

TRADUZIONI

Odk, Upupa, Fabmat

impaginazione  
grafica

Octobus

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

<p><b>A Father's Plea</b> Un Appello Paterno</p> <p><b>Guadagno:</b> 10 Monete <b>Req:</b> Nessuna Bandierina Ricercato Olandese <b>Località:</b> Curaçao</p> <p>Riporta il giovane Maurits van Wassenaer rapito da una tribù Indiana. Dopo aver reclamato la missione e completato le attività portuali:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Fai un check di Esplorazione (<i>Scout</i>) per trovare la tribù.</li> <li>2) Fai un check sull'Influenza (<i>Influence</i>) per riportarlo indietro.</li> </ol> <p>Se non si ottengono entrambi successi la missione fallisce. Dopo la missione si finisce nella zona di mare del Curaçao.</p>	<p><b>Arms Smuggling</b> Contrabbando di Armi</p> <p><b>Guadagno:</b> 5 Monete per ogni spazio di carico <b>Req:</b> Verifica "Influenza" <b>Località:</b> Bridgetown</p> <p>Trasporta armi illegali a <b>Trinidad</b>. Questa carta funziona come un carico pieno di armi, e non puoi portare carichi. Le armi devono essere contrabbandate a Trinidad durante un'azione "Porto" con un tiro positivo d'Influenza (<i>Influence</i>). Quindi guadagnate <b>5 Monete</b> per ogni spazio nella stiva. Se fallisci il tiro la missione fallisce: ottieni una Bandierina Ricercato Spagnola e sei costretto a tornare subito in mare.</p> <p><i>"Queste armi dovrebbero causare molti problemi ai nostri amici Spagnoli."</i></p>	<p><b>Black Magic</b> Magia Nera</p> <p><b>Guadagno:</b> 2 Carte Cargo, 1 carta Rumor e 5 Monete. <b>Req:</b> Verifica "Influenza" <b>Località:</b> Havana</p> <p>Una sacerdotessa Voodoo chiede di essere trasportata al porto di <b>Petite Goave</b>. Spostati lì per completare la missione. La tua ciurma è convinta che lei porti sfortuna. Fai un check di Comando (<i>Leadership</i>) ogni volta che entri in una zona di mare con lei a bordo (incl. Havana). Se fallisci, lei viene buttata in mare dalla ciurma e la missione fallisce.</p> <p><i>"Una maledizione colpirà questa nave, avete la mia parola."</i></p>	<p><b>Flora &amp; Fauna</b></p> <p><b>Guadagno:</b> 5+ Monete <b>Req:</b> Check "Influenza" e nessuna Bandierina ricercato Francese <b>Località:</b> Basse-Terre</p> <p>Spendi un'azione Esplorazione nella zona di mare di <b>Bridgetown</b> e fai un tiro di <i>Esplorazione</i>. In caso di successo, riuscite nella missione e contribuite alla scoperta di una nuova specie o pianta. Puoi guadagnare <b>5 Monete</b> per ogni dado che mostra un risultato positivo (teschio). Se il tiro fallisce, perdetevi la missione.</p> <p><i>"Noi possiamo solo sognare le meraviglie che il Nuovo Mondo cela."</i></p>	<p><b>Lousy Cheats!</b> Trucchi schifosi!</p> <p><b>Guadagno:</b> 10 Monete e la rimozione di una singola Bandierina Ricercato Inglese <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> e almeno 12 Monete. <b>Località:</b> Port Royal</p> <p>"Snake eye" McFadden sta vincendo ai dadi un po' troppo spesso in una taverna a <b>Port Royal</b> di proprietà di un influente Inglese. Al momento di accettare questa missione mostra le tue <b>12 Monete</b> a McFadden - sufficienti per ottenere un incontro con lui. Combatti contro di lui e la sua ciurma ("Crew" 1, "Leadership" 2) in un Combattimento fra Equipaggi (<i>Combat Crew</i>). Se perdi la battaglia, sei morto.</p>	<p><b>Precious Cargo</b> Carico Prezioso</p> <p><b>Guadagno:</b> 20 Monete/10 Monete <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i>, nessuna Bandierina Ricercato ed un pagamento assicurativo di 15 Monete. <b>Località:</b> Nassau</p> <p>Paga un'assicurazione di <b>15 Monete</b> prima di intraprendere questa missione. Quindi o:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A) Trasporta i gioielli Francesi rubati da <b>Nassau</b> a <b>Bridgetown</b>. Vai lì e ricevi <b>35 Monete</b>, oppure</li> <li>B) Attracca in qualsiasi porto Francese per restituire il carico. Ricevi <b>25 Monete</b>, ma ottieni una Bandierina Ricercato Inglese. Entrambe le opzioni contano come una missione riuscita.</li> </ol>
<p><b>Dutch Trade Posts</b> Stazione Commerciale Olandese</p> <p><b>Guadagno:</b> 20 Monete <b>Req:</b> check <i>Influenza</i> e nessuna Bandierina Ricercato <b>Località:</b> Curaçao</p> <p>La Compagnia Olandese dell'India Occidentale cerca aiuto per creare quattro stazioni di commercio. Effettua check di <i>Influenza</i> nei porti non Olandesi (come parte dell'azione "Porto") e poni <b>5 Monete</b> vicino al porto in caso di successo. I fallimenti possono essere ripetuti in una azione "Porto" successivo. Dopo il successo nel quarto porto, è necessario compiere un'azione "porto" a <b>Curaçao</b> per riuscire nella missione e guadagnare le <b>20 Monete</b> messe sulla mappa.</p>	<p><b>English Letter of Marque</b> Lettera di Corsa Inglese</p> <p><b>Guadagno:</b> Speciale <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> e almeno una Bandierina Ricercato (non Inglese) <b>Località:</b> Bridgetown</p> <p>Sei diventato un Corsaro:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Le Navi della Marina Inglese ti ignorano</li> <li>2) Sei considerato di nazionalità Inglese</li> <li>3) Saccheggio dei Mercanti (<i>Merchant Raids</i>): Prendi un bonus di <b>3 Monete</b> aggiuntive quando sconfiggi le navi non Olandesi. Tutte le altre nazioni ti considerano un Pirata. Se ottieni una Bandierina Ricercato Inglese perdi questa carta (la missione fallisce). Dopo aver sconfitto delle navi (almeno una) puoi scartare questa carta per completare la missione.</li> </ol>	<p><b>Dutch Letter of Marque</b> Lettera di Corsa Olandese</p> <p><b>Guadagno:</b> Speciale <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> e almeno una Bandierina Ricercato (non Olandese) <b>Località:</b> St. Maarten</p> <p>Sei diventato un Corsaro:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Le Navi della Marina Olandese ti ignorano</li> <li>2) Sei considerato di nazionalità Olandese</li> <li>3) Saccheggio dei Mercanti (<i>Merchant Raids</i>): Prendi un bonus di <b>3 Monete</b> aggiuntive quando sconfiggi le navi non Olandesi. Tutte le altre nazioni ti considerano un Pirata. Se ottieni una Bandierina Ricercato Olandese perdi questa carta (la missione fallisce). Dopo aver sconfitto delle navi (almeno una) puoi scartare questa carta per completare la missione.</li> </ol>	<p><b>Forbidden Date</b> Appuntamento Proibito</p> <p><b>Guadagno:</b> 5 Monete &amp; Monete + Carte Merce dalla razza di un commerciante (<i>Merchant Raid</i>) <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> <b>Località:</b> Goave Petite</p> <p>La fastidiosa moglie del governatore, Christine la Croix, sta concludendo un affare. Lei è a bordo con il suo amante sulla prima nave mercantile che trovate. Esegui il saccheggio di questa nave mercantile per completare il lavoro. <i>Non prendi nessuna Bandierina Ricercato né punti gloria per un saccheggio di + di 12 Monete.