadroni, 14.2)

**Crudeltà (Cruelty):** 5.12

**Danni:** 13.7

**Danni allo scafo:** 16.4, 17J

**Double Cross (verifica l'efficacia di una LETTER OF MARQUE in caso di cattura):** 18.2

**D&R ("Debauchery & Revelry" = baldoria e gozzoviglia):** 9.8 (porto-rifugio pirata: 10.22), (porto neutrale/pro-pirata 10.221), (D&R obbligatori 9.82)

**DR6:** il tiro di un dado a 6 facce, 2.5

**DR12:** il tiro di due dadi a 6 facce, il cui risultato deve essere sommato per poter ottenere numeri che vanno dal "2" al "12"

**DR66:** Il tiro di due dadi a 6 facce, di cui il dado nero indica le decine ed il bianco le unità, per poter ottenere numeri che vanno dall'"11" al "66"

**Duelli (duel):** 5.15, 9.81, 19

**Espulsione:** pirati-> 13.5, D&R-> 10.221, KC-> 17E2, navi da guerra-> 14.3, fallito attacco ad un porto-> 15.3, rivolte locali/indigene-> 17G

**Evasione:** 5.24

**Eventi casuali:** 17

**Ferite (injury):** 13.71

**Frazioni:** 2.7

**Governatore:** 2.35 (corruzione: 10.21), (attivazione: 17I, D&R: 10.221, rivolte locali 17G, campagne anti-pirata: 14.321)

**Governatore corrotto:** 10.21

**Governatore anti-pirata:** 4.22

**Governatore pro-pirata:** 4.21

**Informazioni:** 9.73, 15.3

**Interazione:** 21

**Intercettazione:** 8.51, 14.13 (automatica: 8.52), (box di transizione: 8.61)

**KC (Commissario della corona britannica):** 2.33, 13 (intercettazione: 8.51)

**Leadership:** 5.13

**Letters of Marque:** 17E (navi da guerra: 14.12)

**Linea d'azione:** la linea sulla carta corrispondente al numero dei giocatori; determina il prossimo turno od il prossimo evento, 6.1

**Mercantile:** 9 (piazzamento iniziale: 4.3), (piazzamenti ulteriori: 6.33)

**Morale (crew unrest):** 17F, 12.2

**Mosse illegali:** 8.41

**Movimento:** 8 (navi da guerra: 6.34)

**Navi da guerra:** 14 (intercettazione: 8.51), (movimento: 6.34), (ricerca: 9.32)

**Navi senza bandiera:** 9.21

**Nazionalità:** 9.21

**Notorietà (notoriety):** 11

**Nuova nave:** 9.64

**Operazioni:** 7 (pirati: 7.2), (KC: 7.3)

**Ostaggi:** 9.71 (riscatto: 10.3, (notorietà: 11.22)

**Petizione alla Corona Britannica:** 13.21

**Pirata più famoso:** 6.35

**Porto:** sono gli esa costieri con le bandiere nazionali nei quali i giocatori possono effettuare diverse operazioni: 2.22 (movimento dentro/fuori: 8.7), (attacco ai porti: 15)

**Porto neutrale:** un porto (NON un porto-rifugio pirata) che non possiede alcun governatore 4.23

**Porto rifugio-pirata:** i tre porti (New Providence 44, Tortuga 35, Isle Saint Marie 66) che di solito sono senza governatori e sono amici dei pirati contraddistinti dai teschi 2.22 (campagne anti-pirata: 14.31), (D&R: 10.22)

**Porto-rifugio personale:** 10.4, 10.21

**Preparazione del gioco:** 4

**Resistenza (endurance):** 5.16, 19.31

**Ricchezza (net worth):** denari ottenuti vendendo i bottini, incluso le ricchezze nascoste, 10.42

**Ricchezze nascoste:** 10.42

**Ricerca:** 9.3

**Ricovero:** 13.715

**Riparazione:** 16

**Riscatto:** 10.3

**Ritirarsi:** 18

**Ritirarsi dal duello:** 19.4

**Rotte commerciali:** 4.3

**Saccheggiare un porto:** 15.5

**Scaltrezza (cunning):** 5.14, 22

**Schede delle navi:** 2.6, 5.2

**Scopo del gioco:** 3

**Scorbuto (scurvy):** 17C

**Sfidare il movimento delle navi da guerra:** mettere in dubbio la capacità di movimento di una nave da guerra, 6.34

**Squadroni:** 14.2

**Stiva:** 5.23





# BLACKBEARD



**Storpio (cripple):** 13.713

**Tempesta:** 9.31, 17D

**Tortura:** 9.73

**Valore del bottino (cargo manifest):** valore della merce trasportata da una mercantile catturata, 9.7

**Valore del porto:** 15.4

**Velocità:** 5.22

**Versione in solitario:** 23

## 1. INTRODUZIONE

BLACKBEARD (Barbanera) ricrea "L'Età d'Oro della Pirateria" nel corso del XVIII secolo. Ogni giocatore assume il ruolo di uno o più pirati e tenta di ammassare una fortuna per poi ritirarsi a vita privata, prima che un Commissario della corona britannica lo rintracci, prima che una nave da guerra lo intercetti, o che la sua stessa ciurma gli tagli la gola! Gli obiettivi sono le navi Mercantili che navigano sulle rotte commerciali. I bottini vanno dalle provviste senza valore alle navi che trasportano favolosi tesori spagnoli o mongoli. Fortuna, abilità e scaltrezza vi aiuteranno a navigare sui Sette Mari (beh... almeno tre di loro) per la fama e la fortuna. I giocatori dovrebbero essere consapevoli del fatto che il gioco simula la pirateria del XVIII secolo e perciò mette in evidenza avvenimenti casuali.

Solo alcune cose possono essere effettivamente pianificate. I giocatori che sono pronti a colpire quando si presenta loro l'opportunità e saranno scaltri e aggressivi, senza essere avventati, saranno avvantaggiati nel corso del lungo viaggio.

Consultate l'indice ("0") per le definizioni dei termini non comuni. Tutti i termini in maiuscolo e le abbreviazioni nel regolamento sono definiti nell'indice.

## LETTURA RACCOMANDATA

Tutti i veri giocatori dovrebbero sottoscrivere l'abbonamento a THE GENERAL, in particolare i giocatori di BLACKBEARD, che gradiranno in particolar modo il Vol. 27, Nr. 6 (disponibile approssimativamente a Febbraio, 1992) che tratterà questo gioco con uno speciale. Lo speciale di solito include un concorso, le note dell'autore, esempi di gioco e la pubblicazione di eventuali errata o FAQ in aggiunta ai principali articoli sul gioco stesso.

(c) 1991 The Avalon Hill Game Company + Printed in USA + All Rights Reserved

< : Meno di

<=: Meno di o Uguale a

> : Maggiore di

>=: Maggiore di o Uguale a

## 2. COMPONENTI DI GIOCO

**2.1 INVENTARIO:** Ogni scatola comprende i seguenti componenti:

Una mappa 24" x 22"

Una mappa 8" x 22"

Due fogli fustellati di pedine (marker) di gioco

Un regolamento

24 carte Pirata e 40 carte Azione

Due dadi a sei facce; uno bianco ed uno nero

Otto schede delle navi (un tipo di Nave su ogni lato)

I giocatori devono procurarsi cinque tazze opache per la pesca casuale dei marker, carta e penna per annotare i dati. Pezzi mancanti possono essere rimpiazzati spedendo una busta affrancata alla TAHGC, 4517 Hartford Rd, Baltimore, MD 21214 e richiedendo una lista di Parti Mancanti, oppure telefonando al numero 1-800-99903222 Chiamata senza costi aggiuntivi per fare un ordine con le principali carte di credito.

**2.2 MAPPE:** La mappa grande rappresenta i Carabi ed una parte dell'Atlantico. Sulla piccola mappa sono rappresentate una parte della Costa d'Oro (Africa) ed una parte dell'Oceano Indiano/Mare Arabo.

**2.21 TERRENO:** Il solo terreno presente sulle mappe sono esagoni di terraferma, Porti ed esagoni d'Oceano. Gli esagoni di oceano a loro volta si suddividono a loro volta in esagoni costieri e di alto mare. Per favorire il movimento sugli oceani, sono stati sovrapposte delle griglie di esagoni (gli ESA d'ora in poi) per indicare il movimento. Sebbene il movimento non sia consentito attraverso esa di terraferma, le distanze sono misurate sempre nella più breve traiettoria possibile, senza considerare la disponibilità di un percorso marino attraverso quegli esa. Ci sono due tipi di esa oceano: costieri (di colore azzurrino contenenti anche della terraferma) e di alto mare (blu scuro e nient'altro). Alcuni esa di oceano sono considerati anche rotte mercantili (4.3). Il Nord Atlantico è separato dai Carabi da esa costieri che vanno dalla Florida al Box di transizione 1. Ogni esa contiene coordinate alfanumeriche per un migliore riferimento. Esa parziali sono considerati esa pieni e giocabili ad ogni effetto.

**FLAG**

= Bandiera

**PORT VALUE**

= Valore del Porto

**GARRISON RATING**

= Difesa del Porto

**PORT NUMBER**

= Numero del Porto

**PIRATE HAVEN**

= Porto-rifugio dei Pirati

**2.22 PORTI:** I Porti sono i riquadri rettangolari negli esa costieri contenenti il simbolo di una bandiera, il numero del porto di due cifre (dall'11 al 66) ed un valore ed una difesa espressi in numeri. La nazionalità di un porto può essere facilmente individuata o dalla bandiera, o dal colore di sfondo del rettangolo. I tre porti che rappresentano i simboli dei pirati, sono i porti-rifugio dei pirati (New Providence (44), Tortuga (35), e Isle St. Marie (66)) senza alcun valore o alcuna difesa. Le altre nazionalità sono:

**Saraceno** (Moorish): Verde;

**Britannico** (British): Rosso;

**Spagnolo** (Spanish): Giallo;

**Portoghese** (Portuguese): Bianco;

**Francese** (French): Blu;

**Olandese** (Dutch): Arancione;

**2.23 BOX DI TRANSIZIONE:** Le grandi zone azzurre numerate da "1" a "6" sono i BOX DI TRANSIZIONE e permettono alle navi di passare da un oceano ad un altro.

**2.3 UNITA':** Le pedine più grandi (3/8") rappresentano le unità di combattimento. Quelle più piccole (1/2") servono per indicare alcune informazioni o condizioni, e prendono il nome di Indicatori (markers).

**2.31 PIRATI:** Ogni giocatore può avere in gioco al massimo due pirati contemporaneamente. Ogni pirata





## BLACKBEARD



rappresenta una nave ed il suo equipaggio. Per indicare che la nave si trova in un porto, girare la pedina sul lato che rappresenta l'ancora.

Ogni pirata ha anche un indicatore nominale per segnare le condizioni del suo equipaggio sul "CREW UNREST TRACK" (stato del morale dell'equipaggio) ed una scheda della nave sulla quale segnare le condizioni sia della nave che del pirata.

**2.32 MERCANTILI:** Tutte le navi mercantili sono gialle e identiche fra di loro nella parte frontale. L'altro lato rappresenta la difesa e la nazionalità della nave, nonché una silhouette che indica uno dei cinque tipi di nave disponibili:

**FLUTE** = Nave mercantile  
**SLOOP** = Corvetta  
**SCHOONER** = Goletta  
**BRIGANTINE** = Brigantino  
**THREE-MASTED SQUARE RIGGER** = Nave tri-albero a vele quadre

**2.33 COMMISSARI DEL RE (KC):** Ogni KC rappresenta la nave e l'equipaggio di un Commissario della Corona Britannica incaricato di fronteggiare la pirateria. I valori riportati sulla pedina sono validi soltanto se la nave non ha subito alcun danno. I valori effettivi di Velocità e di Combattimento di ogni KC sono indicati sull'apposito display nell'Oceano Atlantico usando gli indicatori appropriati, con i nomi dei KC.

**2.34 NAVI DA GUERRA:** Le navi rosse sono elementi delle varie flotte che possono essere incontrate. Sono posizionate sempre sul lato rosso, perché l'altro lato indica la nazionalità, la velocità e la forza di combattimento, e sono dati che possono essere noti solo al giocatore che le sta muovendo (vedi 6.34).

**2.35 GOVERNATORI:** I governatori arrivano/escono dalla mappa per mezzo di Eventi Casuali (17G, 17I) oppure a causa di alcune azioni dei giocatori (Corruzioni 10.21, Campagne Anti-Pirata 14.31, D&R 10.221) e possono essere o Anti-Pirata oppure Pro-Pirata. Ogni porto senza governatore è considerato neutrale. Se la pila della pesca dei governatori dovesse esaurirsi, tutti i governatori futuri saranno considerati essere Anti-Pirata ed i porti su cui appaiono saranno considerati sempre Anti-Pirata.

**2.4 Indicatori (markers):** I seguenti indicatori vengono utilizzati per annotare determinate condizioni:

**Letter of Marque** = storicamente era il permesso di attaccare navi mercantili nemiche (17E)  
**Scurvy** = Scorbuto (17C)  
**D&R** = D&R (9.8)  
**Port Destroyed** = Porto distrutto (15.5)  
**Careen** = Carenaggio (16.4)  
**Wound/Cripple** = Ferito/Storpio (13.71)  
**Nationality Attack History Flags** = Indicano che il pirata ha attaccato o no una nazione  
**Speed/Combat** = Velocità/forza di combattimento  
**British Port** = Porto britannico (14.31)

**2.5 DADI:** Il gioco include due dadi di differenti colore (colorato, bianco). DR6 significa che se ne utilizza solamente uno. DR12 indica che vanno tirati entrambe ed i risultati vanno sommati. DR66 indica che devono essere tirati entrambe e che il dado bianco indica le unità, ed il nero le decine (per esempio dado nero "4" e bianco "3" = risultato "43").

**2.6 SCHEDE DELLE NAVI:** Ci sono quattro tipi differenti di navi Pirata che differiscono fra di loro per grandezza (numero delle stive), velocità e potenza di combattimento. Tutti i pirati iniziano con una Corvetta o con una Goletta, a meno che non prendano il controllo della nave di un capitano deposto (12.4). Durante la partita i pirati possono cambiare la loro nave catturando le navi mercantili (9.64). Per indicare le condizioni del pirata, indicatori numerici appropriati vanno piazzati sulla Scaltrezza (Cunning) e Resistenza (Endurance).

**2.7 FRAZIONI:** Tutte le frazioni vengono arrotondate sempre per DIFETTO (esempio: 7,9 = 7).

### 3. COME RAGGIUNGERE LA VITTORIA

Vince la partita il giocatore che controlla il pirata che arriva per primo ad una notorietà di 100 punti. In alternativa sarà considerato come vincitore il giocatore che controlla il pirata sopravvissuto o ritirato con la maggiore ricchezza. Il gioco termina non appena un giocatore qualsiasi ha perso e/o ritirato il suo terzo pirata. Se però a questo punto il vincitore dovesse essere un giocatore eliminato, il gioco continuerebbe (i giocatori ritirati effettuano operazioni con i loro KC) finché un altro giocatore non perde e/o ritira tre pirati. Per una partita corta si consiglia di attivare soltanto due pirati per giocatore. Per una partita lunga si consiglia di attivare quattro pirati per giocatore.

### 4. PREPARAZIONE DELLA PARTITA

**4.1 DISTRIBUZIONE DELLE CARTE:** Rimuovete la carta del Capitan Blood dal mazzo delle carte Pirata. Separate le carte Pirata da quelle Azione e mescolate separatamente ciascun mazzo. Mettete Capitan Blood in cima al mazzo dei pirati, per nascondere il pirata di sotto, poi fate "tagliare" il mazzo e prendere l'ultima carta dal mazzetto appena alzato, ad ogni giocatore.

**4.2 GOVERNATORI:** Piazzate tutti i governatori in una tazza e pescatene sei. Lanciate i dadi per ottenere un "D66", per ogni governatore pescato, e piazzateli sul porto corrispondente al numero appena ottenuto con i dadi. I governatori non possono essere piazzati nei porti-rifugio dei pirati. Se si ottiene un porto-rifugio, oppure un porto già occupato da un governatore, ritirare i dadi.

