

CARTE E PUNTI GLORIA

Guadagnate una *carta gloria* per ogni *punto gloria*. Potete avere massimo 4 carte gloria in mano, se ne pescate una quinta, decidete quale scartare e poi ne giocate eventualmente una, di solito quando volete, tranne nei combattimenti. Alcune carte possono essere giocate da più giocatori nel turno di un altro, si annunciano e poi si rivelano in ordine di turno. Si può avere un solo specialista per tipo.

SEQUENZA DEL TURNO

AVVISTAMENTO: ogni bersaglio solo una volta per turno.

ATTIVITA' PORTUALI

COMPRIARE MERCI

- Le carte scartate o non acquistate vanno messe scoperte in un apposito mazzo degli scarti.
- Le carte acquistate vanno sulla plancia del giocatore a faccia in giù.
- Se comprate merci nello stesso porto per due turni di seguito, pescate solo 3 carte.
- Anche mentre si è nel porto non si possono mai avere più di 6 carte nella *stiva*.

VISITARE IL CANTIERE NAVALE

- Ogni *punto danno* (tranne il danno alla *ciurma*) vale come -1 quando vendete la vostra nave.
- Il *vascello* non può mai essere né acquistato né venduto.
- Potete avere una sola *arma speciale* per tipo.
- La *ciurma* non può essere riparata, solo assoldata, e si sposta da una nave all'altra se ne comprate una nuova.
- Quando comprate una *nuova nave* dovete vendere la vecchia.
- Quando attaccate in un porto dovete subito rivelare il *segnalino modifica nave*, che può essere poi acquistato. Il porto da ora in poi rimarrà privo di segnalini. Non potete avere più di una modifica per lo stesso tipo. Non potete trasferire segnalini modifica nave da una nave all'altra. Quando una nave con segnalini modifica viene affondata, venduta o scartata, il giocatore che la possiede deve distribuire casualmente a faccia in giù i segnalini nei porti che ne sono privi.

ACQUISIRE UNA DICERIA: leggete in segreto la carta diceria acquistata e posizionatela sulla vostra plancia. Non potete avere 2 dicerie, nel caso ne acquistate una seconda, scegliete quale tenere e scartate l'altra nel *mazzo dicerie*, che va rimescolato. Una volta eseguita la prova, se fallite, scartate la carta diceria, se avete successo, ottenete il premio riportato sulla carta e poi scartatela (a meno di casi particolari).

OTTENERE UNA MISSIONE: se fallite una prova per ottenere una missione, potete ritentare nel turno successivo, la carta missione resta in gioco. Una volta ottenuta, mettete la missione sulla vostra plancia giocatore, e pescatene una nuova da mettere sul tabellone. Potete avere una sola missione in gioco, ma potete scartarne una se ne ottenete un'altra.

DEPOSITARE ORO: l'oro viene depositato in quantità segreta, ma potete anche spendere quello depositato o rimmetterlo sulla nave (solo nel vostro porto di residenza).

COMBATTIMENTO

SFIDA DI NAVIGAZIONE: se nessuno ottiene dei successi si prosegue al round successivo. Se ci sono parità sommare i numeri dei dadi che non sono risultati in successi. Se c'è ancora parità, procedere al round successivo (dopo aver inflitto eventuali colpi dei cannoni).

AREE D'IMPATTO: determinare l'area tirando un dado. Per ogni TESCHIO il bersaglio decide quale area viene colpita, ma vengono sempre prima inflitti i danni da "numeri".

ARREMBAGGIO: i capitani che perdono l'intera *ciurma* muoiono, perdono la battaglia, e il vincitore può *saccheggiare* la nave. Se entrambi i capitani perdono la loro ultima *ciurma* nello stesso round, vince la battaglia chi ha più successi (o chi ha ottenuto il maggior punteggio sui dadi escludendo i successi). Se la parità persiste, nessuno vince.

ASSALTO AI MERCANTI

Man mano che i mercanti vengono assaliti, i *segnalini mercante* vengono rimossi e spostati sulle caselle mercanti sul tabellone.

Se il percorso all'inizio del turno ne contiene 8, distribuiteli a faccia in giù in modo da occupare ogni zona di mare.

Una volta avvistato il mercante, dopo aver superato la relativa prova, scoprite il segnalino mercante e decidete la nazionalità del mercante, scegliendo tra quella sul segnalino e quella della zona di mare in cui vi trovate.

Potete anche decidere di non assaltare il mercante.

L'assalto è possibile solo se la vostra nave non ha nessuna *area distrutta*.

Ogni *simbolo colpo* pescato infligge il danno sull'area descritta sulla carta, ulteriori colpi ad un'area già distrutta vengono trasferiti allo *scafo*.

Se nessuna area della vostra nave viene distrutta, l'assalto riesce, altrimenti il mercante riesce a fuggire.

Se il numero finale di simboli fuga eguaglia o supera il valore della vostra manovrabilità, il mercante riesce a fuggire.

Se l'assalto riesce, vi impadronite del totale di *monete d'oro* presenti sulle carte, e potete anche tenere tutte le *carte merce* per le quali avete posto sulla nave.

TAGLIE E RICOMPENSE

Ricevete una taglia subito dopo che:

1) avete iniziato un combattimento con una nave non-pirata (incluso gli assalti ai mercanti);

2) avete sconfitto una nave della marina (per affondamento o a seguito di un arrembaggio).