</i></p> <p><i>"Porta a casa la mia moglie buona a nulla, e mi raccomando acqua in bocca."</i></p>	<p><b>Prisoner Transport</b> Trasporto di un Prigioniero</p> <p><b>Guadagno:</b> 10 Monete o uno specialista <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> e nessuna Bandierina Ricercato Inglese <b>Località:</b> Port Royal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Trasporta Edwards Irwin, un prigioniero d'alto profilo, da <b>Port Royal</b> a <b>Nassau</b> - guadagna <b>10 Monete</b>.</li> <li>2) In alternativa, liberalo appena lasci il porto ed utilizzato come Specialista. Egli ti permette di annullare un colpo all'Equipaggio (<i>Crew</i>) durante un Combattimento fra Equipaggi (<i>Combat Crew</i>) o in un Saccheggio dei Mercanti (<i>Merchant Raids</i>). Arruolandolo guadagni una Bandierina Ricercato Inglese. Entrambe le opzioni contano per il successo della missione.</li> </ol>	<p><b>Royal Escort</b> Scorta Reale</p> <p><b>Guadagno:</b> 20 Gold <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> e nessuna Bandierina Ricercato <b>Località:</b> Caracas</p> <p>Trasporta il cugino della Regina Spagnola da <b>Caracas</b> a <b>Havana</b>. Devi completare la missione entro le tue prossime 6 azioni (usa l'oro per tenerne traccia) oppure fallisci e prendi una Bandierina Ricercato spagnola, con l'accusa di rapimento.</p> <p><i>"La regina è sicura che tu avrai cura del tuo ospite."</i></p>
<p><b>Free Lilly!</b> Lilly Libera!</p> <p><b>Guadagno:</b> 15 Monete <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> <b>Località:</b> St. John</p> <p>Lilly Swift, la moglie del capitano Stephen Swift, ha bisogno di essere salvata da un ammiraglio della Marina a vostra scelta. Esegui l'Abbordaggio di una qualsiasi Nave della Marina. Puoi interrompere il combattimento (in via eccezionale) dopo ogni turno in cui sopravvivi ad un Combattimento fra Equipaggi (<i>Crew Combat</i>). Questo significa che sei riuscito a liberarla e a ritirarti. Questo, oltre a sconfiggere la nave della Marina (in <i>Combat Crew</i>), è considerato come un successo della missione.</p>	<p><b>French Letter of Marque</b> Lettera di Corsa Francese</p> <p><b>Guadagno:</b> Speciale <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> e almeno una Bandierina Ricercato (non Francese) <b>Località:</b> Basse-Terre</p> <p>Sei diventato un Corsaro:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Le Navi della Marina Francese ti ignorano</li> <li>2) Sei considerato di nazionalità Francese</li> <li>3) Saccheggio dei Mercanti (<i>Merchant Raids</i>): Prendi un bonus di <b>3 Monete</b> aggiuntive quando sconfiggi le navi non Francese. Tutte le altre nazioni ti considerano un Pirata. Se ottieni una Bandierina Ricercato Francese perdi questa carta (la missione fallisce). Dopo aver sconfitto delle navi (almeno una) puoi scartare questa carta per completare la missione</li> </ol>	<p><b>French Merchants must Die!</b> I Mercanti Francesi devono Morire!</p> <p><b>Guadagno:</b> 5-15 Monete <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> <b>Località:</b> Havana</p> <p>Reclama questa missione per essere pagato <b>5 Monete</b> aggiuntive per ogni Mercante Francese o nave di Giocatore Francese (non-pirata) che sconfiggerai. Questo bonus non conta ai fini delle <b>12 monete</b> necessarie per ottenere un Punto Gloria. Dopo essere stato pagato per tre volte (ognuna da <b>5 monete</b>) il lavoro è completato.</p> <p><i>"Quei cani francesi hanno occupato le mie linee commerciali! Voglio che sappiano che fare affari con Miguel Alvarez costa caro."</i></p>	<p><b>Gather Information</b> Raccogliere Informazioni</p> <p><b>Guadagno:</b> 10 Monete e 1 carta Rumor <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> <b>Località:</b> Nassau</p> <p>Adam "Barbarossa" Heyworth sta progettando di razziare "La Flota" - il tesoro della flotta Spagnola. Ha bisogno di informazioni credibili sulla sua posizione. Fai un Check sull' <i>Influenza</i> a <b>Havana</b> nel corso di una azione "Porto", un esito positivo ti darà il successo nella missione. Puoi ritentare in caso di fallimento nelle successive azioni "Porto".</p> <p><i>"La mia faccia è troppo conosciuta... ma la tua.... chiedi in giro."</i></p>	<p><b>Shipyards Bully</b> Lobby degli Armatori</p> <p><b>Guadagno:</b> Acquisto degli Upgrade delle Navi per <b>1 Moneta</b> <b>Req:</b> Nessuna Bandierina Ricercato spagnola <b>Località:</b> Trinidad</p> <p>Gli Armatori navali a <b>Trinidad</b> vogliono creare una gilda. Il Governatore è contrario. Spaventato per diventare l'eroe della gilda. Fai un Check sull' <i>Influenza</i> a <b>Trinidad</b> nel corso di una azione "Porto". Ricevi immediatamente una Bandierina Ricercato Spagnola e vieni cacciato dal porto. Se la verifica ha avuto successo la missione riesce. Tieni questa carta a faccia in su. Ora puoi acquistare Upgrade per la tua nave per <b>1 Moneta</b>.</p>	<p><b>Spanish Letter of Marque</b> Lettera di Corsa Spagnola</p> <p><b>Guadagno:</b> Speciale <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> e almeno una Bandierina Ricercato (non Spagnola) <b>Località:</b> Cartagena</p> <p>Sei diventato un Corsaro:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Le Navi della Marina Spagnola ti ignorano</li> <li>2) Sei considerato di nazionalità Spagnola</li> <li>3) Saccheggio dei Mercanti (<i>Merchant Raids</i>): Prendi un bonus di <b>3 Monete</b> aggiuntive quando sconfiggi le navi non Spagnole. Tutte le altre nazioni ti considerano un Pirata. Se ottieni una Bandierina Ricercato Spagnola perdi questa carta (la missione fallisce). Dopo aver sconfitto delle navi (almeno una) puoi scartare questa carta per completare la missione.</li> </ol>