**4.21 PRO-PIRATA:** Se il governatore è Pro-Pirata, nessun KC può entrare nel suo porto.

**4.22 ANTI-PIRATA:** Se il governatore è Anti-Pirata, nessun pirata può entrare in quel porto senza una LETTER OF MARQUE della stessa nazionalità del porto (17E), eccetto che per attaccarlo (15) o per chiedere il perdono del Re (17L). Questo non impedisce ad un pirata che si ritira, di riprendersi le ricchezze che aveva lasciato (10.42) se quello era il suo Rifugio personale.

**4.23 PORTO NEUTRALE:** Ogni porto che si trova senza un governatore si considera neutrale e possono attraccarvi sia i Pirati che i KC.

**4.3 PIAZZAMENTO DELLE MERCANTILI:** Mettete tutte le navi mercantili in una tazza. Pescate sei navi mercantili ed una carta azione per ciascuna nave, piazzate ogni nave sull'esa rappresentante la rotta commerciale corrispondente a quella mostrata dalla carta appena pescata (il numero in alto a destra stampato in una silhouette di una nave). Sulla mappa questi numeri sono stampati in alcuni esa rappresentanti silhouette bianche.





# BLACKBEARD



Se al posto di un numero sulla carta pescata trovate un asterisco "\*", dovrete ritirare i dadi DR66 per determinare dove apparirà la nave mercantile.

**4.4 ALTRE OPERAZIONI:** Mettete gli otto KC, tutte le navi da guerra e tutte le Letters of Marques, separatamente, nelle restanti tre tazze rimaste.

## 5. LE CARTE

**5.1 PIRATI:** I Pirati sono essenzialmente personaggi storici dell'era d'oro della pirateria. Le "Jolly Rogers" (le bandiere dei pirati) sulla maggior parte delle carte sono accurate riproduzioni delle bandiere realmente usate da quei pirati per terrorizzare le loro vittime. Sul retro di ogni carta si trova una breve biografia di ogni personaggio. La parte frontale contiene un'immagine del pirata, con qualche licenza artistica data la carenza di fotografie nel XVII secolo, ed i seguenti attributi:

**5.11 ABILITY (abilità):** Indica la capacità del Pirata di condurre la sua nave in combattimento, i valori vanno da 1 a 5. Più alto è il numero, più temibile sarà il Pirata.

**5.12 CRUELTY (crudeltà):** La reputazione del Pirata per compiere azioni nefande che aumentano la sua Notorietà (11.21).

**5.13 LEADERSHIP (comando):** La capacità del Pirata a controllare la sua ciurma; più alto è il valore e meglio sarà. In questo caso si può chiamare carisma.

**5.14 CUNNING (scaltrezza):** Il numero di volte che un Pirata può ritirare i dadi (vedi 22). Piazzate un indicatore appropriato numerico sul "Cunning" nella scheda della nave per registrarne il totale.

**5.15 DUEL (duello):** Il primo numero si riferisce alla capacità del Pirata di maneggiare la spada in attacco, il secondo alle sue capacità difensive (vedi 19).

**5.16 ENDURANCE (resistenza):** Indica il numero di volte in cui il Pirata può parare un colpo altrimenti fatale nel corso del duello. Piazzate un appropriato indicatore numerico sull'"ENDURANCE" nella scheda della nave per registrarne il totale.

**5.2 SHIP LOGS (schede delle navi):** Tutte le navi iniziano a piena forza con gli indicatori di velocità/combattimento piazzati nel secondo riquadro da sinistra sui rispettivi indicatori di Danno (SPEED/COMBAT). Ogni nave ha le seguenti caratteristiche:

**5.21 COMBAT (potenza di combattimento):** Indica la potenza offensiva e difensiva della nave. Per ogni punto di danno inflitto in qualsiasi modo la potenza di combattimento si riduce di un punto. In futuro, ogni danno della ciurma sarà assegnato come danno di "Combattimento" se incorso in battaglia o no.

**5.22 SPEED (velocità):** Indica il numero da aggiungere al DR6 di movimento (8.2) per ottenere il massimo movimento disponibile per la nave in quel turno. La velocità è anche utilizzata per calcolare il numero di attacco del pirata contro le navi mercantili e per calcolare le possibilità di sfuggire ai tentativi di intercettazione dei KC/navi da guerra (8.51). I valori iniziali vanno da 0 a +3, ma possono essere ridotti a causa di tempeste (9.31) o danni allo scafo (16.4, 17J) fino ad un numero negativo.

Una nave con una velocità negativa ha un movimento minore del DR6 di movimento (comunque con un minimo di 1). Una nave il cui indicatore di velocità viene spostato fino al riquadro all'estrema destra "SUNK", si considera affondata e perde tutto il carico e ricchezze.

**5.23 HOLDS (stive):** Ogni nave ha un numero di stive per immagazzinare i bottini. Registrate il valore di ogni bottino su ogni stiva usando gli appropriati indicatori numerici. Una volta che il bottino è stato venduto, il numero sugli indicatori delle stive viene convertito ed aggiunto all'indicatore delle ricchezze (NET WORTH), usando gli appropriati indicatori numerici sulla scheda della nave. Chiaramente il valore delle stive viene portato a zero.

**5.24 EVASION (evasione):** La goletta ha la capacità speciale di poter evadere da un eventuale intercettazione (8.51) in acque Costiere. Prima di essere intercettato un pirata in una goletta può fare un DR6 di evasione NON modificato. Se il risultato è > della velocità dell'inseguitore, il pirata non può più essere intercettato in quel turno.

## 6. LA LINEA D'AZIONE

**61. PANORAMICA:** I giocatori non si alternano in turni come nella maggior parte dei giochi conosciuti. Piuttosto si pesca una carta dal mazzo azione e si consulta la linea corrispondente al numero di giocatori (d'ora in poi "LINEA D'AZIONE") per determinare di chi è il prossimo turno o quale avvenimento succede. E' possibile quindi, che un giocatore possa avere molti turni consecutivi. Questo riflette la vita dei pirati che era caratterizzata da periodi, più o meno lunghi, di isolamento ed inattività, interrotti da poche ore di azione frenetiche.

**6.2 CHI INIZIA:** Ogni giocatore tira un dado ed il giocatore che ottiene il punteggio maggiore diviene il primo giocatore. Gli altri si disporranno intorno al tavolo dopo il primo giocatore in senso orario, e saranno il secondo il terzo ed il quarto giocatore. Il primo giocatore effettua la prima operazione e termina il suo turno pescando un'altra carta d'azione per determinare chi avrà il turno successivo. E' anche possibile che la linea d'azione gli assegni turni consecutivi. I dadi dovrebbero essere tenuti dall'ultimo giocatore ad effettuare il turno, per ricordare chi ha effettuato l'ultima operazione. Ogni turno è portato a termine da quel giocatore pescando una carta d'azione per controllare la prossima linea d'azione. Mescolate il mazzo non appena viene esaurito.

**6.21 ATTIVAZIONE PIRATI:** La prima operazione di ogni giocatore senza pirata in gioco sarà quella di attivarne uno piazzandolo in un qualsiasi esa di sua scelta. Ogni pirata parte, a sua scelta, o con una corvetta oppure con una goletta (eccezione: 12.4). Piazzate l'indicatore con il nome del pirata sul "7" del CREW UNREST TRACK (morale della ciurma). Un giocatore può attivare un altro pirata durante il proprio turno come unica operazione pirata pescando una carta pirata (4.1) purché non abbia già attivato il massimo di pirati consentito o che ne abbia già due in gioco.

*Esempio (regolamento inglese pag. 5): poiché nessuna delle icone è nera, non vi è nessun nuovo turno. Piuttosto rimuovete dalla mappa tutte le mercantili su esa/box dispari. Notate che il risultato con questa carta è uguale con qualsiasi numero di giocatori.*





## BLACKBEARD



**6.3 MECCANISMO DELLE CARTE AZIONE:** Le prime tre linee della linea d'azione determinano quale giocatore effettua il prossimo turno o quale evento casuale avviene. Ogni linea contiene due, tre o quattro teschi (i Jolly Roger = simbolo del pirata), detti icone. Il giocatore che ha pescato la nuova carta legge la linea d'azione contenente tante icone quanti sono i giocatori, le altre due linee non vengono utilizzate. Se ci sono due giocatori la linea d'azione è la prima, quella con due icone. Se ci sono tre giocatori (o se state giocando in solitario) la linea d'azione è quella con tre teschi. Le "KC" sulla linea d'azione di tre giocatori viene ignorata e serve soltanto per il gioco in solitario (23.3). Se ci sono quattro giocatori la linea d'azione è quella con quattro teschi. Ogni icona sulla linea d'azione corrisponde ad un giocatore: la prima icona al primo giocatore, la seconda al secondo giocatore etc.... Il teschio che è in nero sulla linea d'azione indica il giocatore che deve giocare il prossimo turno. Se nessuna icona della linea d'azione è nera, si considera l'evento che dovrà accadere immediatamente. Dopo aver risolto questa azione si pesca un'altra carta e si procede di nuovo alla procedura sopra descritta.

*Esempio (regolamento inglese pag. 5): La carta alla sinistra da il turno al secondo giocatore in una partita a due giocatori, ed al terzo in una partita a tre o quattro giocatori. Richiede anche un operazione KC nella versione in solitario (23.3). La carta alla destra da il prossimo turno al primo giocatore in una partita a due giocatori, ed al secondo in una partita a quattro giocatori. In una partita a tre giocatori o solitaria, non viene assegnato nessun, ma viene estratta una nuova nave mercantile.*

**6.31 EVENTI CASUALI:** Se sulla linea d'azione c'è indicato "Draw Random Event" (pescare un evento casuale) tutte le carte devono essere mescolate prima di pescare un'altra carta per determinare l'evento casuale sulla quarta linea (vedi 17).

**6.32 TURNO DEL GIOCATORE:** Il giocatore che effettua il turno deve effettuare una delle seguenti azioni:  
 A. *Attivare un Pirata (6.21) oppure*  
 B. *Effettuare una qualsiasi operazione Pirata (7.2) con un Pirata, oppure*  
 C. *Effettuare una qualsiasi operazione KC con un KC (7.3).*

**6.33 NAVI MERCANTILI:** Se sulla linea d'azione c'è indicato "**Remove Odd Merchants**" (rimuovere le navi mercantili dispari), tutte le mercantili su esa/box dispari dovranno essere rimosse dalla mappa e rimesse nella tazza delle mercantili (persino se era stata "avvistata" da un pirata nello stesso esa). Se sulla linea d'azione c'è indicato "**Remove Even Merchants**" (rimuovere le navi mercantili pari), tutte le mercantili su esa/box pari dovranno essere rimosse dalla mappa. In entrambe i casi oppure se sulla linea d'azione c'è indicato "**Draw New Merchant**" (pescare una nuova mercantile), il giocatore deve pescare un'altra carta e consultare l'icona delle rotte commerciali per determinare su quale esa che abbia l'icona bianca della nave con il corrispondente numero va piazzata una nuova nave mercantile. Se sulla linea d'azione c'è indicato "**Draw Two Merchants**" (pescare due mercantili), entrambe vanno messe sulla stessa rotta commerciale.

**6.34 MOVIMENTO DELLE NAVI DA GUERRA:** Se sulla linea d'azione c'è indicato "**Move Warship**" (muovere navi da guerra), il giocatore può:

A. *Muovere ogni nave da guerra per un massimo di cinque esa, oppure*

B. *Piazzare una nuova nave da guerra pescando una nuova carta e piazzando la nave sull'esa corrispondente alla rotta commerciale indicata da quella carta.*

Il giocatore non può pescare una carta o controllare i valori delle navi da guerra prima di decidere quale opzione usare. Una volta che ha fatto la sua scelta soltanto lui può controllare la nazionalità delle navi da guerra a meno che non intercetti con esse. Ogni nave da guerra ha un fattore di velocità (il secondo numero). Questo valore può essere ecceduto muovendo la nave fino a cinque esa, ma con il rischio di perdere quella nave se qualche altro giocatore controlla il movimento. Un giocatore che mette in dubbio se la nave ha superato la sua capacità di movimento può rivelare i valori di quella nave. Se lo sfidante ha ragione (la nave è stata ecceduta del movimento consentito), la nave da guerra viene rimossa dalla mappa e rimessa nella tazzetta delle navi da guerra. Comunque se lo sfidante ha sbagliato la valutazione, quella nave da guerra muove immediatamente su un pirata qualsiasi del giocatore sfidante che ha messo in dubbio i valori, a discrezione del giocatore che sta effettuando il turno, e tenta di **intercettarlo** (8.51) se è in mare, oppure **espellerlo** (13.5) oppure **bloccarlo** (14.3) se si trova in un Porto.

**6.35 PIRATA PIU' FAMOSO:** Se sulla linea d'azione c'è indicato "**Warship Intercepts most Notorious Pirate**" (la nave da guerra intercetta il pirata più famoso), rimuove tutte le navi da guerra dalla mappa. Poi pescatene una nuova, piazzatela nello stesso esa/box del pirata più famoso di un altro giocatore, in caso di parità il giocatore in turno può scegliere quale pirata attaccare e cercare di intercettarlo (8.51), eccetto un evasione riuscita (5.24). Se il pirata è in un Porto, la nave da guerra lo espelle (13.5) oppure blocca il Porto (14.3).

### 7. OPERAZIONI

**7.1 PANORAMICA:** Un'operazione consiste in una delle tante azioni che il giocatore può effettuare nel suo turno. Può usare un KC se attivato OPPURE uno dei suoi pirati. Non può usare più di un pirata per azione. Le navi mercantili e le navi da guerra non effettuano operazioni, semplicemente appaiono, scompaiono oppure muovono/attaccano come indicato dalla linea d'azione.

**7.1 OPERAZIONI PIRATA:** Nel suo turno un giocatore può effettuare con il suo pirata una delle seguenti operazioni purché abbiano tutti i requisiti. I Pirati non possono agire insieme, a meno che non siano alleati (20.2).

A. *Muovere (8.2) e possibilmente fare una Ricerca (9.3) oppure attaccare un Porto (15).*

B. *Tentare di prendere un Bottino (9.6) e possibilmente dichiarare D&R se si è avuto successo (9.8).*

C. *Attivare un nuovo Pirata in un qualsivoglia esa (6.21).*

D. *Vendere il Bottino (10.2) e possibilmente dichiarare D&R, acquistare un Porto-rifugio personale (10.21), oppure una Letter of Marque (17E).*

E. *Vendere un Ostaggio (10.3).*

F. *Riparare la Nave (16).*

G. *Assaltare (15.3) o Saccheggiare un Porto (15.5).*

H. *Ricoverare in un Porto (13.715).*

I. *Ritirarsi volontariamente (18.3).*

J. *Effettuare il Carenaggio della nave (16.4) oppure rimuovere il Carenaggio (CAREEN).*





## BLACKBEARD



**7.3 OPERAZIONI KC:** Nel suo turno un giocatore può effettuare una delle seguenti operazioni con uno dei suoi KC:

- A. Petizione alla Corona Britannica per un KC (13.21)** se si è senza.
- B. Muovere (13.4).**
- C. Tentare di intercettare (8.51)** e, se si ha successo, attaccare un Pirata nello stesso esa (13.6).
- D. Ricoverarsi (13.715).**
- E. Riparare la Nave (16.3).**
- F. Effettuare il Carenaggio della nave (16.4)** oppure rimuovere il Carenaggio.

### 8 MOVIMENTO

**8.1 PANORAMICA:** Il movimento avviene in mare oppure dentro/fuori un porto. Non è ammesso il movimento attraverso esa di terraferma. Per entrare in un esa di oceano, costiero oppure di alto mare che sia, bisogna usare un punto di movimento. Capovolgere un'unità per entrare o lasciare un porto nello stesso esa, costa un punto di movimento anche se l'unità rimane nello stesso esa.

**8.2 VELOCITA':** Un pirata può muovere un numero di esa  $\leq$  ad un DR6 più il valore di velocità della sua nave. In questo modo, un pirata con una corvetta non danneggiata (velocità = +3) con un DR6 di "6" potrebbe muoversi fino ad un massimo di nove esa in quel turno. Esiste sempre una velocità minima di uno. Se il valore di velocità fosse -1 potrebbe muoversi al massimo di cinque esa con un "6" ottenuto con il DR6. Una volta che ha tirato il dado per il movimento, quel pirata si considera aver effettuato un'operazione di movimento. A questo punto può anche scegliere di non muovere per niente, ma perde il turno.