La taglia è legata alla nazione violata.

EFFETTI DELLE TAGLIE

- 1) Non potete accedere nei porti delle nazioni nelle quali siete ricercati (*non vale per il porto di residenza*).
- 2) Le navi della marina vi attaccheranno.
- 3) Le navi pirata dei CNG non vi attaccheranno più.
- 4) Ogni taglia che avete vale 5 ori come *ricompensa* per gli altri giocatori che vi affondano o eseguono con successo un arrembaggio; una sola nazione può pagare, ma un giocatore non può riscuotere ricompense da nazioni nelle quali è ricercato o verso la quale la propria nazione è in guerra.

CAPITANI NON-GIOCATORI (CNG)

Se pescate una *carta evento* di una nave già in gioco (alla fine del turno), piazzatela sulla precedente e spostate la nave nella nuova zona.

Se il nuovo capitano muore, rimettete in gioco la precedente che si trova sotto (se ce ne sono 2, sceglietene una a caso).

AVVISTAMENTO: un CNG cerca di avvistare un giocatore ostile quando entra o inizia il turno nella sua zona di mare, se supera la prova inizia un combattimento.

Eventuali danni ai CNG che sopravvivono vengono tutti riparati prima della successiva battaglia.

Il *valore di avvistamento* è pari al valore più alto tra quello sulla carta del CNG e il numero complessivo di taglie che il giocatore ostile ha verso la nazione del CNG.

CNG MULTIPLI NELLA STESSA ZONA DI MARE

- I pirati CNG nella stessa zona di mare di una qualsiasi nave della marina non cercheranno di avvistare giocatori.
- Due vascelli portati in gioco dalla *carta evento "guerra"* nella stessa zona di mare non cercheranno di avvistare giocatori.

AVVISTAMENTI MULTIPLI: se più CNG avvistano lo stesso giocatore, si determina a caso la sequenza delle battaglie.

MOVIMENTO CNG: se non è possibile muoversi nella zona di mare descritta sulla carta, spostate il CNG nella direzione successiva in senso orario.

Un CNG ignorerà qualsiasi direzione descritta sulla carta se si trova nella stessa zona o in una adiacente di un giocatore che soddisfa una o più *priorità di caccia*. Si muoverà verso quel giocatore (o resterà fermo).

Se ci sono diversi giocatori si predilige quello che ha le maggiori *priorità di caccia* (in caso di ulteriore parità si determina a caso).

NAVI CNG IN COMBATTIMENTO: i CNG sono controllati dal giocatore alla sinistra del giocatore attivo. Il giocatore che controlla il CNG non può fuggire a meno che il CNG non abbia un numero di *cannoni* o *ciurma* inferiore al giocatore sfidato. I cubetti marroni vengono piazzati nell'area in alto a destra del tabellone in base ai valori del CNG.

REQUISIRE NAVI

Se vincete una battaglia d'abbordaggio contro un CNG o un giocatore, potete scartare la vostra nave attuale e requisire quella che avete appena combattuto.

Potete trasferire: *merci, armi speciali, oro e tutte le vostre carte*. Non potete trasferire le *modifiche nave*. Potete trasferire ed aggiungere la *ciurma* della vostra vecchia nave ma senza eccedere il limite della nave requisita.

MORTE

Se il vostro capitano muore dovete scartare: *capitano, carte, nave, armi speciali, merci, oro sulla nave, le vostre taglie*.

Pescate un nuovo capitano e tornate in gioco nel turno successivo con gli stessi *punti gloria* e *tutto l'oro depositato*.

Quando piazzate la vostra nave:

1) se c'è già un pirata CNG situato nella zona di mare del capitano che pescate, ne potete pescare un altro;

2) ricevete 10 ori se non avete alcun oro depositato, se ne avete meno di 10, prendeteli tutti e prendete altro oro dalla riserva fino ad arrivare a 10.

RITIRATA

Per ritirare un capitano dal gioco dovete iniziare il turno in un porto e annunciare il vostro ritiro prima di fare qualsiasi altra cosa.

Tornate in gioco nel prossimo turno seguendo le regole applicate in caso di MORTE.

VARIANTE TAGLIAGOLE

AVVISTAMENTO FUORI DAL PROPRIO TURNO: un giocatore può effettuare una prova di avvistamento fuori turno non appena la nave del *giocatore attivo* entra nella sua zona di mare. Questo avviene prima di ogni altra cosa.

Il giocatore che effettua la prova gira la sua carta capitano, e non potrà fare altri tentativi fino al turno successivo al suo prossimo turno.

Se la prova ha successo avviene un combattimento, altrimenti il giocatore attivo continua il suo turno.

Se il *giocatore attivo* muove in una zona con navi di più giocatori, ognuno in ordine di turno dichiara le sue intenzioni, e quelli che decidono di effettuare un avvistamento effettuano una prova tirando i dadi; chi ha più successi combatte contro il giocatore attivo, eventuali pareggi si risolvono contando i punti sulle facce rimanenti dei dadi, se i pareggi persistono, i giocatori ritirano i dadi.

Qualsiasi giocatore che effettua un tentativo di avvistamento fuori dal proprio turno, nel suo successivo turno può effettuare una sola azione.

MANOVABILITA' RIDOTTA PER I GALEONI: la manovrabilità dei galeoni scende a 1.