<p><b>Hunted</b> Braccato</p> <p><b>Guadagno:</b> 15 Monete <b>Req:</b> check <i>Influenza</i> e almeno una Bandierina Ricercato <b>Località:</b> Tortuga</p> <p>Jean-Luc Buffet, un noto Capitano Pirata, è sopravvissuto per un pelo ad un ammattamento. La sua ex ciurma gli sta dando la caccia. Egli ha bisogno di essere trasportato da <b>Tortuga</b> a <b>Trinidad</b> (l'attracco nel porto conclude la missione). Durante questa missione:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sei in cima alla lista (priorità) dei ricercati dai pirati NPC.</li> <li>2) Nuovi Pirati NPC sono posti nelle tue zone di mare.</li> </ol>	<p><b>Joined Forces</b> Forze Unite</p> <p><b>Guadagno:</b> Saccheggio di una Nave della Marina <b>Req:</b> Almeno 1 Bandierina Ricercato <b>Località:</b> Tortuga</p> <p>Completi la missione se riesci a sconfiggere una Nave della Marina. Non appena la battaglia inizia, puoi spostare il Brigantino (Sloop) Pirata nella tua zona di mare, se è in gioco. Inizia la battaglia con la Marina usando il Brigantino (Sloop) del Pirata e il suo capitano. Se è sconfitto, continua la battaglia con la tua nave. Ottieni il punto Gloria, il saccheggio della nave, tutte le Bandierine Ricercato e puoi reclamare la nave della Marina, anche se hai vinto con la Sloop.</p>	<p><b>Kill the Pirate Scum</b> Uccidete la feccia pirata</p> <p><b>Guadagno:</b> 10 Monete <b>Req:</b> Nessuna Bandierina Ricercato Spagnola <b>Località:</b> Cartagena</p> <p>Reclama questa missione e vai a caccia di un Giocatore Pirata a tua scelta (NPC o giocatore). Guadagni <b>10 Monete</b> extra oltre alla ricompensa normale. Dopo aver sconfitto un pirata, la missione è completata.</p>	<p><b>Lead the Way</b> Aprire la strada</p> <p><b>Guadagno:</b> 10 Monete <b>Req:</b> Nessuna Bandierina Ricercato Spagnola <b>Località:</b> San Juan</p> <p>Reclama questa missione e vai a caccia di un Giocatore Pirata a tua scelta, trovalo con un Check di <i>Esplorazione</i>. Questo completa la missione. Il Pirata poi viene ingaggiato in una battaglia con la Nave della Marina Spagnola, se è in gioco (altrimenti dovrai combatterlo tu). Se la nave della Marina sopravvive, lasciala nella zona di mare dove hai scovato il Pirata.</p> <p><i>"Sapete dove si nasconde quel temuto pirata?"</i></p>	<p><b>Settlers in Danger</b> Coloni in Pericolo</p> <p><b>Guadagno:</b> 10 Monete <b>Req:</b> Check <i>Influenza</i> e nessuna Bandierina Ricercato Spagnolo <b>Località:</b> Santo Domingo</p> <p>I coloni sono in pericolo! Dopo aver reclamato la missione combatti immediatamente contro la tribù selvaggia in un Combattimento fra Equipaggi (<i>Combat Crew</i>). La Tribù: "Crew" 2, "Leadership" 1. Se sopravvivi completi la missione e finisci di nuovo a <b>Santo Domingo</b> dove puoi effettuare ulteriori azioni "porto".</p> <p><i>"Aiuta i nostri poveri coloni. Siamo in grado di offrirti oro - ma fai in fretta!"</i></p>	<p><b>Shipping Contractor</b> Contratto di Spedizione</p> <p><b>Guadagno:</b> Speciale <b>Req:</b> Nessuna Bandierina Ricercato inglese <b>Location:</b> Old Providence</p> <p>Fortificazioni sono in costruzione per difendersi dalle frequenti incursioni degli indigeni. Questa missione ti assegna un Contratto di Spedizione. Finché mantieni questa carta, <b>Old Providence</b> ti paga <b>3 Monete</b> in più per ogni Legno venduto in questo porto. Dopo ogni vendita puoi dichiarare conclusa questa missione.</p> <p>Nota: Tutte le Carte Merce (Cargo) Legno pescate a <b>Old Providence</b> sono scartate e ripescate, finché questa carta è in gioco.</p>
<p><b>The Connoisseur</b> L'Intenditore</p> <p><b>Guadagno:</b> 9+ Monete <b>Req:</b> Nessuna Bandierina Ricercato francese <b>Località:</b> Basse-Terre</p> <p>Il Conte de Châteaurenault è disgustato dai sapori della sua Città a <b>Basse-Terre</b>. Il Conte pagherà (una sola volta) <b>9 Monete</b> per ogni "Spice" comprata a <b>Curaçao</b> (vendigliela durante un'azione porto). Mostra ad un altro giocatore il carico di Spezie acquistato a <b>Curaçao</b> per confermare la loro origine. Dopo aver concluso la vendita la missione è completata. La domanda di Merce nelle Basse-Terre non ha impatto su questa vendita.</p>	<p><b>A Desperate Employer</b> Un Lavoratore Disperato</p> <p>Si dice che il committente di una missione in tua possesso è disperato.</p> <p> <b>Azione: Speciale!</b></p> <p>Dopo aver completato una missione puoi giocare questa carta e fare un Check di <i>Influenza</i>. In caso di successo, vieni ricompensato con ulteriori <b>5 Monete</b>.</p> <p>Questa carta non può essere combinata con la missione Kill the Pirate Scum (Uccidete la feccia pirata).</p>	<p><b>A Myriad of Goods</b> Una Miriade di Beni</p> <p>Si dice che il porto di <b>Petite Goave</b> ha un'eccezionale quantità di merce in vendita.</p> <p> <b>Petite Goave</b> (azione porto)</p> <p>Verifica se è vero, prima di acquistare merce in <b>Petite Goave</b>; in caso di successo, pesca (cercando) qualsiasi 5 carte cargo (che non siano in domanda) dal mazzo cargo o anche dagli scarti. Queste sono tutte le carte in vendita.</p>	<p><b>A Myriad of Goods</b> Una Miriade di Beni</p> <p>Si dice che il porto di <b>Petite Goave</b> ha un'eccezionale quantità di merce in vendita.</p> <p> <b>Petite Goave</b> (azione porto)</p> <p>Verifica se è vero, prima di acquistare merce in <b>Petite Goave</b>; in caso di successo, pesca (cercando) qualsiasi 5 carte cargo (che non siano in domanda) dal mazzo cargo o anche dagli scarti. Queste sono tutte le carte in vendita.</p>	<p><b>Alan "Gunsmith" MacCall</b> Alan "Gunsmith" MacCall</p> <p>Un famoso armaiolo potrebbe essere disposto a unirsi al tuo equipaggio.</p> <p> <b>Nassau</b> (azione porto)</p> <p>Se hai successo, questa carta fungerà da "Specialista". Con Alan sotto il vostro comando, puoi acquistare Armi speciali al costo di 1 Moneta ciascuna e puoi riparare un cannone gratuitamente dopo ogni battaglia (Comprese i Saccheggi dei Mercanti).</p>	<p><b>Cheap Ships &amp; Repairs</b> Navi e Riparazioni Economiche</p> <p>Si dice che i cantieri navali a <b>Havana</b> vendano e riparino navi a buon mercato.</p> <p> <b>Havana</b> (azione porto)</p> <p>In caso di successo, si può eseguire una delle seguenti azioni (durante questo turno):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ripara completamente la tua nave per <b>2 Monete</b></li> <li>2) Acquista una Fregata o Galeone per <b>25 Monete</b></li> <li>3) Acquista l'Upgrade presente a <b>Havana</b> per solo una Moneta.</li> </ol>
<p><b>Coastal Caves</b> Grotte Costiere</p> <p>Si dice insistentemente che ci sono alcune grotte ben nascoste lungo la costa Spagnola.</p> <p> <b>Cartagena</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, tieni questa carta a faccia in su accanto alla tua plancia di gioco. Mentre sei in mare nella zona di <b>Cartagena</b> puoi, come azione, depositare o recuperare monete dal tuo forziere (salvadanajo).</p>	<p><b>Ghost Ship</b> Nave Fantasma</p> <p><b>Diceria Speciale:</b> Poni questa carta a faccia in su accanto alla tua plancia di gioco (Puoi avere un'altra carta Diceria oltre a questa).</p> <p>Il vostro Equipaggio ha sentito parlare di una nave fantasma che si aggira nelle acque del tuo porto natale.</p> <p><b>Il primo tentativo di entrare nella zona di mare del tuo porto natale richiede un Check sul Comando (Leadership):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Se fallisci, perdi un'azione e scarti questa carta.</li> <li>2) In caso di successo, entra nella zona di mare, scarta questa carta e ottieni un punto Gloria e una carta Gloria (Come in una Diceria vera).</li> </ol>	<p><b>Donaldo "Twelve Pockets"</b> Donaldo "Dodici Tasche"</p> <p>Donaldo può contrabbandare qualsiasi cosa in qualsiasi luogo. Il suo ultimo scalo conosciuto è stato a <b>Caracas</b>.