**8.3 DANNI:** L'indicatore di velocità (SPEED) di una nave viene spostato a destra nel riquadro della velocità (SPEED) per ogni punto di danno sostenuto a causa di tempesta (9.31) o danni dello scafo (17J). I danni di combattimento non hanno alcun effetto sulla velocità di una nave. A prescindere dal DR6 di movimento o dalla velocità di una nave, la nave può muoversi sempre di almeno un esa ogni turno.

**8.4 MECCANISMO DI MOVIMENTO:** Una nave può muovere da un esa ad un qualsiasi esa adiacente, purché il lato fra questi esa non sia ostacolato dalla terraferma. Per esempio un pirata può muovere direttamente dall'**Havana** (G19) a **La Hazana** (G20).

**8.41 MOSSE ILLEGALI:** Una mossa illegale è permessa se non viene scoperta prima della fine del turno del prossimo giocatore. Tuttavia se viene scoperta prima della fine di quel turno, il giocatore che ha effettuato la mossa illegale perde il movimento ed il turno.

**8.5 COMMISSARI DEL RE (KC):** I KC non utilizzano i tiri dei dadi per controllare la loro capacità di movimento (vedere 13.4).

**8.51 INTERCETTAZIONI:** Se un pirata entra in un esa contenente un KC/nave da guerra in mare (anche se ci entra volontariamente a causa di un espulsione) deve effettuare un DR6 e aggiungere la velocità della sua nave. Se questo DR6 modificato è  $>$  del DR6 del KC/nave da guerra (a prescindere dalla velocità di quest'ultima) evita la battaglia e può continuare il movimento fino ad esaurire i suoi punti movimento per quel turno. Se però il DR6

modificato del pirata è  $<$  di quello del KC/nave da guerra, il pirata termina immediatamente il suo turno e può essere attaccato dal KC/nave da guerra a discrezione del giocatore che controlla quest'ultimo. **I pirati non possono mai entrare in porti occupati da KC.** Se il pirata inizia il suo turno in mare in un esa con un KC/nave da guerra, deve uscire da quell'esa o sarà costretto a sottostare ad un'altra intercettazione a discrezione del giocatore che controlla quel KC/nave da guerra. Una nave da guerra tenta sempre d'intercettare il pirata se al termine del turno il pirata si trova ancora nell'esa della nave da guerra.

**8.52 INTERCETTAZIONE AUTOMATICA:** Se un pirata di trova nello stesso esa o Box di transizione di un KC/nave da guerra mentre accade un evento casuale richiamato dalle carte, l'intercettazione è automatica e si procede immediatamente al combattimento, senza né evasione né tiri di dadi per l'intercettazione. In questo caso l'evento casuale che ha causato l'intercettazione automatica non ha nessun altro effetto e **viene quindi ignorata.**

**8.6 BOX DI TRANSIZIONE:** Un pirata può muovere dai **Carabi** alla **Costa d'Avorio** e vice versa oppure dalla **Costa d'Avorio** all'**Oceano Indiano** e vice versa soltanto utilizzando i BOX di transizione. Per entrare o lasciare un BOX di transizione da un esa con la freccia bianca/seguito la freccia nera, una nave deve effettuare un'intera operazione di movimento, in questo modo non è necessario il DR6 per determinare il movimento. Si può entrare nei BOX di transizione soltanto da un BOX immediatamente precedente/successivo in ordine numerico o attraverso un esa con la freccia bianca. Un KC/nave da guerra può entrare in un BOX di transizione da un esa con la freccia bianca SOLTANTO se viene pescato un evento casuale (eccezione 17K). Ogni volta che accade un evento casuale tutti i KC/navi da guerra sugli esa con le frecce possono essere spostati sui BOX di transizione adiacenti a discrezione dei giocatori che li controllano e a prescindere dal turno, ma prima di verificare di quale evento casuale si tratti. Le navi da guerra sono mosse dal giocatore che sta effettuando il turno nel momento che viene pescata la carta. Questi KC/navi da guerra che si trovano nei BOX di transizione occupati da pirati, non possono effettuare l'intercettazione automatica in quanto le navi in questione non occupavano lo stesso BOX di transizione nel momento in cui era stata pescata la carta. I KC/navi da guerra possono muovere liberamente da un BOX di transizione ad un altro, oppure sugli esa adiacenti lungo le frecce senza che sia necessario che venga pescato un altro evento casuale, ma spendendo comunque tutti i punti movimento disponibili e terminando quindi il turno. Un pirata/KC che lascia un BOX di transizione non può rientrarvi prima di aver fatto sosta in almeno un porto.

**8.61 INTERCETTAZIONI:** Nei BOX di transizione le intercettazioni possono avvenire solo come risultato di un **evento casuale** (8.52), oppure di **ricerca** (9.32), oppure quando sulla linea d'azione compare "**Warship Intercepts Most Notorious Pirate**" (la nave da guerra intercetta il pirata più famoso) (6.35).

**8.7 PORTI:** Un pirata/KC in mare in un esa con un porto, può attraccarvi spendendo un punto movimento capovolgendo la sua pedina sul lato rappresentante l'ancora. Al contrario, bisogna spendere un punto movimento per togliere l'ancora e capovolgere la pedina





# BLACKBEARD



sulla parte frontale e raggiungere così il mare nello stesso esa. I KC/navi da guerra non possono intercettare pirati nei porti (8.51). Tuttavia un KC/nave da guerra può bloccare un porto stando nello stesso esa di quel dato porto e aspettando che il pirata lo lasci per tentare d'intercettarlo. Un KC che entra in un porto contenente un pirata, espelle quel pirata (13.5) come parte della sua operazione di movimento. Le navi da guerra non possono mai entrare in porti di altre nazionalità o nei porti-rifugio dei pirati, ma possono bloccare quei porti o effettuare una campagna anti-pirata (14.31) come un'operazione di movimento.

## 9. NAVI MERCANTILI

**9.1 PANORAMINCA:** I pirati ottengono fama/notorietà e bottini attaccando le navi mercantili. A volte le navi mercantili trasportano anche passeggeri importanti che possono essere presi in ostaggio e possono essere venduti oppure essere utilizzati per ottenere informazioni utili per attaccare i porti.

**9.2 PIAZZAMENTO DELLE MERCANTILI:** Le navi mercantili sono pescate a caso e vengono piazzate sulla mappa sempre sul loro lato giallo (per nascondere la loro forza e nazionalità) in uno dei seguenti modi:

*A. Come indicato sulla linea d'azione come per 6.33; oppure*

*B. Come risultato di una ricerca (9.3).*

**9.21 NAZIONALITA':** La maggior parte dei mercantili hanno un colore ed una lettera per identificare la loro nazionalità. Le navi senza alcun colore sono "senza bandiera", cioè la loro nazionalità corrisponde a quella del porto più vicino. Se vi sono più porti equidistanti, il pirata può scegliere a quale porto fare riferimento, anche se in una operazione precedente lo stesso mercantile era stato considerato di un'altra nazionalità. Le navi spagnole nell'Oceano Indiano sono sempre "senza bandiera".

**9.3 RICERCA:** Se il pirata termina il suo movimento in un esa che dista dalla sua ultima posizione tanto quanto è il suo massimo movimento per quel turno (DR6 + velocità) o se termina in un nuovo BOX di transizione, può concludere quel turno cercando navi mercantili in quel esa/BOX di transizione. Per effettuare questa operazione pesca una carta e consulta la quinta linea (SEARCH=ricerca). Il risultato può variare a seconda che la nave si trovi su un esa costiero (COASTAL) o di alto mare (SEA); i BOX di transizione sono considerati di alto mare.

**9.31 TEMPESTE (storms):** Se la carta pescata indica una tempesta tale tempesta colpisce tutte le navi entro il raggio di tre esa o nello stesso BOX di transizione del giocatore che ha effettuato l'ultimo turno, inclusa la sua stessa nave. Le navi da guerra e le mercantili entro il raggio della tempesta sono immediatamente rimosse dalla mappa mentre i KC/pirati sono colpiti nel modo seguente:

**9.311 ZONE COSTIERE:** Se la nave si trova in una zona costiera ottiene un danno alla velocità pari ad un DR12 e sposta quindi verso destra il suo indicatore di velocità sulla scheda della nave nel riquadro della velocità per indicare il suo nuovo stato.

**9.312 ESA DI MARE/BOX DI TRANSIZIONE:** Se la nave si trova in alto mare o in un BOX di transizione, subisce un danno alla velocità pari ad un DR6 e sposta verso destra il suo indicatore di velocità come descritto in 9.311.

**9.313 IN PORTO/IN CARENAGGIO:** Le navi ancorate non subiscono alcun danno; quelle che stanno effettuando il carenaggio hanno un danno alla velocità pari ad un DR6.

**9.32 NAVE DA GUERRA (warship):** Pescate una nuova nave da guerra e posizionala nello stesso esa/BOX di transizione del pirata che ha effettuato la ricerca. Se il pirata non evade (5.24), la nave da guerra tenta d'intercettarlo (8.51; 8.61).

**9.33 # MERCANTILI (# merchantil):** Il numero indicato di mercantili viene pescato e posto sotto la nave del pirata che ha effettuato la ricerca; il turno è considerato terminato. Le mercantili che vengono così poste in BOX di transizione possono essere attaccate dal pirata che le ha avvistate e da nessun altro pirata, ma solo dal turno successivo. Se il pirata lascia il BOX di transizione, le navi mercantili vengono rimosse.

**9.34 NO SIGHTING:** Nessun avvistamento, il turno termina.

**9.4 VELOCITA':** Le navi mercantili non muovono. Rimangono sull'esa su cui sono state piazzate finché non vengono rimosse dalla mappa e rimesse nella tazzetta.

**9.5 MASSIMO:** Il numero massimo di mercantili che può essere in gioco è limitato al numero di questi pezzi disponibili nella confezione. Se già tutti i mercantili sono sulla mappa quando ne serve un altro, effettuate un DR6: un risultato pari rimuove le mercantili pari ed uno dispari quelle dispari (6.33). Tutte le mercantili che per qualsiasi motivo vengono rimosse dalla mappa possono sempre essere ripescate in futuro e rientrare in gioco.

**9.6 PRENDERE I BOTTINI:** Un pirata che inizia il suo turno nello stesso esa di una mercantile può cercare di catturarla; non è richiesta alcuna operazione di ricerca/intercettazione. Attaccare una nave mercantile è considerata un'azione a se stante e non può essere combinata né con il movimento né con la ricerca. Se nell'esa del pirata si trovano due o più mercantili il pirata deve scegliere a caso quale attaccare. Prima di attaccare una mercantile il pirata può ispezionare la forza e la nazionalità, ma se decide di non attaccarla dopo averla ispezionata, il morale della sua ciurma subisce una penalità di -1 (12.2), e termina il suo turno. La nave appena ispezionata si piazza sulla nave del pirata che l'ha ispezionata, e vi rimane finché non viene catturata o riesce a sfuggire. Se il pirata lascia quell'esa per un qualsiasi motivo, la nave mercantile deve essere nuovamente ispezionata prima di poter essere attaccata.

**9.61 ATTACCARE LE MERCANTILI:** Per catturare la nave mercantile il pirata somma la forza di combattimento e la velocità della sua nave alla sua abilità (Ability sulla carta). Sottrae poi dal totale il numero riportato sulla mercantile per ottenere il NUMERO D'ATTACCO. Il giocatore quindi tira un DR12 e se il risultato è < del NUMERO D'ATTACCO il pirata ha catturato il mercantile. Le navi mercantili catturate vengono rimosse dalla mappa. Se il DR12 del pirata è > di uno o due punti il NUMERO D'ATTACCO, la sua nave subisce uno o due punti di danno ed anche il morale della ciurma viene diminuito di uno o due punti. In questo caso la mercantile rimane sulla mappa ed il pirata può tentare di catturarla il turno successivo. Se il DR12 del pirata è > di tre o più punti il NUMERO D'ATTACCO, la nave mercantile fugge e viene





## BLACKBEARD



rimossa dalla mappa (Nota: il pirata non subisce nessun danno).

**ESEMPIO:** *Il pirata Frederick Misson, Valore di Abilità: 4, cerca di catturare una mercantile. Ha una goletta non danneggiata con un valore d'attacco di "5" ed una velocità di +3. Il mercantile ha un valore difensivo di "4". Il NUMERO D'ATTACCO è  $4+5+3=12-4=8$ . Il suo DR12 è un "6" quindi poiché  $6 \leq 8$  al NUMERO D'ATTACCO, MISSON ha catturato la mercantile. Se invece tira "11" o più, la nave mercantile fugge ed è rimossa dalla mappa. Se tira un "9" od un "10" subisce il danno di uno o due punti e la nave rimane nel suo esa e MISSON potrà effettuare un altro tentativo nel suo prossimo turno.*

**9.62 STORICO DEGLI ATTACCHI:** Se un pirata attacca un mercantile o un porto, deve marcare la sua nave con l'indicatore della nazionalità della nave o del porto per indicare che tutti i porti di quella nazionalità saranno **Anti-Pirata** nei suoi confronti, e può entrarvi soltanto per attaccarli oppure per accettare il perdono del Re (17L).

**9.63 CACCIA CONTINUA:** Un pirata può tentare di catturare un mercantile che gli è sfuggito temporaneamente, tante volte quante ne desidera, purché inizi il suo turno nello stesso esa della nave mercantile; ogni tentativo sarà considerato un'operazione e richiederà di conseguenza un turno del giocatore. La presenza o meno degli altri pirati nello stesso esa non ha alcun effetto sul tentativo di attaccare una mercantile a meno che i pirati non siano **alleati** (20.4).

**9.64 NUOVE NAVI:** I pirati possono utilizzare le navi mercantili catturate per ottenere nuovi tipi di nave. Se il pirata vuole scambiare la sua nave per prendere quella mercantile, deve seguire la normale procedura d'attacco ed ottenere nel lancio dei dadi due numeri identici, senza aver subito danni durante il combattimento con quel mercantile. In questo caso la nave mercantile è in buone condizioni per essere usata (la nave mercantile si arrende di fronte ai pirati e cede la nave piuttosto che rischiare un combattimento), ed il pirata prende la scheda della nave corrispondente alla silhouette della nave mercantile. Quindi trasferisce tutti gli indicatori su questa nuova scheda. La nuova nave è a piena potenza di combattimento di velocità. Le stive in eccesso alla nuova nave vengono perse. Le mercantili con una difesa di "2" non sono rappresentate da alcuna scheda e non possono essere catturate: nessun pirata che si rispetti si servirebbe mai di simili "bagnarole" per solcare i mari.

**9.7 CARICO DELLE NAVI MERCANTILI:** Soltanto dopo aver effettuato con successo un attacco ad una nave mercantile (vedi 9.61) il pirata pesca una carta dal mazzo per controllare quale carico era trasportato da quella mercantile. Guardate sotto la voce "CARGO MANIFEST" ed incrociate la difesa del mercantile con il nome del mare nel quale vi trovate.

**NA**= Nord Atlantico

**CAR**= Caraibi

**GC**= Costa d'Avorio

**IND**= Oceano Indiano

Il numero indica il valore della merce trasportata dal mercantile. Se dopo "CARGO MANIFEST" trovate scritto "D&R" allora dovrete dichiarare un D&R entro la fine del turno, altrimenti perderete un punto morale della ciurma (9.8). Un pirata può rifiutare anche di prendere a bordo un carico. Se prende la merce, registra il suo valore nella scheda della nave su una delle stive (HOLD) disponibili.

Può comunque trasportare un solo carico per ogni stiva. Così se le sue stive sono piene può comunque prendere a bordo il carico appena razzato, ma deve gettare in mare il contenuto di almeno una stiva per liberarla.

*Esempio (regolamento inglese pag. 7):*

*Barbanera ha appena catturato un brigantino nei Caraibi e pesca una carta per determinare il carico trasportato da quel mercantile. Incrociando la difesa del mercantile ("6") con il mare nel quale si trova ("CAR"), abbiamo che il carico del mercantile vale 350 dobloni. La stessa nave nel Nord Atlantico ("NA") avrebbe avuto un carico di 150 dobloni. Inoltre visto che dopo "CARGO MANIFEST" si trova "D&R" sarà costretto a dichiarare D&R al termine del suo turno se non vuole perdere un punto morale della ciurma.*

**9.71 OSTAGGI:** Dopo aver controllato la merce, pescate un'altra carta e controllate la linea "HOSTAGE" (ostaggio) per determinare se a bordo si trova un passeggero importante da prendere come ostaggio. Se la somma del numero indicato da quella linea e dalla difesa del mercantile è almeno "10" il pirata ha catturato l'ostaggio e guadagna cinque punti fama/notorietà.