</p> <p> <b>Caracas</b> (azione porto)</p> <p>In caso di successo, Donaldo si unisce al tuo equipaggio come Specialista. Quando vendi delle merci puoi fare un check sull'Influenza e in caso di successo guadagnare 1 Moneta extra per ogni carta merce venduta. Se il tiro fallisce, perdi 1 carta merce a tua scelta.</p>	<p><b>Dutch Trade Post</b> Stazione Commerciale Olandese</p> <p>Si dice che al largo delle coste di St. Maarten ci sia una Stazione Commerciale Olandese indifesa.</p> <p> <b>St. Maarten</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, rapini e saccheggia la stazione commerciale. Guadagni riparazioni gratuite, <b>10 Monete</b>, e peschi di 5 carte Merce. Guadagni anche una Bandierina Ricercato Olandese.</p>	<p><b>False Colors</b> False Insegne</p> <p>Un tipo losco a <b>Port Royal</b> vende bandiere nautiche autentiche.</p> <p> <b>Port Royal</b> (azione porto)</p> <p>In caso di successo, paghi <b>2 Monete</b> e poni questa carta a faccia in su. Le Navi della Marina devono fare due tiri di <i>Esplorazione</i> ed ottenere in entrambi un successo, per trovarli. Se ti trovano, scarta subito questa carta e ottieni una Bandierina Ricercato della nazione appartenente alla nave che ti ha trovato.</p>	<p><b>Forged Documents</b> Documenti contraffatti</p> <p>Uno stampatore a <b>San Juan</b> potrebbe forgiare documenti per ingannare i Guardiani dei Porti.</p> <p> <b>San Juan</b> (azione porto)</p> <p>In caso di successo, paga <b>2 Monete</b> e poni questa carta a faccia in su. Puoi provare ad entrare nei porti che altrimenti ti sarebbero proibiti. Per farlo, tira un dado. Se il risultato è "1" ti scoprono! Perdi questa carta, ottieni una Bandierina Ricercato della nazione del Porto e scappi in mare.</p>

<p><b>Large Supply Beni in Grande Quantità</b></p> <p>Si dice che a <b>St. Maarten</b> ci sia una grande offerta di alcune merci, il che significa che i prezzi sono bassi.</p>  <p><b>St. Maarten</b> (azione porto)</p> <p>Controlla se è vero, prima di acquistare merci: se ottieni un successo, per questa volta puoi acquistare i beni in vendita per 1 <b>Moneta</b> per carta.</p>	<p><b>Las Tres Torres Le Tre Torri</b></p> <p>Un'isola al largo della costa di Trinidad si dice essere la residenza "Las Tres Torres", un castello abitato da un misterioso ed eccentrico discendente reale.</p>  <p><b>Trinidad</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, puoi: A) saccheggiare il castello per 15 <b>monete</b> ed ottenere una Bandierina Ricercato Spagnola; oppure se non hai Bandierine Ricercato Spagnole puoi: B) Fare amicizia con il nobile, ottenere una nuova Diceria e un dono di 5 <b>monete</b>.</p>	<p><b>Lost at Sea Perduti in Mare</b></p> <p>Si dice che alcuni nobili olandesi siano dispersi in mare a causa di una tempesta.</p>  <p><b>Curaçao</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, trovate i nobili. Vi ricompensano con 10 <b>monete</b> e un perdono pieno dalle autorità Olandesi. (Scartate tutte le Bandierine Ricercato Olandese che avete).</p> <p>Se perdi, il capitano viene ucciso.</p>	<p><b>Indian Treasure Tesoro Indiano</b></p> <p>Si dice che manufatti d'oro Indiani siano nascosti in una piccola isola vicino <b>Cartagena</b>.</p>  <p><b>Cartagena</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, trovi l'isola e il suo tesoro di 15 <b>Monete</b> custodito da: Equipaggio "Crew" 2 e con Comando "Leadership" 1. Fai un Combattimento fra Equipaggi (Combati Crew).</p> <p>Se perdi, il capitano viene ucciso.</p>	<p><b>Marooned Abbandono</b></p> <p>Il famigerato capitano Jake P. Price è stato abbandonato su un'isola vicino a <b>Havana</b>.</p>  <p><b>Havana</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, lo trovi e l'aiuti a fare ritorno a <b>Havana</b> con una delle tue barche a remi. Tieni questa carta a faccia in su. Usando la sua rete di amicizie: - Reclutare e acquisire carte Diceria (Rumors) a <b>Havana</b> è gratuito e non necessita di check sull'<b>Influenza</b>. - Puoi sempre entrare all' <b>Havana</b></p>	<p><b>Visit the Marqués Visitare il Marchese</b></p> <p>Il ben ammanicato Marqués de Santellar y Vijo sta visitando <b>Basse-Terre</b>.</p>  <p><b>Basse-Terre</b> (azione porto)</p> <p>In caso di successo, ottiene l'amicizia del Marqués. Tieni questa carta a faccia in su. Nei porti francesi non devi mai effettuare tiri di amicizie: <b>Influenza</b> per ottenere missioni o acquisire Dicerie (Rumors).</p>
<p><b>The White Lady La Dama Bianca</b></p> <p>Anni fa una magnifica fregata, La Dama Bianca, è scomparsa. Si dice fosse nascosta in una scogliera vicino a <b>Bridgetown</b>.</p>  <p><b>Bridgetown</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, la trovi e puoi rivendicare la fregata. Tutte le parti della nave sono distrutte, fatta eccezione per lo scafo (Hull), che ha ricevuto 2 punti di danno. Puoi portare sulla nuova nave il tuo Equipaggio (Crew).</p>	<p><b>Witches Galore Rogo di Streghe</b></p> <p>Alcune streghe stanno per essere bruciate in un'isola al largo di <b>Santo Domingo</b>.</p>  <p><b>Santo Domingo</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, salvi una donna. Ora: A) Lasci andare la donna che ti ricompensa con 10 <b>monete</b>. Oppure B) Tieni la donna: pesca una carta Diceria (Rumor) e tieni questa carta a faccia in su. Ora puoi: - Reclutare gratuitamente in qualsiasi porto. - puoi assoldare Specialisti in ogni porto e gratuitamente.</p>	<p><b>The Pirate Stash Il Forziere del Pirata</b></p> <p>Un pirata potrebbe avere nascosto il suo tesoro nella taverna "La Espada Perdida" (la spada perduta) a <b>Santo Domingo</b>.</p>  <p><b>Santo Domingo</b> (azione porto)</p> <p>In caso di successo, rubi 15 <b>monete</b>. Se il Brigantino Pirata è in gioco, spostalo a <b>Santo Domingo</b>.</p> <p>Dopo aver lasciato il porto il Brigantino Pirata fa un tiro di Esplorazione (Scout) per cercarvi e affrontarvi (anche se tu sei un pirata).</p>	<p><b>The Slave Galleon Il Galeone di Schiavi</b></p> <p>Si dice che alcuni schiavi hanno preso il controllo di una nave di schiavisti al largo della costa di <b>Trinidad</b>.</p>  <p><b>Trinidad</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, trovi la nave e la abbordi. Combattimento fra Equipaggi (Combat Crew) contro "Crew" 3 e con "Leadership" 1. Se sopravvivi, puoi: A) Tenere il Galeone, ma ottieni una Bandierina Ricercato Spagnola, oppure B) Ottenere una ricompensa di 15 <b>monete</b> per le vostre gesta eroiche (se non hai Bandierine Ricercato Spagnole).</p>	<p><b>Treasure Island L'Isola del tesoro</b></p> <p>Si dice di un tesoro nascosto in una piccola isola vicino a <b>Port Royal</b>.</p>  <p><b>Port Royal</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, trovi l'isola e il suo tesoro di 20 <b>monete</b>, custodito da 2 "Crew" (Equipaggio) con "Leadership" 2 (Comando). Fai un Combattimento fra Equipaggi (Combat Crew).</p> <p>Se perdi, il tuo capitano viene ucciso.</p>	<p><b>Talkative Daughter Figlia Loquace</b></p> <p>Con grande disagio di suo padre, la nobile Edith Fleur d'Monique ha un debole per la gente di mare - maschio e femmina!</p>  <p><b>Basse-Terre</b> (azione porto)</p> <p>In caso di successo, impressionate Miss d'Monique che vi inizia a parlare degli affari di suo padre. Pesca 3 carte Diceria (Rumor) e tiene una a tua scelta (devi tenere "GhostShip" se la peschi).</p>