Modificare comunque il risultato finale come segue:

-2 per la Costa d'Avorio

-1 per l'Oceano Indiano

0 per i Caraibi

+1 per il Nord Atlantico

Un pirata può trasportare un numero indefinito di ostaggi segnandone la quantità sulla scheda della nave sullo spazio appropriato ("HOSTAGES"). Gli ostaggi non occupano le stive, ma poiché possono morire in caso di scorbuto, è meglio non tenerli a bordo per troppo tempo.

**9.72 PORTO DI PROVENIENZA DELL'OSTAGGIO:**

Se il pirata ottiene un ostaggio, pesca una carta d'azione e incrocia la colonna "HP" con il mare in cui si trova per ottenere il numero corrispondente a quello del porto da cui proviene l'ostaggio. L'asterisco "\*" al posto del numero indica che l'ostaggio proviene dal porto più vicino della stessa nazionalità del mercantile e nello stesso mare della nave pirata; in caso dovessero esserci più porti equidistanti, il pirata ha la facoltà di scegliere a quale appartiene. In ogni caso l'ostaggio è sempre della stessa nazionalità del mercantile sul quale viaggiava. A questo punto il pirata può decidere di torturare o meno il suo ostaggio.

*Esempio (regolamento inglese pag. 7):*

*Continuando con l'esempio di prima, Barbanera pesca la carta a sinistra per controllare la presenza di ostaggi sulla mercantile. Somma la difesa del mercantile (6) al numero dietro "HOSTAGE"(4) ed al modificatore dell'Oceano (0) per un totale di "10". Quindi Barbanera ha preso anche un ostaggio. Quindi pesca la carta a destra per determinare la provenienza del suo ostaggio ed incrocia la colonna "HP" con i Caraibi ("CAR") e trova un asterisco "\*". Il porto inglese più vicino nei Caraibi è PORT ROYAL. Se avesse preso l'ostaggio nel Nord Atlantico, il porto di provenienza sarebbe stato BOSTON (11).*

**9.73 TORTURE:** Nel turno in cui il pirata ha catturato l'ostaggio, egli può decidere di torturarlo per divertire la ciurma (ed aumentare così il morale: 12.2) e cercare di ottenere informazioni utili per attaccare il porto di provenienza dell'ostaggio (15.3). Per fare questo deve effettuare un DR6: se il risultato è  $\leq$  alla sua crudeltà (Cruelty), ottiene l'informazione, in caso contrario il tentativo fallisce (**Il morale della ciurma sale in ogni**





## BLACKBEARD



**modo**). Se comunque il risultato è < della sua crudeltà, l'ostaggio muore. **Un ostaggio può essere torturato soltanto una volta e soltanto nel turno in cui è stato catturato**. Se il pirata ottiene l'informazione, può usarla per attaccare un porto a meno che:

- \* il proprio pirata non si ritiri/muoa, *oppure*
- \* il governatore del porto non sia sostituito, *oppure*
- \* il porto non sia attaccato.

**9.8 BALDORIA (D&R):** Ogni volta che un pirata cattura un bottino con successo, può dichiarare D&R alla fine del suo turno aumentando di un punto il morale dell'equipaggio. Piazza quindi un indicatore D&R sulla sua nave e **perde il suo prossimo turno**. Il giocatore può però usare il suo prossimo turno per effettuare operazioni con l'altro pirata o con il suo KC o fare una petizione alla corona Britannica. L'indicatore D&R è rimosso dalla nave non appena il giocatore perde un turno o effettua un'operazione con l'altro pirata o KC. Se il pirata viene sorpreso da un KC/nave da guerra mentre ha ancora lo stato di D&R, subisce un malus di -2 sul suo tiro di intercettazione/evasione/combattimento (incluso la determinazione del proseguo del combattimento [13.62]).

**9.81 DUELLI:** Se il pirata che dichiara un D&R si trova nello stesso posto di altri pirati, **DEVE** sfidare a duello il più famoso di essi (anche se alleato). La sfida continua per più turni susseguenti fino a che il D&R non è rimosso oppure quel pirata è stato sconfitto in duello.

**9.82 D&R OBBLIGATORI:** Alcuni bottini – come indicato dietro la linea “CARGO MANIFEST” – richiedono che il pirata dichiari D&R alla fine del suo turno. Se il pirata rifiuta di dichiarare un D&R obbligatorio, il morale della ciurma è diminuito di uno (-1). Questo vale anche se il pirata rifiuta di prendere a bordo il bottino in questione.

### 10. BOTTINO

**10.1 PANORAMICA:** Un pirata converte il bottino in Ricchezza (NET WORTH), catturando mercantili ed Ostaggi

, e vendendo il carico e riscattando gli ostaggi. La ricchezza è necessaria ad un pirata per ritirarsi volontariamente (vedi 18). Soltanto ritirandosi in effetti, un pirata mette in salvo le proprie ricchezze: una volta che muore, le sue ricchezze vanno perdute.

**10.2 VENDITA DEL BOTTINO:** Un pirata può vendere il suo bottino in un porto per ottenere denaro/ricchezza. Se lo vende in un porto-rifugio dei pirati ottiene il **20%** in meno rispetto al suo valore effettivo. Se lo vende nel proprio porto-rifugio personale ottiene il **20%** in più. Se lo vende in un porto pro-pirata ottiene il **10%** in più. Vendendo il bottino il pirata libera le stive della nave e somma il denaro appena ricevuto alle sue ricchezze (NET WORTH) registrando il nuovo valore sull'apposito riquadro nella scheda della nave. Un pirata può anche comprare una **Letter of Marque** (17E) e/o cercare di corrompere il governatore del porto per ottenere un porto-rifugio personale come parte della stessa azione (10.21; 10.4). Per ogni 100 dobloni il pirata ottiene un punto notorietà/fama ed un punto viene aggiunto al morale della ciurma.

**10.21 CORRUZIONE DEI GOVERNATORI:** Alla fine di un'operazione di vendita (anche se effettivamente non si è venduto niente) un pirata può cercare di corrompere il governatore di un porto per procurarsi un porto-rifugio

personale. Se il porto è pro-pirata, l'operazione riesce automaticamente: il pirata deve pagare DR6x100 dobloni, sottraendo la somma dalla sua ricchezza. Se il porto è neutrale, il pirata paga sempre DR6x100, ma deve pescare un governatore. Se questo governatore è pro-pirata, rimane nel porto ed il porto diventa il porto-rifugio personale del pirata; altrimenti la corruzione fallisce: il governatore appena pescato viene rimosso dalla mappa, ma il pirata perde ugualmente i suoi dobloni. Non può fare un altro tentativo (Nota: i porti-rifugio dei pirati non possono diventare porto-rifugio personali).

### 10.22 D&R NEL PORTO-RIFUGIO DEI PIRATI:

Ogni volta che un pirata vende il suo bottino o riscatta un ostaggio in un porto-rifugio Pirata, deve obbligatoriamente dichiarare D&R alla fine del suo turno, aumentando di uno il morale della ciurma. Per il resto vengono applicate le normali regole come in 9.8.

### 10.221 D&R NEI PORTI NEUTRALI/PRO-PIRATI:

Se un pirata dichiara una operazione di vendita in un porto pro-pirata o neutrale, indipendentemente dal fatto che abbia venduto o meno qualcosa, può dichiarare D&R come facente parte dell'operazione. Deve pescare un governatore: se è anti-pirata il pirata viene immediatamente espulso (13.5). Se il governatore anti-pirata è in un porto pro-pirata, il governatore pro-pirata viene rimosso dal gioco permanentemente (a meno che non sia il porto-rifugio personale del pirata, in questo caso il pirata perde il suo porto rifugio, ma il governatore pro-pirata rimane) e il governatore anti-pirata viene tolto dalla mappa. Ad ogni modo ogni volta che viene pescato un governatore pro-pirata, questo viene rimosso dal gioco definitivamente.

**10.3 RISCATTO:** Gli ostaggi possono essere riscattati in qualsiasi porto. Il riscatto di ogni ostaggio è un'operazione a se, nella quale il pirata effettua un DR6 e moltiplica il risultato per 100 per determinare il ricavato in dobloni. Questo risultato va poi modificato in più o meno in funzione del tipo di porto (10.2), e aggiunto alla ricchezza (NET WORTH) nella scheda della nave.

**10.4 PORTI-RIFUGIO PERSONALI:** Alcuni governatori chiudevano un occhio alla pirateria se era favorevole al commercio nazionale. Un pirata può usare i porti-rifugio personali per:

- \* Vendere bottini a prezzi più alti (10.41);
- \* Riparare più velocemente la sua nave (16.1);
- \* Ritirarsi volontariamente (18.3);
- \* Mettere da parte la sua ricchezza (NET WORTH) (10.42).

**10.41 VENDERE IL BOTTINO:** Un pirata che vende un bottino nel suo porto-rifugio personale, ottiene il **20%** in più rispetto al valore effettivo.

**10.42 METTERE DA PARTE LE RICCHEZZE (NET WORTH):** Un pirata può anche nascondere alcune delle sue ricchezze nel suo porto-rifugio personale in qualsiasi momento si trovi in quel suo porto, anche se non è il suo turno (a meno che non venga espulso) scrivendo una nota della ricchezza che sta per nascondere e del porto in cui la sta nascondendo (N.d.R.: una mappa del tesoro?). In questo modo evita di perdere tali ricchezze se sopravvive ad un ammutinamento (12.32) oppure se la sua nave viene catturata (18.2). Comunque se il suo porto-rifugio viene saccheggiato (15.5), egli perde tutte le ricchezze che vi





# BLACKBEARD



aveva nascosto. Un pirata non può recuperare la sua ricchezza nascosta prima di ritirarsi.

**10.43 PERDITA DEL PORTO RIFUGIO-PERSONALE:** Se un porto ha un governatore anti-pirata, non può più essere usato da quel pirata come rifugio personale anche se tutte le sue ricchezze che ci aveva nascosto restano sue finché non si ritira. Se il governatore anti-pirata viene rimosso dalla mappa il pirata ottiene nuovamente il suo porto-rifugio. Lo perde comunque in modo definitivo se attacca un mercantile od un porto della stessa nazionalità del porto-rifugio.

## 11. NOTORIETA'/FAMA

**11.1 PANORAMICA:** La crudeltà era uno dei tanti mezzi per mantenere su il morale della ciurma: per un capitano era molto importante in quanto la carica di capitano era spese volte elettiva. Se non si riusciva a mantenere un certo stato di svago/divertimento tra la ciurma, era molto probabile essere abbandonati in isole deserte o in alto mare o addirittura ritrovarsi con un pugnale nella gola.

**11.2 GUADAGNARE NOTORIETA'/FAMA:** Un pirata ottiene Notorietà per come "maneggia" le sue vittime dopo aver preso un bottino e per essere riuscito a vincere in combattimento.

**11.21 MERCANTILI:** Ogni volta che un pirata riesce a catturare una mercantile, la sua notorietà aumenta di una quantità pari alla sua crudeltà (Cruelty). Se per catturare una mercantile il pirata ha dovuto sostenere danni nei turni precedenti, questa quantità viene raddoppiata per la vendetta e l'accanimento su le vittime che tentarono di resistere. Registrate la nuova notorietà nell'apposito spazio sulla scheda della nave. Inoltre la sua notorietà aumenta di un punto per ogni 100 doblioni ricavati dalla vendita del bottino (10.2).

**11.22 OSTAGGI:** Un pirata che cattura ostaggi ottiene 5 punti di notorietà per ogni ostaggio catturato.

**11.23 PORTI:** Se un pirata effettua con successo una scorribanda in un porto, ottiene punti notorietà pari alla difesa del porto (15.4). Se poi il pirata riesce a saccheggiare quel porto nel turno successivo, ottiene punti notorietà pari al **doppio** della difesa del porto (15.5).

**11.24 BATTAGLIE:** Un pirata ottiene 5 punti notorietà ogni volta che riesce a sfuggire ad una battaglia dovuta ad una riuscita intercettazione da parte di un KC/nave da guerra (13.64; 13.6). Se poi riesce ad affondare un K, ottiene punti notorietà pari alla potenza di combattimento ORIGINALE del KC.

**11.25 DUELLI:** Se durante un duello un pirata riesce ad uccidere oppure a costringere alla resa il suo avversario ottiene punti notorietà pari ai valori di attacco e difesa di duello dell'avversario ed anche la sua resistenza (DUEL e ENDURANCE) (19.4). Il pirata che si ritira dal duello perde la stessa quantità di punti di notorietà che però non possono scendere sotto lo zero.

## 12. AMMUTINAMENTI

**12.1 PANORAMICA:** E' possibile che avvenga un ammutinamento se viene pescato l'evento casuale "Crew Unrest" (rivolta tra la ciurma) (17F). In questo caso il giocatore che ha pescato la carta sceglie un qualsiasi pirata avversario che dovrà sottostare ad un controllo di ammutinamento: il giocatore in scelto effettua un DR12 e

se ottiene un numero > del morale della ciurma, avviene un ammutinamento. Un ammutinamento avviene anche quando il morale della ciurma sul "Crew Unrest" scende a zero (0), a meno che il pirata non sia in quel momento impegnato in combattimento.

**12.2 MORALE DELLA CIURMA (CREW UNREST TRACK):** Il morale della ciurma di ogni pirata parte sempre da "7" (posizionate gli appositi indicatori sul "Crew Unrest Track"). Il morale aumenta o diminuisce e di conseguenza gli indicatori si spostano sul suddetto riquadro a seconda dei casi:

- +1 Il pirata sfugge ad un bloccaggio (14.3)
  - +1 Tortura dell'Ostaggio (9.73)
  - +1 Entrare nel porto-rifugio personale con le stive piene (10.4)
  - +1 Per ogni D&R dichiarato (9.8)
  - +1 Per ogni 100 Doblioni ricavati da vendite di bottini/riscatto di ostaggi (10.2)
  - +2 Se si vince un Duello (19.4)
  - +3 Se il pirata saccheggia con successo un Porto (15.5)
  - 1 Se il pirata sopravvive ad un Ammutinamento (12.31)
  - 1 Se il pirata rifiuta di attaccare un mercantile dopo averne ispezionato la nazionalità (9.6)
  - 1 Per ogni danno sostenuto per qualsiasi motivo eccetto lo Scorbuto (13.7)
  - 1 Se il pirata è bloccato in un porto (14.3) \*
  - 1 Se il pirata si è rifiutato di fare D&R obbligatori (9.7, 9.82, 10.22)
  - 1 Se il pirata viene ferito (ferite minori, 13.712) oppure lo colpisce lo Scorbuto (17C)
  - 2 Se il capitano è storpio (13.713)
  - 2 Se la nave viene colpita dallo Scorbuto (17C) \*
  - 3 Se il pirata si ritira da un duello (19.4)
- \* Questi casi si applicano ogni volta che avviene un evento casuale se le condizioni persistono.

Il morale della ciurma non può mai scendere sotto lo "0" né tanto meno salire oltre il "15".

**12.3 RISULTATO DI UN AMMUTINAMENTO:** Ogni volta che avviene un ammutinamento il pirata deve tirare un DR6 e confrontare il risultato con la sua **Leadership** sulla carta del pirata.

**12.31** Se il DR6 è < della sua **Leadership**, il pirata è riuscito a persuadere la ciurma e può quindi continuare a giocare. Il morale della ciurma viene resettato a "6".

**12.32** Se il DR6 è = alla sua **Leadership**, gli è consentito ritirarsi, ma perde tutte le ricchezze a bordo, ma gli rimangono quelle nascoste (10.42).

**12.33** Se il DR6 è > della sua **Leadership**, l'ammutinamento riesce ed il pirata viene ucciso, perdendo ogni cosa (la pelle inclusa!).