<p><b>The Coward Il Codardo</b></p> <p>Il vile ma influente Baron de Chantellez sta navigando a <b>Old Providence</b>.</p>  <p><b>Old Providence</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, trovi il barone. Lui si arrende, e ti offre 5 <b>Monete</b> e 4 carte Mercè per la sua vita, e per non dire in giro della sua vita.</p> <p>Accetta, oppure uccidilo e trovi ulteriori 10 <b>Monete</b>. Quest'ultima decisione (ucciderlo) ti fa ottenere due Bandierine Ricercato Inglesi, piuttosto che nessuna.</p>	<p><b>Marriage Matrimonio</b></p> <p>Abigail Williams Rose, figlia del governatore di Nassau, sta per convolare a nozze.</p>  <p><b>Nassau</b> (azione porto)</p> <p>Vedi se è vero, prima di vendere beni in <b>Nassau</b>: Se avrai successo, questo round, <b>Nassau</b> ti pagherà 2 <b>monete</b> extra per tutti i tipi di merci, tranne per il legno.</p>	<p><b>Spanish Nobles Nobili Spagnoli</b></p> <p>Nobili spagnoli hanno un resort in un'isola vicino a <b>Havana</b>.</p>  <p><b>Havana</b> (zona di mare)</p> <p>In caso di successo, rubi 15 <b>monete</b>, rapisci la famiglia nobile e ottieni una Bandierina Ricercato spagnola.</p> <p>Tieni questa carta a faccia in su. Se più tardi vieni trovato da una Nave della Marina Spagnola, puoi scartare questa carta per evitare il combattimento.</p>	<p><b>A Ship with a History Una Storica Nave</b></p> <p>Se perdi un Combattimento tra Equipaggi e la tua nave non è reclamata dal vincitore, allora puoi giocare questa carta prima di scartare le "Carte Gloria". Ti consentirà di iniziare la carriera del tuo nuovo Capitano con la nave del vecchio.</p> <p>La nave è nelle stesse condizioni di quando l'hai perduta, ma con l'equipaggio completo.</p> <p>"Questa è una splendida nave. La terrò."</p> <p>«Mi piacciono le navi con un poco di storia»</p>	<p><b>A Ship with a History Una Storica Nave</b></p> <p>Se perdi un Combattimento tra Equipaggi e la tua nave non è reclamata dal vincitore, allora puoi giocare questa carta prima di scartare le "Carte Gloria". Ti consentirà di iniziare la carriera del tuo nuovo Capitano con la nave del vecchio.</p> <p>La nave è nelle stesse condizioni di quando l'hai perduta, ma con l'equipaggio completo.</p> <p>"Questa è una splendida nave. La terrò."</p> <p>«Mi piacciono le navi con un poco di storia»</p>	<p><b>Cannon Re-Rolls Rilancio dei Cannoni</b></p> <p>Tiro sulla Navigazione: gioca questa carta per ritirare il tuo tiro Navigazione (<b>Seamanship</b>) se hai scelto l'azione Sparare (shoot).</p> <p>O per costringere il tuo avversario a rilanciare il suo tiro, solo se il giocatore avversario ha scelto l'azione Sparare (shoot).</p> <p>Saccheggio dei Mercanti: dopo che tutte le carte sono state pescate, gioca questa carta per ignorare un'Icona Colpito di una carta pescata.</p> <p>«Lasciatela avvicinare ragazzi. Facile ora? Trasformiamolo in un successo!»</p>
<p><b>Cannon Re-Rolls Rilancio dei Cannoni</b></p> <p>Tiro sulla Navigazione: gioca questa carta per ritirare il tuo tiro Navigazione (<b>Seamanship</b>) se hai scelto l'azione Sparare (shoot).</p> <p>O per costringere il tuo avversario a rilanciare il suo tiro, solo se il giocatore avversario ha scelto l'azione Sparare (shoot).</p> <p>Saccheggio dei Mercanti: dopo che tutte le carte sono state pescate, gioca questa carta per ignorare un'Icona Colpito di una carta pescata.</p> <p>«Lasciatela avvicinare ragazzi. Facile ora? Trasformiamolo in un successo!»</p>	<p><b>Cannon Re-Rolls Rilancio dei Cannoni</b></p> <p>Tiro sulla Navigazione: gioca questa carta per ritirare il tuo tiro Navigazione (<b>Seamanship</b>) se hai scelto l'azione Sparare (shoot).</p> <p>O per costringere il tuo avversario a rilanciare il suo tiro, solo se il giocatore avversario ha scelto l'azione Sparare (shoot).</p> <p>Saccheggio dei Mercanti: dopo che tutte le carte sono state pescate, gioca questa carta per ignorare un'Icona Colpito di una carta pescata.</p> <p>«Lasciatela avvicinare ragazzi. Facile ora? Trasformiamolo in un successo!»</p>	<p><b>A Convenient Friendship Un'Amicizia conveniente</b></p> <p>Gioca questa carta per trasformare un check sull'<b>"Influenza"</b> fallito in un successo.</p> <p>Sei diventato amico intimo del figlio del governatore. Suo padre teme che tu possa reclutarlo e ti offre aiuto per tenerti lontano da suo figlio.</p> <p>«Mi servirete sulla mia nave un giorno... Fidati di me»</p>	<p><b>A Well Connected Victim Una Vittima Influyente</b></p> <p>Gioca questa carta contro un Giocatore subito dopo che ha sconfitto una Nave della Marina o saccheggiato con successo un Mercante (Merchant Raid). La nave sconfitta trasporta una persona molto influente: quel Giocatore riceve una Bandierina Ricercato aggiuntiva della nazione appartenente alla nave sconfitta.</p> <p>"Uhm...Ma quello non è il cugino del Governatore?"</p>	<p><b>Avoid Boarding Abbordaggio Evitato</b></p> <p>Gioca questa carta per annullare un tentativo riuscito di abbordaggio. L'abbordaggio non può essere annullato se sono stati utilizzati i Ramponi Uncinati (Grappling Hooks). Giocare questa carta non tramuta il tuo tiro in un successo, ma i tuoi colpi di cannone, se ci sono, vengono comunque applicati.</p> <p>Saccheggiare i Mercanti (Merchant Raid): dopo che tutte le carte sono state pescate, gioca questa carta per ignorare un'Icona Fuga (Escape) su di una carta pescata.</p> <p>"Non lasciate che salgano a bordo, inutili vermi!"</p>	<p><b>Crew Combat Re-Rolls Rilancio Combattimento fra Equipaggi</b></p> <p>Gioca questa carta per ritirare un qualsiasi numero di dadi del vostro tiro di Comando (<b>Leadership</b>) o del vostro avversario, durante un Combattimento tra Equipaggi (Combat Crew).</p> <p>Merchant Raid: Dopo che tutte le carte sono state pescate, giocare questa carta per annullare i colpi al vostro Equipaggio (Crew).</p> <p>"Non fate prigionieri. Per nessun motivo!"</p>