**12.4 CONSEGUENZE:** Se un pirata è perso a causa di un ammutinamento, per morte dovuta a duello o malattia, o per essersi ritirato volontariamente, il giocatore attiva immediatamente un altro pirata al posto di quello perduto anche se non è il suo turno, a meno che non abbia già raggiunto il limite massimo di pirati attivabili. Il nuovo pirata eredita la nave con i relativi danni e la posizione sulla mappa, così come ogni bottino ed ostaggio ancora a bordo, mentre vanno perse le ricchezze, le **Letters of Marque**, la notorietà, le informazioni riguardo ai porti, la rimanente scaltrezza (**Cunning**). Il morale della ciurma viene messo sul "7". Il nuovo capitano è considerato non





## BLACKBEARD



aver attaccato nessuna nazione. I pirati che vengono persi in battaglia a causa di ferite o le cui navi siano affondate, non vengono rimpiazzati in questa maniera: devono ripartire dall'inizio (6.21) con una nuova goletta o corvetta, in un qualsiasi esa.

### 13. I COMMISSARI DELLA CORONA BRITANNICA (KC)

**13.1 PANORAMICA:** Quando i pirati ottenevano troppi successi nelle loro scorribande, le grandi compagnie mercantili spesso riuscivano a persuadere la Corona Britannica che mandare navi da guerra in caccia di pirati non poteva che essere favorevole all'economia britannica. Queste grandi cannoniere erano finanziate dalle stesse compagnie mercantili e guidate da delegati della Corona. Questi delegati come nel caso di Sir Henry Morgan che solcò i mari della Jamaica, spesso erano essi stessi pirati che perdonati dal sovrano avevano cambiato il loro "ruolo".

Il valore di movimento dei KC riflette molto più che la loro effettiva velocità: è notevolmente minore di quello delle normali navi pirata per rappresentare la difficoltà che le navi da guerra avevano nel rintracciare o persino intercettare una nave pirata. Invece la potenza di combattimento dei KC è inversamente proporzionale alla loro velocità perché tanto più potente era quella nave, tanto più difficilmente riusciva a stare dietro alle tracce delle navi pirata per ingaggiarle in battaglia.

**13.2 ATTIVAZIONE:** I KC possono venire attivato attraverso petizione o per eventi casuali (13.21). Ad ogni modo ogni giocatore può controllare al massimo due KC contemporaneamente.

**13.21 PETIZIONE ALLA CORONA:** Un giocatore senza KC può cercare di attivarne uno attraverso un'operazione di petizione alla corona: effettua un DR66 e se il risultato è  $\leq$  della notorietà di un qualsiasi pirata nemico attivo, ottiene il suo KC.

**13.22 PIAZZAMENTO DI KC:** Un giocatore che ottiene un nuovo KC ne pesca uno a caso e posiziona la nave di quel KC nel BOX di transizione che porta all'Oceano dove si trova il più noto pirata avversario (Box 1 per i Carabi e l'Atlantico, Box 3 per la Costa d'Oro, Box 6 per l'Oceano Indiano/Mare Arabo). Può anche posizionarla nel box occupato dal pirata in questione. Se non c'è alcun pirata avversario attivo (17K), può metterlo in un qualsiasi Box.

**13.23 KC RIMPIAZZATI:** Se un KC viene affondato o ritirato in Europa, viene rimosso dalla mappa e tornerà a piena potenza non appena sarà attivato da un altro giocatore.

**13.3 OPERAZIONI:** Durante il suo turno un giocatore deve effettuare una petizione oppure un'operazione pirata/KC. Se non ha alcun pirata in gioco può effettuare soltanto operazioni KC o deve cercare di attivarne uno tramite petizione (13.21).

**13.4 MOVIMENTO:** Un KC può essere mosso di un numero di esa  $\leq$  del suo valore di velocità; questo può anche essere ridotto a causa di tempeste o di danni di scafo come per i pirati (8.3). L'attuale velocità viene registrata con l'indicatore del KC sull'apposito spazio sulla mappa.

**13.5 ESPULSIONE DEI PIRATI:** Se un pirata è costretto a lasciare il porto, o a causa dell'entrata di KC/nave da guerra o per altri eventi, il pirata in questione perde un punto di combattimento, la sua unità sulla mappa viene capovolta dal lato che rappresenta l'ancora al lato frontale. L'intercettazione non può avvenire ad opera dello stesso KC/nave da guerra che ha espulso il pirata; è necessario che ci sia un altro KC/nave da guerra nello stesso esa ma fuori dal porto per tentare l'intercettazione. Un pirata che è stato espulso da un porto può farci ritorno soltanto dopo aver sostato in almeno un altro porto.

**13.6 COMBATTIMENTO:** Se un pirata si trova in mare con un KC controllato da un altro giocatore all'inizio dell'operazione del KC, il KC può tentare di intercettare il pirata con un DR6

(8.51). Se il DR6 modificato del pirata è  $>$  del DR6 del KC, il pirata può scegliere se entrare in battaglia o meno contro quel KC. Altrimenti la facoltà della scelta resta al KC. Se c'è più di un pirata/KC nello stesso esa l'intercettatore può attaccare una nave di sua scelta. Non può però attaccare due pirati contemporaneamente a meno che non siano alleati (20.5).

**13.61 RISOLUZIONE:** Il pirata somma la sua abilità (**Ability**) al valore di combattimento della sua nave. Entrambe i giocatori coinvolti nella battaglia effettuano un DR12 e ci aggiungono la potenza di combattimento. La differenza tra i due risultati finali (se c'è) corrisponde ai punti di danno che deve prendere il giocatore che ha ottenuto il punteggio più basso. Il vincitore prende in ogni caso un punto di danno per ogni turno di combattimento. Le navi da guerra non subiscono mai perdite effettive (combattono sempre con il valore stampato sulla loro pedina).

**13.62 CONTINUAZIONE:** A prescindere dalla forza di combattimento e dai danni subiti, il giocatore che ha ottenuto il DR12 più alto (senza tenere conto delle modifiche, eccetto per D&R [9.8]), può decidere se continuare o meno il combattimento. Le navi da guerra combattono sempre. Se nessuno dei due giocatori ottiene un DR12 più alto, la battaglia continua.

**13.63 RESA:** Prima o durante il combattimento (ma non dopo aver visto i risultati dei DR12), il pirata può arrendersi utilizzando la sua **Letter of Marque** (17E) e salvando così la sua pellaccia (18.2). Se la sua nave è già stata affondata il pirata ed anche la sua **Letter of Marque** non hanno più valore. Una **Letter of Marque** ha effetto solo contro KC/navi da guerra della stessa nazionalità della **LoM**.

**13.64 OTTENERE NOTORIETA':** Se un pirata sfugge da un combattimento contro un KC/nave da guerra (13.62) ottiene **cinque** punti di notorietà (11.24). Se riesce addirittura ad affondare un KC, ottiene punti di notorietà equivalenti al valore di combattimento **originale** di quel KC. Evadere da un combattimento (5.24) o da un'intercettazione nemica (8.51) non dà alcuna notorietà.

**13.7 DANNI:** Ogni volta che un pirata/KC subisce danni di combattimento, registratene il nuovo valore sull'apposito spazio nella scheda della nave o sulla mappa. Se il valore di combattimento di un pirata/KC giunge all'estrema destra sulla scritta "**sunk**", allora la nave si considera affondata e rimossa dal gioco. Durante lo svolgimento delle battaglie il pirata è immune ai tentativi di ammutinamento del suo equipaggio; ma non appena la





## BLACKBEARD



battaglia termina, si applicano le normali procedure per il morale/ammutinamento (12.1).

**13.71 FERITE:** Per ogni punto di danno sostenuto dalla nave al valore di combattimento, non alla velocità (inclusendo i danni dovuti allo scorbuto), il pirata/KC in questione deve effettuare un DR6 per controllare se egli stesso è stato ferito/colpito dalla malattia. Se ottiene un "1" deve pescare una carta d'azione e consultare l'ultima riga dopo "Injury" (ferite).

**13.711 SUPERFICIAL WOUNDS (ferite superficiali):** Tutte le caratteristiche del pirata/KC vengono ridotte di uno per la durata di un turno per ogni ferita superficiale subita. Non c'è bisogno di alcuna operazione di ricovero per guarire.

**13.712 MINOR WOUNDS (ferite minori):** Le ferite minori sono contraddistinte da un asterisco (\*). Segante il KC o la carta del pirata con un indicatore di ferita (**Wound**) e riducete tutte le caratteristiche del pirata/KC tranne la crudeltà (**cruelty**) di due. Diminuite inoltre di uno il morale della ciurma del pirata ferito. Un pirata può ricoversi per annullare questi effetti (13.715).

**13.713 CRIPPLING WOUNDS (ferite maggiori):** Le ferite maggiori sono contraddistinte da due asterischi (\*\*). Segante il KC o la carta del pirata con un indicatore di ferita maggiore (**Cripple**). Riducete in maniera definitiva i valori di duello (**duel**) e la resistenza (**endurance**) di uno e aumentate la sua crudeltà di uno (fino ad un massimo di 5). Tutti gli altri attributi vengono ridotti di tre finché non si ricovera (13.715). Diminuite il morale della ciurma del pirata ferito di due. Se un pirata/KC perde due organi dello stesso tipo muore:

- LOSE AN ARM = Perdita di un braccio
- LOSE LEG = Perdita di una gamba
- LOSE AN EYE = Perdita di un occhio
- KILLED = Morte

**13.714 EFFETTI SULLA NAVE:** La nave di un pirata/KC ferito o malato perde un punto di combattimento e di velocità (fino ad un minimo di 1) per ogni riduzione di abilità subita dal pirata/KC. Questi effetti vengono annullati dopo un'operazione di ricovero (13.715).

**13.715 RICOVERO:** Un pirata/KC può guarire dalle sue ferite/malattie dichiarando un'operazione di ricovero in un porto spendendo un turno. Tutti gli attributi del pirata vengono riportati al loro stato morale, tranne quelli dovuti a ferite maggiori. Inoltre vengono anche annullati gli effetti sulla nave (13.714). Un'operazione di ricovero è anche necessario per guarire dallo scorbuto, sia per il pirata sia per la nave (rimuovendo l'indicatore dalla nave).

**13.716 EFFETTI CUMULATIVI:** La combinazione di scorbuto, ferite minori o maggiori prima del ricovero portano alla morte immediata.

**13.72 MORALE DELLA CIURMA:** Il morale della ciurma viene ridotto di uno per ogni punto di danno inflitto alla nave per qualsiasi motivo, eccetto lo scorbuto.

### 14. NAVI DA GUERRA

**14.1 PANORAMICA:** Il **comando** delle navi da guerra varia da turno a turno. Le navi da guerra vengono sempre pescate a caso e differiscono tra loro per velocità, forza di combattimento e nazionalità. Se una nave da guerra non

ha alcuna nazionalità, si usano le stesse procedure per i mercantili senza bandiera (9.21). La difficoltà di catturare un pirata con una nave da guerra rispecchia il fatto che i pirati tendevano ad evitare le battaglie, ma soprattutto il fatto che le navi da guerra ricavano notevoli finanziamenti finché erano incaricate di dare la caccia ai pirati. Le navi da guerra combattono allo stesso modo dei KC, ma non sostengono **mai** perdite (13.61). Le navi da guerra appaiono sulla mappa o per eventi che si verificano sulla **linea d'azione**, o durante il tentativo di ricerca dei pirati (9.32).

**14.11 LINEA D'AZIONE:** Se la linea d'azione indica: **Warship Intercepts most Notorious Pirate** (la nave da guerra intercetta il pirata più famoso) (6.35), tutte le navi da guerra vengono rimosse dalla mappa ed una nuova nave viene pescata a caso per cercare d'intercettare, bloccare o espellere il pirata più famoso. Se la linea d'azione indica: **Move/Draw Warship** (muovere/pescare nuova nave da guerra) (6.34), la o le navi da guerra sono mosse e cercano d'intercettare, bloccare o espellere il pirata, se terminano il loro movimento sullo stesso esa di un pirata. Se la nave da guerra non incontra alcun pirata durante il suo movimento, resta in attesa che un pirata attraversi il suo esa (a quel punto il pirata è soggetto ad intercettazione; 8.51), o che sia pescata un'altra carta: **Move/Draw Warship**, in questo caso la nave ripete le operazioni di cui sopra tentando sempre e comunque di attaccare, bloccare o espellere un pirata.

**14.12 LETTER OF MARQUE:** Una nave da guerra può attaccare qualsiasi pirata a discrezione del giocatore che la sta controllando; persino un pirata che ha una **Letter of Marque** (17E1) della stessa nazionalità della nave o un pirata che non ha ancora attaccato alcun mercantile/porto della nazionalità della nave da guerra.

**14.13 INTERCETTAZIONE:** Una nave da guerra che tenta d'intercettare un pirata che passa nel suo esa (8.51) o che compare come risultato della ricerca di un pirata (9.32), viene controllato dal giocatore alla destra del giocatore di turno.

**14.2 SQUADRONI:** Se più di una nave da guerra si trova nello stesso esa di un pirata, ogni nave deve effettuare una **intercettazione separatamente**. Se più navi intercettano con successo il pirata e le navi sono di nazionalità diversa tra loro, le navi attaccano il pirata **separatamente**; a partire dalla più lenta e proseguendo con quelle più veloci. Se le navi da guerra (non i KC) sono della stessa nazionalità, sommano la loro potenza ed effettuano un DR12 nella procedura di combattimento (13.6).

**14.3 BLOCCAGGI:** Le navi da guerra possono entrare nei porti per espellere i pirati soltanto se hanno la stessa nazionalità di quel porto. Dopo essere stato espulso da un porto, un pirata può tornarci soltanto dopo aver fatto sosta in almeno un altro porto. Un KC/nave da guerra messo in mare nello stesso esa di un porto dove si trova un pirata, blocca quel porto e cerca d'intercettare il pirata non appena questo abbandona il porto (8.51). Un pirata bloccato in un porto diminuisce di uno il morale della sua ciurma (12.2), e ciò avviene ogni volta che sia pescato un evento casuale. Se il bloccaggio è interrotto, o perché il pirata abbandona con successo il porto, oppure perché il KC/nave da guerra che aveva bloccato il porto se ne allontana, il morale della ciurma del pirata viene





## BLACKBEARD



aumentato di uno. Un pirata non può né vendere bottino, né riscattare ostaggi in un porto bloccato.

**14.31 CAMPAGNA ANTI-PIRATA:** Un KC può entrare in un porto-rifugio dei pirati **soltanto** se un altro KC/nave da guerra **Britannica** rimane nello stesso esca per bloccare quel porto. In questo caso tutti i pirati che si trovavano nel porto-rifugio dei pirati vengono espulsi secondo le regola 13.5 ed il KC/nave da guerra può tentare d'intercettare i pirati che abbandonano il porto (8.51). Inoltre si pesca un nuovo governatore: se il governatore è pro-pirata non succede niente, ed il governatore viene rimosso dal gioco; ma se il governatore è anti-pirata, rimane nel porto che cessa di essere un porto rifugio dei pirati diventando un porto **Britannico 1-4** (piazzate sopra l'indicatore appropriato). Anche se il governatore dovesse essere rimosso in futuro il porto resterà britannico, e non potrà più diventare un porto-rifugio dei pirati.

### 15. ATTACCARE I PORTI

**15.1 DIFESA DEL PORTO:** Tutti i porti attaccabili sulla mappa hanno delle guarnigioni a difesa di quei porti. La difesa di un porto va da un numero di 4 a 17, e non può variare durante il gioco.

**15.2 PORTI ATTACCABILI:** Un pirata può attaccare qualsiasi porto eccetto:

- A. Un qualsiasi porto-rifugio dei pirati;
- B. Un porto che ha nello stesso esca un KC/nave da guerra della stessa nazionalità del porto stesso;
- C. Un porto saccheggiato o distrutto, o un porto sotto attacco.

**15.21 OPERAZIONI:** L'attacco di un porto può essere un'operazione a se' (se il pirata inizia il turno già dentro il porto), o può far parte dell'operazione di movimento, in quel caso il pirata muove sul porto, attracca e lo attacca nello stesso turno.

**15.3 RISOLUZIONE:** Per risolvere l'attacco, il pirata effettua un DR6 (**oppure un DR12 se ha ottenuto informazioni torturando un ostaggio ; 9.73**), e ci accinge la propria abilità (**ability**) e la forza di combattimento della nave. Il porto effettua un DR12 e ci aggiunge il valore difensivo del porto stesso. Se il totale del pirata è  $\leq$  a quello del porto, l'attacco fallisce e la nave del pirata subisce danni pari alla quantità del totale del porto che ha ecceduto il suo. Se la nave non affonda, viene comunque espulsa (13.5) e subisce un altro punto di danno. Il pirata non può attaccare questo stesso porto finché la sua nave non sia stata del tutto riparata. Se il totale del pirata è  $>$  di quello del porto, l'attacco riesce ed il pirata rimane ancorato, ma subisce un danno pari al più basso tiro di dado del porto diminuito di uno. A prescindere dal successo dell'attacco, il pirata ottiene una bandiera della nazionalità del porto che ha attaccato.

*Esempio: Il pirata Howell Davis possiede una nave tri-albero oltre alle informazioni utili per attaccare Cartagena. Somma la sua abilità (4), il valore di combattimento della nave (10) e un DR12 (7) per un totale di 21. Cartagena effettua un DR12 (6+2=8) ed aggiunge la propria difesa di 8 per un totale di 16. L'attacco ha successo ed il pirata subisce un punto di danno (2-1=1).*

**15.4 VALORE DEL PORTO:** Dopo aver attaccato con successo un porto, il pirata tira tanti dadi quanto è il valore del porto e moltiplica il totale per 100 per

determinare il valore del bottino appena catturato. A prescindere dalla quantità del bottino, questo occupa **tutte** le stive della nave. Il bottino presente prima dell'attacco deve essere abbandonato in mare oppure un'appropriata quantità corrispondente al totale delle stive libere fratto il totale delle stive della nave del bottino del porto viene preso per ogni stiva ancora piena e non **abbandonata**. Il pirata ottiene punti notorietà corrispondenti alla difesa del porto, mentre il valore del porto diminuisce di uno (segnatelo con un indicatore numerico sul porto per le azioni future). E' possibile che il valore di un porto scenda a zero (0). Un porto con un valore di zero (0) viene sempre considerato come porto. Il pirata che ha appena attaccato il porto **DEVE** utilizzare il suo prossimo turno o per lasciare il porto oppure per saccheggiarlo; non può effettuare operazioni con il suo KC/altro pirata.

*Esempio: Un brigantino ha un bottino di valore 1000 dobloni in una delle sue tre stive prima di attaccare un porto. Attaccato con successo il porto, ottiene un bottino di 600 dobloni. Dato che il pirata ha soltanto i 2/3 liberi delle sue stive totali, il bottino del porto gli vale soltanto 400 dobloni ed occupa le due rimanenti stive.*

**15.5 SACCHIEGGIARE PORTI:** Se il pirata, dopo aver attaccato con successo un porto, vi resta ancorato, deve saccheggiarlo. La procedura per saccheggiare un porto è identica a quella per attaccarlo, eccetto il fatto che il pirata tira sempre un DR6, anche se aveva informazioni utili per attaccare quel porto, e anche che la difesa del porto viene dimezzata (arrotondato per eccesso). Se il pirata ha successo il porto è distrutto; segnatelo con l'apposito indicatore "**Port Destroy**". Un porto distrutto non può essere utilizzato per alcuna operazione per il resto del gioco e non dà alcun bottino; le ricchezze nascoste nel porto, di qualsiasi pirata siano, sono perse per sempre. Per aver saccheggiato il porto, il pirata guadagna punti notorietà pari al **doppio** della difesa del porto. Inoltre il morale della ciurma viene aumentato di +3.

### 16. RIPARAZIONE DELLA NAVE

**16.1 PORTI-RIFUGIO:** Se un pirata dichiara un'operazione di riparazione in un porto-rifugio dei pirati o nel suo port-rifugio personale, tutti i danni di combattimento vengono riparati.

**16.2 ALTRI PORTI:** Nei porti neutrali un'operazione di riparazione ripara **un solo punto** di combattimento alla nave pirata. Se l'operazione è dichiarata in un porto propria, la nave è riparata di **due punti** di combattimento. Registrate comunque la nuova forza di combattimento sulla scheda della nave nell'apposito riquadro.

**16.3 KC:** I KC possono essere riparati in porti neutrali, nel tal caso vengono riparati di **un punto**. Se dichiarano l'operazione di riparazione in porti anti-pirata, vengono riparati di **due punti** di combattimento.

**16.4 CARENAGGIO:** Le navi di legno in zone climatiche calde, soffrono un costante deterioramento a causa della teredine ed i cirripedi (Teredo navalis = vermi della nave; Cirripede = conchiglia che si attacca allo scafo sommerso della nave) che compromettevano notevolmente la velocità delle navi nonché la loro attitudine a lunghi viaggi per mare. La ciurma era costretta a combattere questo malessere attraverso un processo chiamato **Carenaggio** (Careening) che richiedeva l'avvicinarsi alla costa della





## BLACKBEARD



nave, scrostare lo scafo e ricoprirlo con una mistura protettiva di pece, sego e zolfo.

Pirati/KC possono riparare danni sofferti alla loro velocità (inclusi i danni dovuti a tempeste) soltanto dichiarando un'operazione di carenaggio in un esa costiero o in un porto, e segnando la loro nave con l'indicatore **Careen**. I punti di velocità riparati corrispondono ad un DR6. E' necessario spendere un'altra operazione (quindi un altro turno) per rimuovere l'indicatore dalla nave. Un pirata che sta effettuando carenaggio nello stesso esa costiero o porto in cui si trova un KC/nave da guerra è distrutto se viene intercettato. Inoltre in questo caso il pirata effettua un DR6 **non modificato** per l'intercettazione. Invece un KC che sta effettuando carenaggio non può subire danni dai pirati. L'operazione di carenaggio è un'operazione a se stante: **non** può essere combinata con il movimento.

### 17. EVENTI CASUALI

**PANORAMICA:** Gli eventi casuali, oltre ad introdurre nel gioco avvenimenti non usuali, indicano in qualche modo il trascorrere del tempo. Ogni volta che un evento casuale avviene mentre un KC/nave da guerra si trova nello stesso esa/BOX di transizione di navi pirata, si applica l'intercettazione automatica (8.52). Tutti i pirati bloccati nei porti diminuiscono di un il morale della ciurma (14.3). Le condizioni di scorbuto di tutti i pirati/KC peggiorano (17C), ed ogni KC/nave da guerra su di un esa con una freccia bianca può entrare nel BOX di transizione adiacente (8.6). Un evento casuale avviene ogni volta che sulla linea d'azione c'è scritto: **Draw Random Event**. Il giocatore che ha pescato la carta, rimescola il mazzo, pesca un'altra carta e consulta la quarta linea "Event" per il risultato. A meno che non sia indicato il contrario, gli eventi si applicano come segue:

**A. EARTHQUAKE (Terremoto):** Il giocatore effettua un DR66 per determinare quale porto viene colpito dal terremoto e quindi distrutto. Piazzateci sopra l'indicatore appropriato "**Port destroyed**"; tutti gli occupanti del porto muoiono e tutte le ricchezze ivi nascoste vengono perse. Quel porto non potrà più essere usato.

**B. PLAGUE (Peste):** Il giocatore effettua un DR66 per determinare quale porto viene colpito dalla peste: tutti gli occupanti (Governatore; Pirata; KC) muoiono. La peste non sortisce altri effetti: dura soltanto per il turno in cui viene estratta.

**C. SCURVY (Scorbuto):** La malattia colpisce tutti i pirati/KC nei BOX di transizione oltre a tutti i pirati/KC controllati dal giocatore che ha estratto la carta che si trovano in un esa d'Oceano. Tutte le navi colpite vengono segnate con l'apposito indicatore "**Scurvy**" e perdono un punto di combattimento per rappresentare la morte fra l'equipaggio. Inoltre il morale della ciurma di una nave pirata colpita da scorbuto viene diminuito di due (2) e questa penalità si applica ogni volta che si estrae un nuovo evento casuale.

**C1. FERITE PERSONALI:** Inoltre, ogni nave colpita, effettua un DR6 per determinare se anche il capitano è stato colpito dalla malattia: il risultato di "1" indica che il pirata /KC si è ammalato e che i suoi attributi sono ridotti di due; inoltre il morale della ciurma viene diminuito ulteriormente di uno (come se fosse stato ferito: piazzate un indicatore di scorbuto anche sul pirata), finché non si ricovera, nel qual caso tutti gli effetti negativi vengono

annullati. Per ogni ostaggio a bordo si tira un DR6: "1" o "2" indica che l'ostaggio muore di scorbuto.

**C2. DURATA:** Ogni volta che viene pescato un evento casuale ogni nave in mare che abbia già lo scorbuto, subisce un danno alla forza di combattimento di uno ed il morale della ciurma viene diminuito di due punti ulteriori. Inoltre è necessario controllare di nuovo gli effetti sul pirata/KC e gli ostaggi: se un pirata/KC già colpito dalla malattia ottiene con il DR6 un altro "1", muore. Non ci sono però penalità aggiuntive contro navi già colpite se la carta appena pescata dovesse risultare nuovamente in scorbuto (le penalità si applicano nel momento in cui viene pescata la carta, a prescindere dall'evento).

**C3. RICOVERO:** Una volta in un porto, un pirata/KC può guarire dichiarando un'operazione di ricovero con la quale viene rimosso l'indicatore di scorbuto dalla sua nave ed i suoi attributi tornano alle condizioni originali (come prima della malattia). Sarà necessaria un'operazione di riparazione per riparare i danni subiti ai punti di combattimento.

**D. STORMS AT SEA (Tempesta in mare):** L'ultima nave (pirata/KC/nave da guerra) del giocatore nel turno che sia ancora in gioco e che abbia effettuato un'operazione qualsiasi, viene colpita dalla tempesta, con gli stessi identici effetti (9.31).

**E. LETTERS OF MARQUE (Lettere di Marca):** La guerra in Europa ha incrementato l'opportunità della pirateria "legale". Pescate a caso una **Letter of Marque**. Il primo pirata che raggiunge un porto della stessa nazionalità della **Letter of Marque** appena pescata, e che non abbia attaccato alcun porto e/o mercantile di quella nazionalità, può acquistare quella **Letter of Marque** al termine di una operazione di vendita (anche se effettivamente non vende niente). Se il porto è neutrale deve pagare DR6x100 dobloni per ottenere la **Letter of Marque**. Se il porto è pro-pirata il prezzo è di DR6x50 dobloni. Se il porto è il porto-rifugio personale del pirata, può dedurre 50xDR6 dal prezzo d'acquisto. Dopo aver determinato il prezzo il pirata può non comperare la **Letter of Marque**, ed attendere il turno successivo nella speranza di ottenere un'offerta migliore. Un pirata non può possedere più di una **Letter of Marque**: può però rinunciare ad una per comperarne un'altra di un'altra nazionalità. L'opportunità di comperare una **Letter of Marque** termina non appena si ristabilisce la pace in Europa (Event M).

**E1.** Storicamente, le **Letters of Marque** erano documenti di un governatore che consentivano ad un pirata di assaltare mercantili e porti di un'altra nazione. Un pirata che effettua questo tipo di "affari" in maniera accurata, poteva anche tornare a far parte della società rispettabile grazie al suo documento. Il pirata perde la **Letter of Marque** se attacca quella nazione.

*Esempio: Un pirata catturato da un KC/nave da guerra britannica (13.63), può usare una **Letter of Marque Britannica** o per ritirarsi o riprendere la pirateria. Nel momento della cattura effettua un DR6 e si riferisce alla tabella (18.2) per determinare l'effetto.*

**E2.** Un pirata che possiede una **Letter of Marque** riceve un trattamento speciale da tutti i porti di quella nazionalità: cioè, i porti anti-pirata saranno per lui come porti neutrali; quelli neutrali come porto pro-pirata;





## BLACKBEARD



quello pro-pirata come porto rifugio personale del pirata. Un KC non può entrare in un porto che non sia britannico se è in gioco una **Letter of Marque** della nazionalità di quel porto; se il KC si trova in un porto del genere viene dichiarata una **Letter of Marque** da un evento casuale viene espulso da quel porto come in 13.5.

**F. CREW UNREST (Malcontento tra la ciurma):** Il giocatore che ha appena pescato la carta può scegliere un pirata qualsiasi che dovrà sottostare ad un controllo del morale della ciurma a rischio ammutinamento (12.1).

**G. NATIVE UPRISINGS (Rivolte dei nativi):** Il porto contenente il pirata più famoso, espelle quel pirata insieme con tutti gli altri pirati che si trovano in quel porto (13.5). Un pirata espulso in questo modo non può entrare nel porto dal quale è stato espulso finché non fa sosta in almeno un altro porto. Se nel momento in cui viene pescata la carta il pirata che viene espulso sta effettuando Carenaggio (16.4), è eliminato. Se il porto è neutrale pescate un governatore a caso: se è anti-pirata, il governatore rimane in quel porto; altrimenti è rimosso dalla mappa. Tutte le ricchezze che erano state nascoste in quel porto vengono perdute. Se nel momento in cui viene pescata la carta nessun porto contiene alcun pirata, determinate un porto pro-pirata/neutrale a caso e pescate per quel porto un nuovo governatore seguendo le modalità di cui sopra. I pirati che stanno effettuando carenaggio fuori dai porti **non** sono colpiti da questo evento.

**H. EUROPEAN UNREST (Rivolta in Europa):** La crescente tensione tra i paesi europei richiede l'intervento dei KC in Europa: rimuovete tutti i KC dalla mappa. Se questi KC dovessero rientrare in gioco più tardi, saranno nuovamente a piena forza.

**I. PLACE A GOVERNOR (Piazzare un Governatore):** Effettuate un DR66 per determinare quale porto riceve un governatore. Se il porto in questione è distrutto, o è un porto-rifugio dei pirati, ritirate i dadi. Se contiene già un governatore, sostituitelo con quello nuovo, mentre quello vecchio va rimosso dalla mappa (se anti-pirata) o definitivamente dal gioco (se pro-pirata).

**J. HULL DAMAGE (Danni allo scafo):** Tutte le navi (sia pirati che KC) del giocatore che ha pescato la carta, subiscono un danno alla loro velocità: spostate l'indicatore della velocità di una casella a destra nell'apposito riquadro sulla scheda della nave e/o sulla mappa.

**K. KING'S COMMISSIONER (KC):** Il giocatore che ha pescato la carta, attiva immediatamente un KC (13.22), se ne ha meno di due. Altrimenti effettua immediatamente un'operazione con uno dei suoi KC. Solo in questo ultimo caso il KC che ha preso l'attivazione può muovere direttamente su un BOX di transizione senza doversi fermare su un esa con la freccia bianca ed attendere un evento casuale per poterci entrare (contrariamente a quanto detto in 8.6).

**L. KING'S PARDON (Perdono del Re):** Pescate una **Letter of Marque** a caso. Tutti i pirati tranne uno indicato dal giocatore di turno, possono o ritirarsi od ottenere gratuitamente una **Letter of Marque** della stessa nazionalità di quella pescata. Per fare questo devono entrare in un porto di quella nazionalità (possono farlo anche se in precedenza avevano attaccato porti o mercantili di quella nazionalità) prima che sia pescato un altro evento casuale. Inoltre il pirata in oggetto non è più

considerato aver attaccato porti/mercantili di quella nazionalità (è stato perdonato dal Re; rimuovete la bandiera che corrisponde alla nazionalità appropriata sulla scheda del pirata). Altrimenti l'evento non ha effetto.

**M. PEACE DECLARED Dichiarazione di pace):** Tutte le **Letters of Marque** sono revocate. Tutti i pirati ottengono tutti i punti di scaltrezza che avevano utilizzato in precedenza.

### 18. RITIRARSI

**18.1 PANORAMICA:** Per conservare le sue ricchezze e mantenerle valide ai fini della vittoria, un pirata deve ritirarsi. Se il pirata muore, perde tutto ciò che possedeva. Un pirata può inoltre ritirarsi in un o dei seguenti modi:

- Per ammutinamento (12.32);
- Accettando il perdono del Re (17L);
- Volontariamente (18.3);
- Presentando la sua **Letter of Marque** nel momento della sua cattura (13.63).

Un pirata che si ritira può vincere persino se un altro pirata ottiene più ricchezze di lui, se quest'ultimo non riesce a ritirarsi in tempo o viene ucciso.