<p><b>Betrayed! Tradito!</b></p> <p>Scegli un Giocatore Pirata dopo che ha dichiarato di fare l'azione in "porto". Il suo capitano deve fare una verifica di Comando (<b>Leadership</b>).</p> <p>Successo: il traditore è scoperto. Nulla di fatto.</p> <p>Fallito: il capitano è arrestato dalla guardia locale. Egli può pagare 5 <b>Monete</b> per corrompere la guardia e continuare le sue azioni oppure trascorrere il resto del turno fuggendo dal carcere.</p> <p>"Arrestati dovuto trattarmi meglio".</p>	<p><b>Break out the Rum Trabocante Rum</b></p> <p>Gioca questa carta dopo aver fallito una verifica di Influenza (<b>Influence</b>) o di Comando (<b>Leadership</b>) non in Combattimento.</p> <p>Questa carta conta come un successo automatico. Puoi scartare una carta "Rum" dal tuo Carico (Cargo) per conservare questa carta dopo averla giocata. Altrimenti scartala normalmente.</p> <p>"Ottimo lavoro ragazzi."</p>	<p><b>Bribe at Sea Corruzione in mare</b></p> <p>Prima di combattere contro un Capitano Non Giocatore (NPC), puoi corromperlo con 5 <b>Monete</b> per essere lasciato in pace.</p> <p>"Questi non sono i beni che stai cercando."</p>	<p><b>Crew Combat Re-Rolls Rilancio Combattimento fra Equipaggi</b></p> <p>Gioca questa carta per ritirare un qualsiasi numero di dadi del vostro tiro di Comando (<b>Leadership</b>) o del vostro avversario, durante un Combattimento tra Equipaggi (Combat Crew).</p> <p>Merchant Raid: Dopo che tutte le carte sono state pescate, giocare questa carta per annullare i colpi al vostro Equipaggio (Crew).</p> <p>"Non fate prigionieri. Per nessun motivo!"</p>	<p><b>Crew Combat Re-Rolls Rilancio Combattimento fra Equipaggi</b></p> <p>Gioca questa carta per ritirare un qualsiasi numero di dadi del vostro tiro di Comando (<b>Leadership</b>) o del vostro avversario, durante un Combattimento tra Equipaggi (Combat Crew).</p> <p>Merchant Raid: Dopo che tutte le carte sono state pescate, giocare questa carta per annullare i colpi al vostro Equipaggio (Crew).</p> <p>"Non fate prigionieri. Per nessun motivo!"</p>	<p><b>Drink up Boys! Bevete Ciuma!</b></p> <p>Gioca questa carta su un qualsiasi giocatore immediatamente dopo che lui/lei ha scelto l'azione "porto".</p> <p>Bere pesante ha portato l'equipaggio del Capitano scelto a molestare la popolazione del Porto. Il capitano deve fare un check di Comando (<b>Leadership</b>):</p> <p>Successo: il capitano ha riottenuto il pieno controllo di tutti i membri del suo equipaggio.</p> <p>Fallimento: l'equipaggio del capitano è ridotto a zero, e lui / lei perde una Carta Gloria (Glory Card) a caso.</p> <p>«Metti giù quella donna e tirate giù quell'uomo!»</p>
<p><b>Easy Prey Facile Preda</b></p> <p>Saccheggio di Mercanti: Gioca questa carta subito dopo aver trovato un mercante.</p> <p>La sola vista del tuo Jolly Roger (Bandiera Nera dei Pirati) può costringerli a una resa. Tirate un dado per ogni vostra Bandierina Ricercato (fino a max. 5, e senza contare la Bandierina Ricercato presa per questo attacco). Ogni successo permette di ignorare una icona Colpito (Hit-Icon) su una carta a vostra scelta.</p> <p>"Arrendetevi e le vostre vite saranno risparmiate"</p>	<p><b>Easy Prey Facile Preda</b></p> <p>Saccheggio di Mercanti: Gioca questa carta subito dopo aver trovato un mercante.</p> <p>La sola vista del tuo Jolly Roger (Bandiera Nera dei Pirati) può costringerli a una resa. Tirate un dado per ogni vostra Bandierina Ricercato (fino a max. 5, e senza contare la Bandierina Ricercato presa per questo attacco). Ogni successo permette di ignorare una icona Colpito (Hit-Icon) su una carta a vostra scelta.</p> <p>"Arrendetevi e le vostre vite saranno risparmiate"</p>	<p><b>Captain's Log Diario di Bordo</b></p> <p>Gioca questa carta dopo essere riuscito in un <b>Saccheggio di un Mercante</b> o hai vinto un abbordaggio.</p> <p>Rovistando tra i diari di bordo del capitano sconfitto trovi recenti informazioni sulla posizione delle Navi della Marina. Sposta la Nave della Marina più vicina a te, di uno spazio di mare nella direzione che volete. Se più Navi della Marina sono alla stessa distanza, sceglietene una. Se possibile, potete giocare questa carta appena la ricevete.</p> <p>"Sembra che la "Eenhoorn" sia andata verso sud, dopo tutto."</p>	<p><b>Captain's Log Diario di Bordo</b></p> <p>Gioca questa carta dopo essere riuscito in un <b>Saccheggio di un Mercante</b> o vinto un abbordaggio.</p> <p>Rovistando tra i diari di bordo del capitano sconfitto trovi recenti informazioni sulle attività dei Pirati. Sposta la nave del Pirata Non Giocatore (NPC Pirate) più vicina a te, di uno spazio di mare nella direzione che volete. Se più Pirati sono alla stessa distanza, sceglietene uno. Se possibile, potete giocare questa carta appena la ricevete.</p> <p>"Sembra che la "Lady Luck" sia a tre giorni a nord."</p>	<p><b>Escort Scorta</b></p> <p>Per giocare questa carta devi pagare 5 <b>Monete</b>, ci deve essere una Nave della Marina in gioco, e non devi avere alcuna Bandierina Ricercato!</p> <p>Se sei attaccato da un Giocatore: gioca questa carta e sposta una Nave della Marina nella tua zona di mare. Utilizza la Nave della Marina e il suo capitano per combattere al tuo posto.</p> <p>Se attaccato da un Pirata Non Giocatore: gioca questa carta per spostare una Nave della Marina nella tua posizione. Nessuna battaglia ha luogo.</p> <p>"Non l'ha vista arrivare."</p>	<p><b>Escort Scorta</b></p> <p>Per giocare questa carta devi pagare 5 <b>Monete</b>, ci deve essere una Nave della Marina in gioco, e non devi avere alcuna Bandierina Ricercato!</p> <p>Se sei attaccato da un Giocatore: gioca questa carta e sposta una Nave della Marina nella tua zona di mare. Utilizza la Nave della Marina e il suo capitano per combattere al tuo posto.</p> <p>Se attaccato da un Pirata Non Giocatore: gioca questa carta per spostare una Nave della Marina nella tua posizione. Nessuna battaglia ha luogo.</p> <p>"Non l'ha vista arrivare."</p>

<p><b>Emergency Repairs</b> Riparazioni d'Emergenza</p> <p>Gioca questa carta per annullare un colpo in qualsiasi posizione ad eccezione di quello dell'Equipaggio (Crew).</p> <p>La carta deve essere giocata subito dopo aver determinato la posizione del colpo messo a segno.</p> <p><b>Saccheggio di Mercanti:</b> dopo che tutte le carte sono state pescate, gioca questa carta per annullare una icona Colpo (Hit-Icon) su di una carta pescata.</p> <p><i>"Penso che possiamo farlo in porto, Capitano."</i></p>	<p><b>False Accusations</b> Accuse False</p> <p>Gioca questa carta durante un'azione Porto. Fai una verifica di Influenza (<i>Influence</i>), se riesce, convinci le amministrazioni locali che un Giocatore Pirata attualmente in mare ha commesso un'altra azione criminale. Quel Giocatore Pirata riceve una Bandierina Ricercato della nazione del porto dove ti trovi.</p> <p><i>"Governatore? - Mi dispiace, ho alcune spiacevoli notizie."</i></p>	<p><b>He went that way</b> E' Andato da quella Parte</p> <p>Giocala dopo che un Capitano Non Giocatore (NPC) ti ha trovato, per evitare una battaglia. Puoi spostare la nave del NPC in qualsiasi zona di mare adiacente.