**18.2 DOUBLE CROSS:** Un pirata può cercare di ritirarsi presentando la sua **Letter of Marque** dopo essere stato catturato in battaglia, ma perde tutto il bottino ancora non venduto (trasformato in dobloni/ricchezza "NET WORTH"). Rischia di perdere anche le ricchezze che non ha nascosto. Il giocatore effettua comunque un DR6 sulla **Double Cross** per determinare il risultato.

### TABELLA DOUBLE CROSS

Risultati del DR6:

- |     |  |
|-----|--|
| 3-6 | Carte in regola; prove insufficienti contro il pirata. Il pirata può continuare a solcare i mari.  |
| 2   | Trattenuto e processato. Il pirata deve pagare il 10% della sua ricchezza (Net Worth) x DR12 e deve ritirarsi. Un DR12 di "11" o "12" indica che il pirata è stato condannato a morte. |
| 1   | Impiccato.   |

**18.3 RITIRO VOLONTARIO:** un pirata può tentare di ritirarsi dichiarando un'operazione dedicata mentre si trova in un porto pro-pirata o nel suo porto-rifugio personale. Per ritirarsi deve effettuare un DR66 ed ottenere un risultato  $\leq$  delle sue ricchezze (**Net Worth**): 100 (fratto cento). Se ottiene un numero  $>$  della sua ricchezza (**Net Worth**), la sua ciurma è restia a perdere il loro capitano e lo costringono a continuare il gioco. Il pirata può tentare di ritirarsi in questo modo soltanto dopo aver accumulato altri 100 dobloni di ricchezze (**Net Worth**).

### 19. DUELLI

**19.1 PANORAMICA:** I pirati possono entrare in duello tra loro cercando di uccidersi a vicenda. Ogni pirata ha due valori di duello (**Duel**): attacco e difesa. Questi valori come anche la resistenza (**Endurance**) vengono usati per risolvere i duelli.

**19.2 SFIDE:** I duelli possono avvenire o per D&R tra due pirati nello stesso porto (9.81), o tra due pirati nello stesso esa che decidono di rompere la loro alleanza dopo aver catturato un mercantile (20.4).

**19.3 RISOLUZIONE:** Lo sfidante inizia per primo ed è "l'Attaccante"; lo sfidato è il "Difensore". L'attaccante effettua un DR6 e ci aggiunge il valore di duello in attacco;





## BLACKBEARD



il difensore tira un DR6 e ci aggiunge il suo valore di difesa. Se il totale del difensore è  $\geq$  a quello dell'attaccante, quest'ultimo perde un punto di resistenza (**Endurance**). Se il totale dell'attaccante è  $>$  di quello del difensore, il difensore perde un punto di resistenza per ogni punto di differenza tra il totale dell'attaccante e quello del difensore. Se entrambe i pirati sopravvivono, le parti sono invertite: lo sfidato è l'attaccante e lo sfidante è il difensore; la procedura di cambio ruolo si ripete e termina così un "turno" di duello, finché uno dei due muoia o si ritira dal duello (19.4).

**19.31 ENDURANCE (Resistenza):** I risultati dei duelli sono espressi sotto forma di perdita di punti resistenza dei duellanti. Queste perdite vanno sempre segnate nello spazio apposito sulla scheda della nave del pirata. Il primo pirata la cui resistenza scende a zero o sotto zero, è morto. I punti di resistenza possono essere persi soltanto in questo modo e ritornano al loro massimo alla fine del duello (tranne per quelli persi in seguito a ferite).

**19.32 NOTORIETA':** Il vincitore del duello ottiene punti di notorietà pari alla somma dei valori di duello (attacco + difesa) e di resistenza dell'avversario sconfitto. Inoltre il morale della ciurma del vincitore viene aumentata di +2.

**19.33 FERITE:** Ogni qual volta il totale dell'attaccante superi di tre o più quello del difensore, il difensore viene ferito e deve pescare una carta per determinare che tipo di ferita subisce (13.71). I valori di duello (attacco + difesa) vengono diminuiti di uno ciascuno.

**19.4 RITIRATA:** Dopo ogni turno di duello, un pirata può ritirarsi da un duello, salvando la pellaccia ma perdendo così una notorietà pari a quella acquisita dal vincitore (attacco+difesa+resistenza). Inoltre il morale della ciurma di un pirata che si ritira da una battaglia, viene diminuito di -3

### 20. ALLEANZE

**20.1 PANORAMICA:** Sebbene la maggior parte dei pirati abbia solcato i mari in solitario, in rare occasioni furono stipulate delle "alleanze" tra i pirati. Queste alleanze si basavano sulla stesura di "contratti" considerati come un legame "legale" fra i pirati in atto di allearsi. Queste alleanze però duravano ben poco: spesso una delle parti si sentiva oppressa dall'altra e l'alleanza veniva sciolta nel sangue. Le seguenti regole per le alleanze possono essere usate solo in partite con più di due giocatori.

**20.2 TERMINI DI ALLEANZA:** Due (non di più) pirati qualsiasi controllati da due giocatori diversi, possono formare un'alleanza dichiarandolo mentre si trovano nello stesso porto. La formazione di alleanze non è considerata un'operazione. I giocatori possono stabilire la loro alleanza su qualsiasi termini decidano, purché non violino le regole del gioco. Le alleanze possono essere rotte in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo.

**20.3 RICERCA:** Se due pirati alleati si trovano nello stesso esa/BOX di transizione, il giocatore di turno può effettuare una ricerca pescando due carte al posto di una. Tuttavia il risultato di tempesta è valido soltanto sulla prima carta (le probabilità d'imbattersi in una tempesta restano così invariate).

**20.4 CATTURA DELLE MERCANTILI:** Se due pirati alleati si trovano nello stesso esa/BOX di una mercantile,

il giocatore di turno può scegliere di attaccare la mercantile, nel tal caso si sottrae due (2) dal DR12 (9.61). Anche se un solo giocatore effettua l'operazione, entrambe i pirati sostengono eventuali danni ed entrambe i giocatori hanno catturato quel mercantile. Se a bordo si trova un ostaggio, il giocatore di turno ha la facoltà di decidere quale pirata lo tiene. Inoltre spetta al pirata di turno la decisione di come dividere il bottino o di come comportarsi: può uccidere l'eventuale ostaggio, prendere tutto il bottino per se o fare qualsiasi altra cosa. In questo caso l'altro pirata può sfidare a duello il suo ex alleato ed il modo di dividere il bottino o di trattare l'ostaggio è deciso dal vincitore del duello. La notorietà ottenuta dipende comunque dalla crudeltà di ogni pirata e/o della quantità di bottino che riesce a vendere individualmente.

**20.5 DIFESA RECIPROCA:** Se i due pirati si trovano nello stesso esa/BOX di transizione quando sono attaccati, il pirata non-attaccato può decidere d'intervenire o meno. Se decide d'aiutare il suo alleato, quest'ultimo per la risoluzione della battaglia può effettuare un DR12 supplementare e considerare valido il risultato più alto dei due. Ma i danni del combattimento sarebbero sostenuti da entrambe i pirati (esempio: la differenza tra il totale del pirata e quello del KC/nave da guerra sia "1"; **ciascun** pirata subisce un punto di danno).

**20.6 ATTACCO AI PORTI:** I due pirati alleati possono anche assaltare un porto assieme. Per fare questo, devono essere entrambe ancorati nello stesso porto che sta per essere attaccato. In questo caso la forza di combattimento dei due pirati corrisponde alla somma dei valori di combattimento delle due navi e dell'abilità (**ability**) del pirata che conduce l'operazione. Ogni pirata in questo caso ottiene la solita quantità di punti di Notorietà, ma per gli effetti di possibili ferite sono ancora determinate singolarmente. La divisione del bottino spetta al pirata che ha condotto l'operazione.

### 21. INTERAZIONE TRA I GIOCATORI

**21.1 PANORAMICA:** I pirati possono barattare tra di loro bottini, ostaggi o qualsiasi altra cosa. Possono vendersi a vicenda le proprie proprietà e persino scambiarsi le navi, purché quanto detto avvenga alla fine del turno in cui i due pirati siano nello stesso porto. Va detto anche che un pirata attraverso queste attività **non** può dare la propria nave senza riceverne un'altra in cambio; ogni pirata deve sempre avere una nave in cambio di un'altra. Questo tipo d'interazione non è considerata un'operazione e pertanto non è necessario che i pirati in oggetto perdano un turno.

### 22. SCALTREZZA

**22.1 PANORAMICA:** La scaltrezza di un pirata in dica il numero di volte in cui può ritirare i dadi per tentare di migliorare la sua situazione. Un pirata che ha usato un punto di scaltrezza non può usarne un altro finché un altro pirata di un altro giocatore non ne ha utilizzato uno. Usate l'indicatore "**Cunning Last Use**" per indicare l'ultimo pirata che ha utilizzato un punto di scaltrezza ponendo tale indicatore nella scheda della nave del pirata in oggetto. Ricordate di indicare gli attuali punti di scaltrezza di ogni pirata nelle schede delle navi negli appositi spazi (**Cunning**).

**22.2 USO:** Un punto di scaltrezza può essere utilizzato per ritirare i dadi in una qualsiasi situazione, tranne nel caso di tempeste, malattie/ferite, piazzamenti o eventi casuali. Il pirata in oggetto può decidere di usare un punto





# BLACKBEARD



di scaltrezza e quindi di ritirare i dadi dopo aver visto i risultati (i suoi e quelli avversari eventualmente). In ogni modo dovranno essere ritirati tutti i dadi, sia quelli propri che quelli avversari; se un pirata ha deciso di ritirare i dadi, non può cambiare idea, ma vengono considerati i nuovi risultati: quelli precedenti vanno perduti.

**22.3 PACE:** Tutti i pirati riottengono tutti i punti di scaltrezza sino ad allora usati ogni volta che viene estratto l'evento casuale **17M**.

## 23. GIOCO IN SOLITARIO

**23.1 PANORAMICA:** Nella versione in solitario, il giocatore controlla un solo pirata: il fantomatico **Captain Blood**. Il giocatore ottiene il primo turno e sarà il primo giocatore; i suoi avversari sono due giocatori morti" ognuno dei quali può attivare un massimo di tre pirati. Il giocatore vince se **Captain Blood** riesce a raggiungere i 100 punti di notorietà oppure se alla fine del gioco ha più ricchezza degli altri pirati- sia attivi che pirati ritirati. Se il giocatore ritira il suo **Captain Blood** prima della fine del gioco, dovrà continuare ad effettuare operazioni con i suoi KC, per evitare che gli altri pirati ottengano più ricchezza di **Blood** oppure raggiungano una notorietà di 100. Il gioco termina non appena **Blood** muore, un qualsiasi pirata raggiunge i 100 punti di notorietà, o tutti e tre i pirati dei due giocatori "morti" siano morti e/o ritirati. Un giocatore "morto" può avere in gioco un solo pirata per volta. Quindi se non ne ha alcuno attivo, la sua prima operazione sarà quella di attivarne uno. Del resto il gioco si svolge come una normale partita a tre giocatori con l'eccezione che solo **Captain Blood** ha piena libertà d'azione. Le seguenti regole stabiliscono le operazioni dei giocatori "morti":

**23.2 NAVI DA GUERRA:** Le caratteristiche delle navi da guerra non vengono rivelate finché la nave in questione non sia in atto di attaccare, bloccare o espellere un pirata. Una nave da guerra mossa da un giocatore "morto" muove di DR6 esa, e non può essere "sfidata" (vedere 6.34). Una volta che i valori di una nave da guerra sono rivelati, rimangono sul loro lato frontale e muovono secondo la velocità indicata. Una nave da guerra che può raggiungere un esa occupato da un pirata tenta sempre d'intercettarlo, a meno che il pirata in questione non sia controllato dal giocatore in turno. Nel caso che una nave da guerra sia in grado d'intercettare sia **Blood** che un altro pirata, tenterà **sempre d'intercettare Blood**.

**23.3 TURNI DEI GIOCATORI "MORTI":** Un giocatore "morto" che controlla sia un pirata che un KC, prende sempre un'operazione pirata, a meno che sulla linea d'azione non sia indicato "KC". Se un "morto" non controlla alcun KC e sulla linea d'azione appare "KC", cerca di attivarne un tramite **Petizione** (13.21), ammesso che **Blood** abbia almeno una notorietà di "11". **Eccezione:** un pirata muove **sempre** se si trova nello stesso esa di un KC/nave da guerra.

**23.4 OPERAZIONI KC DEI "MORTI":** Ogni volta che un "morto" attiva un KC, è posizionato sul BOX di transizione adiacente all'oceano occupato da **Blood**. I KC muovono sempre verso **Blood** nel tentativo d'intercettarlo, ammesso che si trovino nello stesso oceano di **Blood**. I KC tenteranno anche di seguire **Blood** in un nuovo oceano. Se un KC è danneggiato, ritorna nel più vicino porto neutrale/anti-pirata per ripararsi, se effettua un DR6 <= dei punti di danno inflitti. Allo stesso modo un KC effettua un'operazione di carenaggio se si

trova in un esa costiero e la sua velocità è stata ridotta, a meno che non sia in grado di raggiungere **Blood** in un solo turno di movimento. Un KC **non attacca né muove mai** verso un "morto". Un KC malato/ferito torna **sempre** nel porto più vicino per ricoverarsi.

**23.41 PORTI PIU' VICINI:** Pirati/KC "morti", per effettuare una qualsiasi operazione in un porto si dirigono sempre verso quello più vicino. La distanza per determinare il porto più "vicino" è modificata secondo la tabella seguente:

|                          | RIPARAZIONE   | RICOVERO | VENDITA BOTTINO |
|--------------------------|---------------|----------|-----------------|
| Pro-Pirata               | P x 2; KC -   | P x 1    | x 2             |
| Anti-Pirata              | P -; KC x 1   | KC x 1   | -               |
| Neutrale                 | P x 3; KC x 2 | x 1      | x 3             |
| Porto-rifugio dei pirati | P x 1; KC -   | P x 1    | x 4             |
| Porto-rifugio personale  | P x 1; KC -   | x 1      | x 1             |

**23.5 OPERAZIONI DEI PIRATI "MORTI":** Durante il suo turno, un pirata "morto" con piena forza ed almeno una stiva vuota, si dirige verso un mercantile, se questa è a una distanza massima di sei esa, se il pirata non è malato o ferito oppure il pirata o la mercantile si trova nello stesso esa/BOX di transizione di un KC/nave da guerra. Altrimenti se è a piena forza e non nello stesso esa di una mercantile alla fine del suo turno e se ha almeno una stiva libera, il pirata effettua una ricerca come in 9.3. Se è malato/ferito un pirata torna nel porto più vicino (vedi 23.41) per ricoverarsi. Un pirata torna nel porto più vicino per effettuare un'operazione di riparazione se il suo DR6 di movimento è <= ai suoi danni subiti. Un pirata entra in un esa contenente un KC/nave da guerra **soltanto** per sfuggire ad un bloccaggio, e se è chiamato ad entrare nel porto più vicino (23.41) e tale porto è bloccato, sceglie il prossimo più vicino. Inoltre se il DR6 di movimento è minore ai danni di velocità ed il pirata si trova in un esa costiero e distante da KC o navi da guerra in modo tale che quest'ultimi non potrebbero raggiungerlo entro due turni di movimento, effettua un'operazione di carenaggio.

**23.51 ATTACCO AI PORTI:** Un pirata attacca un porto **solo** se ha ottenuto informazioni torturando un ostaggio (9.73). Pertanto un pirata tortura **sempre** un suo ostaggio nel turno in cui lo cattura. Se ottiene informazioni per attaccare un porto di una nazionalità che ha già attaccato, si dirige immediatamente all'attacco di quel porto (a meno che non debba effettuare operazioni di riparazione, ricovero e/o vendita del bottino) una volta che le sue stive sono vuote ed il valore di combattimento e abilità sono uguali almeno alla difesa del porto. Se l'attacco ha successo, saccheggia il porto solo se ha almeno 5 punti di combattimento ed il raid gli fa guadagnare un bottino di < 300 per dado. Altrimenti lui continuerà le sue Operazioni di Perlustrazione.

**23.52 VENDITA DEL BOTTINO:** Un pirata torna nel porto più vicino (23.41) non appena ha le stive piene, per vendere il bottino e/o riscattare gli ostaggi. Se non ha ancora un porto-rifugio personale, tenterà di corrompere il governatore per ottenerne uno.