</p> <p><i>"Si ammiraglio - sono sicuro che fosse lui!"</i></p>	<p><b>Interrogation</b> Interrogatorio</p> <p>Gioca questa carta dopo aver vinto un Combattimento tra Equipaggi o aver <b>Saccheggiato un Mercante</b>.</p> <p>Interroghi alcuni dei sopravvissuti e ascolti alcune voci interessanti - pesca una carta Diceria (Rumor). Se si dispone già di una carta Rumor devi decidere quale delle due conservare (ad eccezione della "Nave Fantasma" che si può avere in aggiunta a un'altro Rumor). Se possibile, questa carta può essere giocata immediatamente dopo averla ricevuta.</p> <p><i>"Parla o ti torturerò ancora una volta."</i></p>	<p><b>Survivor</b> Sopravvissuto</p> <p>Se il vostro capitano "muore" puoi giocare questa carta per tenerlo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Prendi un nuovo Brigantino (Sloop) o Corvetta (Flute) nel tuo prossimo turno, e inizia nel tuo porto di provenienza (home-port).</li> <li>2) Non prendi nessuna carta Gloria, ma mantieni quelle che hai.</li> <li>3) Tieni le carte Dicerie (Rumor) o le carte Missioni (Mission).</li> <li>4) Mantieni le Bandierine Ricercato (Bounties) - (il giocatore che ti ha sconfitto ottiene comunque la sua ricompensa).</li> </ol> <p><i>"Nessuno può sopravvivere. Nessuno."</i></p>	<p><b>The Jonah</b> Il Giona</p> <p>Scegli un giocatore con almeno uno Specialista. Quel giocatore sceglie a caso uno dei suoi specialisti, che è sospettato di essere un Giona (Jonah) - una persona maledetta che porta sfortuna alla nave. Il Capitano di quella nave deve effettuare con successo un check di Comando (<i>Leadership</i>) per convincere la ciurma del contrario, oppure è costretto a scartare la carta Specialista.</p> <p><i>"Da quando è salito a bordo ci non abbiamo avuto altro che sfortuna."</i></p>
<p><b>Salvage what you can!</b> Salvate il salvabile!</p> <p>Giocala subito dopo aver vinto un battaglia navale o un <b>Saccheggio dei Mercanti</b>.</p> <p>Sei riuscito a recuperare parti della nave sconfitta, che puoi usare per riparare la tua nave. Ripara fino a tre punti di danno compresi i danni ai tuoi "Cannoni" e Equipaggio (Crew).</p> <p>Se possibile, la carta può essere giocata immediatamente dopo averla pescata.</p> <p><i>"Non dormite, idioti! Salvate quello che potete."</i></p>	<p><b>Seamanship Re-Rolls</b> Rilancio di Navigazione</p> <p><b>In un confronto di Navigazione:</b> giocala dopo un confronto di <i>Navigazione</i>, per rilanciare un qualsiasi numero di dadi tuo o del tuo avversario.</p> <p><b>Saccheggio dei Mercanti:</b> giocala dopo un check di Navigazione (<i>Seamanship</i>), per rilanciare un qualsiasi numero di dadi.</p> <p><i>"E' sicuro che questi siano gli ordini, Capitano?"</i></p>	<p><b>Stash in any Port</b> Nascondere le Monete in ogni Porto</p> <p>Gioca questa carta durante un'azione "Porto".</p> <p>Quando sei in un porto che non è il tuo Porto di provenienza (home-port), puoi giocare questa carta per nascondere ugualmente le Monete nel salvadanaio (stash).</p> <p><i>"Prendete questo oro dalla nostra scorta. Proteggetelo con la vostra vita, o ve la vedrete con me."</i></p>	<p><b>Skilled Scouting</b> Esplorazione Abile</p> <p>Puoi giocare questa carta dopo aver fallito un tiro di <i>Esplorazione</i>.</p> <p>Quando giocata, questa carta funge come un singolo successo in qualsiasi tiro di <i>Esplorazione</i>.</p> <p><i>"Questi occhi non falliscono mai, Capitano."</i></p>	<p><b>Quick Reload</b> Ricarica Rapida</p> <p>Giocala dopo aver inflitto danni con i cannoni:</p> <p>Tira un numero di dadi pari alla quantità di colpi che hai appena inflitto. Per ogni successo infliggi nuovi colpi (rilancia i dadi per le nuove posizione dei colpi).</p> <p>Questa carta può essere utilizzata con qualsiasi tipo di cannonate, incluso il Cannoncino Girevole (Swivel Guns).</p> <p><i>"Ricarica più veloce! Andiamo!"</i></p>	<p><b>Thievery</b> Ladrocinio</p> <p>Gioca questa carta mentre sei in un porto. Ruba <b>5 Monete</b> ad un giocatore a vostra scelta. I giocatori con lo Specialista Commissario di Bordo (Purser) sono immuni dall'effetto di questa carta.</p> <p><i>"Non c'è forziera che io non riesca ad aprire, Capitano."</i></p>
<p><b>Seamanship Re-Rolls</b> Rilancio di Navigazione</p> <p><b>In un confronto di Navigazione:</b> giocala dopo un confronto di <i>Navigazione</i>, per rilanciare un qualsiasi numero di dadi tuo o del tuo avversario.</p> <p><b>Saccheggio dei Mercanti:</b> giocala dopo un check di Navigazione (<i>Seamanship</i>), per rilanciare un qualsiasi numero di dadi.</p> <p><i>"E' sicuro che questi siano gli ordini, Capitano?"</i></p>	<p><b>Quick Reload</b> Ricarica Rapida</p> <p>Giocala dopo aver inflitto danni con i cannoni:</p> <p>Tira un numero di dadi pari alla quantità di colpi che hai appena inflitto. Per ogni successo infliggi nuovi colpi (rilancia i dadi per le nuove posizione dei colpi).</p> <p>Questa carta può essere utilizzata con qualsiasi tipo di cannonate, incluso il Cannoncino Girevole (Swivel Guns).</p> <p><i>"Ricarica più veloce! Andiamo!"</i></p>	<p><b>Skilled Scouting</b> Esplorazione Abile</p> <p>Puoi giocare questa carta dopo aver fallito un tiro di <i>Esplorazione</i>.</p> <p>Quando giocata, questa carta funge come un singolo successo in qualsiasi tiro di <i>Esplorazione</i>.</p> <p><i>"Questi occhi non falliscono mai, Capitano."</i></p>	<p><b>Smuggling</b> Contrabbando</p> <p>Puoi tentare di contrabbandare le tue merci nel porto. Gioca questa carta, ed effettua un check di Influenza (<i>Influence</i>), dopo aver scelto di vendere le merci.</p> <p>Ogni dado che mostra un successo ti fa guadagnare <b>2 Monete</b> extra per (Cargo Card) venduta. Se fallisci il tiro, perdi una Carta Merce a caso.</p> <p><i>"Ho sempre detto che il Maestro del porto era un mio vecchio amico."</i></p>	<p><b>Naval Activity</b> Attività Navale</p> <p><b>Spendi un'azione e 5 Monete per giocare questa carta:</b></p> <p>Puoi spostare una Nave di un Capitano Non Giocatore (NPC) in una zona di mare adiacente alla sua attuale posizione.</p> <p><i>"Il Governatore è un mio caro amico."</i></p>	<p><b>Mutiny</b> Ammutinamento</p> <p>Giocala su di un giocatore subito dopo che ha guadagnato <b>12</b> o più <b>Monete</b> tramite un <b>Saccheggio di Mercanti</b> o con la vendita di merci. Quindi il Giocatore Capitano colpito deve scegliere se:</p> <p>A) Pagare <b>5 Monete</b> al suo equipaggio, oppure</p> <p>B) Fare un check di Comando (<i>Leadership</i>). In caso di successo riacquista il controllo e non paga niente. In caso di fallimento, paga <b>10 Monete</b> o muore.</p> <p><i>"Spiegaci di nuovo perché dovresti essere tu il capitano di questa nave."</i></p>