**23.53 RIPARAZIONI:** Un pirata in un porto non abbandona quel porto finché la sua nave non sia completamente riparata, egli stesso non sia guarito o la nave non sia liberata dallo scorbuto.





## BLACKBEARD



**23.54 RITIRO VOLONTRARIO:** Un pirata che inizia il turno in un porto pro-pirata o nel suo porto-rifugio personale e non ha niente da vendere, tenta di ritirarsi se ha almeno 1100 dobloni e tale cifra è maggiore di **Blood** o di un altro pirata ritiratosi in precedenza.

**23.55 NUOVE NAVI:** Un pirata che ne ha l'opportunità, cattura sempre la nave, se questa è più grande o in migliori condizioni della sua (9.64).

**23.6 D&R:** Un pirata "morto" intraprende sempre D&R obbligatori, ed opta per D&R ad ogni occasione se il morale della sua ciurma è  $\leq 6$  a meno che nello stesso esa/BOX di Transizione con un KC/nave da guerra.

**23.7 FAIR PLAY:** Per una partita più eccitante, il giocatore dovrebbe impersonare anche i giocatori "morti", cioè mentre effettua un turno di un "morto" dovrebbe ignorare **Blood** ed effettuare azioni che risultino favorevoli non tanto a **Blood** stesso, quanto allo stesso "morto". Quindi le regole per la versione in solitario non sono che regole in linea generale – il giocatore può sempre ignorarle se così facendo migliora la situazione dei "morti".

### RINGRAZIAMENTI

RICERCA & DESIGN: Richard Berg

SVILUPPO: Don Greenwood & Jim Eliason

COPERTINA: George Parrish Jr.

MAPPA: Charles Kibler

COMPONENTI: Dave Dobyski

COMPOSIZIONE TIPOGRAFICA: Colonial Composition

PREP DEPT. COORDINATOR: Lou Velenovsky

STAMPA: Monarch Services

PLAYTESTING: Jim Anderson, Richard Edwards, Carl Kusch, Mike Sigler, Andrew

York, Pete Thompson, Howard Dawson, Cliff Odell

### DOMANDE & RISPOSTE (FAQ):

**SUGGERIMENTO:** Il gioco gira molto più velocemente con un duplicato del mazzo di carte Azione in caso di rimescolamento a causa della pesca di un Evento casuale. Questo evita l'attesa mentre il mazzo viene mescolato. I mazzi di carte Azione possono essere acquistati separatamente da TAHGC per \$6 più spese postali.

**2.6/5.2 D.** C'è un limite al Numero di tipi di navi pirata disponibili oppure può essere aumentato nel corso del gioco?

**R.** Il limite è fatto a posta.

**4.22 D.** Dopo un ritiro volontario, un pirata deve viaggiare sicuro al suo Porto-rifugio personale per prendere il suo tesoro nascosto?

**R.** No.

**6.21 D.** E' permesso attivare un Pirata direttamente sopra l'esa di un mercantile in modo da essere in grado di attaccarla nel turno successivo?

**R.** Si – una attivazione che non avvenga sopra una mercantile è una rarità, sebbene spesso le mercantili "andranno via" prima che il nuovo pirata possa attaccare – molto è dovuto alla spensieratezza degli avversari.

**6.34 D.** Una nuova Nave da Guerra appena pescata muove nel turno nella quale è stata pescata? Un giocatore può muovere più di una nave da Guerra se sono già presenti sulla mappa?

**R.** No. Si.

**8.51 D.** Un Pirata può scegliere di essere intercettato da un KC / Nave da guerra debole per guadagnare la notorietà e astenersi dal lancio di dadi per l'intercettazione?

**R.** No.

**8.52 D.** L'affermazione "*altrimenti è ignorata*" implica che se c'è un'intercettazione automatica, non ci sarà la pesca di un Evento casuale?

**R.** Sì, comunque, gli effetti di bloccaggio (14.3), Scorbuto (17C), e Box di Transizione (8.6) si applicano normalmente.

**8.6 D.** E' consentito ad una nave di fermarsi sulle linee che delimitano i Box di Transizione in modo che essa abbia il doppio dell'intero movimento per andare da un oceano all'altro?

**R.** No.

**8.6 D.** Il Box di Transizione 1 è considerato essere parte del Nord Atlantico?

**R.** Sì. Vedere Box di Transizione 2.

**8.7 D.** Può una nave entrare in un porto e lasciarlo nello stesso turno?

**R.** No. Un KC/Nave da Guerra deve gettare l'ancora per cacciare un Pirata, e così facendo, termina il suo movimento.

**8.7 D.** Una nave da Guerra paga un punto movimento per entrare in un porto della sua stessa nazionalità?

**R.** Sì. Navi da guerra ancorate devono essere capovolte per lasciare la loro Nazionalità in vista dalla parte frontale.

**9.21** La nazionalità di una nave da Guerra senza bandiera viene determinata all'inizio del turno, e può cambiare di turno in turno.

**9.3 D.** Può un Pirata effettuare una Ricerca dopo aver mosso un numero di esa uguale al suo pieno movimento consentito, anche se termina il suo turno nello stesso esa di un mercantile?

**R.** Sì. Da notare che un Pirata non può fare una Ricerca nello stesso turno che egli lascia il porto, perché questo costerebbe un punto movimento per levare l'ancora.

**9.62 D.** Un attacco fallito contro un mercantile, crea uno storico d'attacco verso quella nazione cui appartiene il mercantile?

**R.** No.

**9.8 D.** Se un Pirata con una Goletta è impegnato in un D&R è ancora in grado di tentare l'evasione, e se è così, egli sottrae due dal suo lancio di dado di evasione?

**R.** Sì. Sì.

**9.8 D.** Un D&R può essere dichiarato dopo un attacco di successo verso un porto o un saccheggio di un porto?

**R.** No.

**9.8 D.** Il D&R colpisce i valori di Duello di un Pirata?

**R.** No.

**9.81 D.** Se un pirata entra in un porto con un Pirata avversario già sotto D&R, è richiesto un duello?

**R.** Sì. Il duello è richiesto per ogni Pirata nello stesso luogo fino a che il segnalino di D&R non viene rimosso





## BLACKBEARD



oppure quel Pirata non è stato in un duello. Se non c'è nessun altro Pirata in quel luogo, non avvengono duelli.

**10.21 D.** Può un Pirata rifiutare il costo di una corruzione dopo che ne è stato determinato l'ammontare?

**R.** Sì, ma non dopo aver determinato il risultato della pesca del Governatore. Egli può ripetere la corruzione tentando lanci di dado nei turni seguenti senza lasciare il Porto o effettivamente vendere il bottino.

**10.21/10.4 D.** Può un Pirata comprare e conservare più di un porto-rifugio personale?

**R.** Sì.

**10.221/10.3 D.** Può un pirata dichiarare D&R dopo che sia un ostaggio sia stato riscattato e sia è stata effettuata una operazione di vendita del carico?

**R.** Sì, ma il D&R dovrebbe essere rimosso tra queste due operazioni separate, in questo modo il Numero di turni richiesti è di tre come minimo.

**10.4/18.3 D.** Un Pirata deve ritirarsi nel suo porto-rifugio personale per reclamare la sua Ricchezza che ha nascosto in quel porto?

**R.** No.

**11.24 D.** Se un Pirata affonda un KC, egli ottiene anche +5 di Notorietà per essere scampato la battaglia?

**R.** No.

**11.24/12.1 D.** In cosa consiste una fuga da una battaglia?

**R.** Il Pirata o l'Attaccante devono effettivamente uscire dallo stesso esa/BOX di transizione nel quale la battaglia ha avuto luogo. Quel Pirata è immune ai tentativi di Ammutinamento, mentre è nello stesso esa/BOX di transizione dell'avversario. Allo stesso modo, un Pirata che ha appena attaccato un porto con successo, è immune all'Ammutinamento fino al suo prossimo turno dopo l'assalto – concedendogli l'opportunità di saccheggiare il Porto e perciò evitare un possibile Ammutinamento.

**13.6 D.** Può un KC tentare d'intercettare un Pirata se il KC inizia il suo turno in un porto ed il Pirata è in mare nello stesso esa?

**R.** No. Essi devono essere entrambe in mare nello stesso esa all'inizio del turno, oppure il Pirata deve entrare nell'esa del KC per dare l'occasione al KC di intercettarlo.

**13.61 D.** Vincere un round di combattimento contro una nave da Guerra costa sempre un punto di danno allo stesso modo come contro un KC?

**R.** No – nessuna delle due parti subisce Danni in quel round.

**13.713 D.** Se un Pirata perde un braccio ed una gamba, egli è considerato ancora vivo ai fini del gioco?

**R.** Sì.

**13.715 D.** Il Ricovero fa riguadagnare il Morale della ciurma perso in seguito alle ferite subite dal capitano Pirata?

**R.** Sì, ma non per lo Scorbuto.

**13.715 D.** I valori di Combattimento/Velocità che sono stati perduti a causa della ferita di un pirata possono essere recuperati durante il Ricovero del pirata senza benefici e senza effettuare Riparazione e Carenaggio?

**R.** Sì.

**14.31 D.** Se un KC entra in un Porto rifugio dei Pirati come parte di una Campagna anti-pirata, quando il porto non contiene Pirati, è ancora pescato un Governatore nel tentativo di trasformare il porto-rifugio Pirata in un porto Britannico?

**R.** No. Ad un KC non è consentito entrare in un porto-rifugio dei pirati non occupato, da solo o come parte di una campagna anti-pirata.

**15.2/9.62 D.** Lo stato di porto Pro-pirata cambia in seguito ad un attacco da parte di un Pirata?

**R.** No. Naturalmente, il Pirata che ha effettuato l'attacco dovrebbe ottenere una pedina di quella nazionalità che ha attaccato, se non ne ha già una.

**15.5 D.** In cosa consiste il fatto che una Nave da Guerra "entra" in un porto?

**R.** Consiste nell'ancoraggio. Un bloccato non entra in un porto.

**15.5 D.** Cosa succede ad un Pirata che assalta un porto, di conseguenza è bloccato al suo interno, e poi saccheggia quel porto?

**R.** Un saccheggio del porto cessa di esistere. Il Pirata è poi automaticamente in mare nell'esagono con i bloccatori alla fine del suo turno e quindi soggetto ad intercettazione.

**16.4 D.** Può un Pirata/KC dichiarare in sequenza dei carenaggi rimuovendo il valore di danno di un lancio di dado in ogni operazione prima di rimuovere il carenaggio?

**R.** Sì.

**16.4 D.** Una nave deve Calare l'ancora durante un'operazione di movimento prima che è in grado di fare Carenaggio?

**R.** No. Il Carenaggio è un'operazione separata dal movimento; l'atto di ancoraggio o di salpare l'ancora è considerato parte dell'operazione di "carenaggio della nave" o della "rimozione del carenaggio".

**17C1 D.** Se ha successo un Ammutinamento su una nave colpita da Scorbuto, il nuovo Capitano Pirata deve tirare i dadi per fare il controllo di ferite personali una volta che ha preso il comando della nave con lo scorbuto?

**R.** No. Si considera sano ed in buona salute fino al prossimo Evento casuale, fino ad allora deve avere le stesse possibilità di chiunque altro.

**17C1 D.** Viene effettuato un tiro di dado per determinare le ferite sia del Capitano che di un qualsiasi ostaggio, oppure viene fatto un lancio di dado specifico per determinare lo stato del Capitano, ed un altro lancio per determinare il destino degli Ostaggi?

**R.** Il primo caso citato.

**17E D.** Se un Pirata acquista una Letter of Marque da un Governatore Pro Pirata il quale è anche un Porto Rifugio personale, qual'è il costo?

**R.** E' gratis.

**18.3 D.** Una volta che un Pirata si ritira, la sua ricchezza nascosta, è ancora vulnerabile agli eventi tipo Saccheggio, Terremoto, o rivolte degli indigeni?

**R.** No.

**21. D.** Può un Pirata scambiare informazioni ottenute da un ostaggio di un altro Pirata di un altro giocatore?

**R.** Sì, ma lo scambio non è consentito tra Pirati dello stesso giocatore.





## BLACKBEARD



**22.2 D.** Può un giocatore usare la sua Scaltrezza (Cunning) per tirare di nuovo i dadi in battaglia, tenendo però i dadi dell'avversario o vice versa?

**R.** No. Se devono essere ritirati entrambe i dadi di entrambe i giocatori coinvolti.

**22.2 D.** La Scaltrezza (cunning) può essere usata per tirare di nuovo i dadi per acquistare una "Letter of Marque" (17E1)?

**R.** No. Perché è ancora considerata essere parte di un Evento casuale e non soggetta alla Scaltrezza (cunning).

### BIBLIOGRAFIA/FONTI

Esiste un notevole Numero di libri che hanno come oggetto la pirateria. Questa lista di seguito è stata la nostra principale fonte di riferimento.

Il libro "Ur-Pirate" è un lavoro massiccio intitolato "La Storia Generale dei Furti ed Assassini dei Pirati più famosi" (*A General History of the Robberies and Murders of the most notorious Pyrates*); Vol. I e II, scritti da un certo Capitano Charles Johnson (che era, in realtà, il romanziere Daniel Defoe). Il linguaggio è pomposo e pesante (è stato scritto nel 1725), ma le informazioni fornite sono meravigliose; ed il libro sembra essere stato scritto con una sorta di raccapricciante allegria che di solito viene associate ai romanzi di Clive Barker.

La più informata fonte in generale – così come è stata la più usata – è "I Pirati" (*The Pirates*), un libro sulla vita dei pirati nella serie "I Navigatori" (*The Seafarers*), scritto da Douglas Botting (1978). Se siete interessati al soggetto, non mancate di scovare una copia di questo libro. Il testo è ben scritto, e la grafica (vecchia e nuova) è meravigliosa.

Estremamente preziosi per lo sviluppo e la revisione sono stati: "Capitan Kidd" di Robert Ritchie e "la Guerra contro i Pirati" (*War Against the Pirates*) (Harvard University Press, 1986).

Concentrandoci su Kidd, rimane ancora una miniera d'informazioni circa i Pirati e i loro costumi, inoltre è scritto molto bene.

La Bellerophon Books ha pubblicato una serie di libri "caratteristici" ricchi di informazioni e dettagli che ne celano la premessa. "The Pirates" (edito da Harry Knill e meravigliosamente illustrato da Gregory Irons) è una sorta di breve enciclopedia di persone importanti nella pirateria. Il testo è puro Defoe.

Per alcuni libri di alta classe – e classici - veramente eccellenti noi vi suggeriamo di dare uno sguardo al libro di Pirati di Howard Pyle (Harper, ho dimenticato l'anno ma è nel secolo scorso). Pyle è un artista meravigliosamente evocativo, e questi sono i dipinti che hanno plasmato i nostri ritratti mentali di cosa i pirati andarono in cerca negli ultimi 100 anni.

Per il puro e semplice divertimento, così come fonte di insolito ed accurato dettaglio, leggete il classico "Capitan Blood" di Rafael Sabatini. Mentre il film con Errol Flynn è uno dei migliori del genere (ed abbastanza fedele al libro; Flynn è nato per impersonare il ruolo), non è comunque mai così vicino al divertimento come il romanzo. Sabatini, decisamente erroneamente, è stato ignorato come uno scrittore di "sostanza".

Comunque, i suoi romanzi pirata (ed altro) sono molto di più di pezzi magistrali di narrativa storica. E' piuttosto buono anche il suo "The Sea Hawk" (Il Falco Marittimo).

Pirati, bucanieri ed avventurieri gentiluomini (*Pirates, Buccaneers and Gentlemen Adventurers*), edito da E.O. Hoppe (A.S. Barnes e Co., New York, 1972) era una fonte utile per identificare molti dei pirati dell'epoca.

I Pirati (*The Pyrates*), di George MacDonald Fraser, noto come "Flashman", (Alfred Knopf, New York 1984), è un intelligente ed arguto (anche se piuttosto troppo lungo) racconto burlesco dell'Età d'Oro della Pirateria (ed i film fatti a riguardo). Include un buon Numero di pirati nel gioco (in varie guise), inclusi Avery, Rackham, Bonney, Blackbeard etc. Il libro è dedicato giustamente a Lancelot Blackburn, un vero pirata che eventualmente divenne Arcivescovo di York, provando, ancora una volta, che non sei cosa fai ma cosa sai.