<p><b>Naval Activity</b> Attività Navale</p> <p><b>Spendi un'azione e 5 Monete per giocare questa carta:</b></p> <p>Puoi spostare una Nave di un Capitano Non Giocatore (NPC) in una zona di mare adiacente alla sua attuale posizione.</p> <p><i>"Il Governatore è un mio caro amico."</i></p>	<p><b>New Tricks</b> Nuovi Inganni</p> <p>Gioca questa carta per mescolare l'intero mazzo di Carte Gloria (compresa questa). Poi pesca due nuove Carte Gloria.</p> <p><i>"Ho imparato alcuni trucchi mentre ero a Port Royal."</i></p>	<p><b>Pardon</b> Perdono</p> <p>Gioca questa carta e paga <b>3 Monete</b> per ciascuna Bandierina Ricercato (Bounty) che riduci.</p> <p>È possibile ridurre tante Bandierine Ricercato quante ne riesci a pagare. Se riduci il numero di Bandierine di una nazione a 0, sei completamente perdonato da quella nazione e puoi rimuovere la Bandierina Ricercato dalla tua plancia.</p> <p><i>"Forse queste ricchezze le faranno vedere le cose in modo diverso."</i></p>	<p><b>Perfect Navigation</b> Navigazione Perfetta</p> <p>Gioca questa carta durante il tuo turno e fai un check di Navigazione (<i>Seamanship</i>).</p> <p>Ogni dado che mostra un successo (teschio) ti dà un'azione extra in questo turno. Anche se la verifica fallisce, ottieni ugualmente una azione supplementare.</p> <p><i>"Pochissimi sono i Capitani vivi che potrebbero tirarti fuori."</i></p>	<p><b>Pardon</b> Perdono</p> <p>Gioca questa carta e paga <b>3 Monete</b> per ciascuna Bandierina Ricercato (Bounty) che riduci.</p> <p>È possibile ridurre tante Bandierine Ricercato quante ne riesci a pagare. Se riduci il numero di Bandierine di una nazione a 0, sei completamente perdonato da quella nazione e puoi rimuovere la Bandierina Ricercato dalla tua plancia.</p> <p><i>"Forse queste ricchezze le faranno vedere le cose in modo diverso."</i></p>	<p><b>Perfect Navigation</b> Navigazione Perfetta</p> <p>Gioca questa carta durante il tuo turno e fai un check di Navigazione (<i>Seamanship</i>).</p> <p>Ogni dado che mostra un successo (teschio) ti dà un'azione extra in questo turno. Ottenere almeno una azione supplementare, anche se fallisci il tiro.</p> <p><i>"Pochissimi sono i Capitani vivi che potrebbero tirarti fuori."</i></p>
<p><b>Mutiny</b> Ammutinamento</p> <p>Giocala su di un giocatore subito dopo che ha guadagnato <b>12</b> o più <b>Monete</b> tramite un <b>Saccheggio di Mercanti</b> o con la vendita di merci. Quindi il Giocatore Capitano colpito deve scegliere se:</p> <p>A) Pagare <b>5 Monete</b> al suo equipaggio, oppure</p> <p>B) Fare un check di Comando (<i>Leadership</i>). In caso di successo riacquista il controllo e non paga niente. In caso di fallimento, paga <b>10 Monete</b> o muore.</p> <p><i>"Spiegaci di nuovo perché dovresti essere tu il capitano di questa nave."</i></p>	<p><b>Pardon</b> Perdono</p> <p>Gioca questa carta e paga <b>3 Monete</b> per ciascuna Bandierina Ricercato (Bounty) che riduci.</p> <p>È possibile ridurre tante Bandierine Ricercato quante ne riesci a pagare. Se riduci il numero di Bandierine di una nazione a 0, sei completamente perdonato da quella nazione e puoi rimuovere la Bandierina Ricercato dalla tua plancia.</p> <p><i>"Forse queste ricchezze le faranno vedere le cose in modo diverso."</i></p>	<p><b>Great Escape</b> La Grande Fuga</p> <p>Gioca questa carta quando vieni scovato tramite un'azione <i>Esplorazione</i>. Scappi prima che la battaglia abbia inizio.</p> <p><b>Saccheggio di Mercanti:</b> Giocala per scartare tutte le carte pescate alla fine di un saccheggio.</p> <p><i>"Ma come ha fatto?"</i></p>	<p><b>Gust of Wind</b> Colpo di Vento</p> <p><b>In un confronto di Navigazione:</b> Gioca questa carta dopo un confronto di Navigazione (<i>Seamanship</i>), se tu o il tuo avversario avete scelto l'azione Fuga (Flee). Scegli:</p> <p>A) Aggiungi un successo al tuo lancio; oppure</p> <p>B) Sottrai un successo al lancio dell'avversario.</p> <p><b>Saccheggio di Mercanti:</b> dopo che tutte le carte sono state pescate, giocate questa carta per annullare un'icona Fuga (Escape) su di una carta pescata.</p> <p><i>"aaahh...Senti i venti del saccheggio?"</i></p>	<p><b>Loose Cannon</b> Colpo a Vuoto</p> <p>Dopo aver ricevuto i danni da un colpo di cannone (tranne per il Cannoncino Girevole-Swivel Guns), puoi giocare questa carta per annullare un colpo a tua scelta.</p> <p>Dopodiché il tuo aggressore riceve un colpo (in una nuova posizione).</p> <p><b>Saccheggio di Mercanti:</b> dopo che tutte le carte sono state pescate, giocate questa carta per annullare una icona Colpo (Hit-Icon) su una delle carte pescate.</p> <p><i>"Chi è il responsabile della pulizia dei cannoni?"</i></p>	<p><b>Frame</b> Montatura</p> <p>Giocala durante il tuo turno quando ricevi una Bandierina Ricercato.</p> <p>Fai un check di Influenza (<i>Influence</i>), se ottieni almeno un successo passa la Bandierina Ricercato appena ricevuta ad un altro giocatore attualmente in mare. Se il Giocatore non è già un Pirata, allora lui / lei può fare un check <i>Influenza</i>.</p> <p>Se ottiene almeno un successo, la carta viene scartata senza alcun effetto.</p> <p><i>"Mio Signore... Non sono stato a sbagliare... Ma so chi è stato!"</i></p>
<p><b>Fast Learner</b> Apprendista veloce</p> <p>Dopo che un altro Giocatore ha giocato una Carta Gloria (Glory Card), puoi giocare questa carta per duplicare il testo di quella carta. L'effetto della carta duplicata si attiva dopo l'originale. Non puoi duplicare le carte Specialista "Specialist".</p> <p><i>"In due possono giocare a quel gioco."</i></p>	<p><b>Fog</b> Nebbia</p> <p>Gioca questa carta quando una battaglia sta per iniziare: puoi scegliere qualsiasi azione di combattimento al primo turno. La Gittata Lunga (Long Guns) non può essere usata contro di voi.</p> <p><b>Saccheggio di Mercanti:</b> gioca questa carta prima di un Saccheggio di Mercanti, per poi ignorare a vostra scelta una qualsiasi icona su una delle carte pescate.</p> <p><i>"Hai visto qualcosa?"</i></p>	<p><b>Fog</b> Nebbia</p> <p>Gioca questa carta quando una battaglia sta per iniziare: puoi scegliere qualsiasi azione di combattimento al primo turno. La Gittata Lunga (Long Guns) non può essere usata contro di voi.</p> <p><b>Saccheggio di Mercanti:</b> gioca questa carta prima di un Saccheggio di Mercanti, per poi ignorare a vostra scelta una qualsiasi icona su una delle carte pescate.</p> <p><i>"Hai visto qualcosa?"</i></p>	<p><b>Gunner Captain (Specialist)</b> Capitano d'Artiglieria (Specialista)</p> <p>Raúl de Torres, un famoso Capitano d'Artiglieria, è disposto ad unirsi al tuo equipaggio.</p> <p>Gioca questa carta durante un'azione "Porto" a <b>Cartagena</b>.</p> <p>Esegui con successo un check di Comando (<i>Leadership</i>) o paga <b>2 Monete</b> se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.</p> <p>Puoi ritirare un dado del tuo tiro di posizionamento dei colpi (hit location) ogni volta che colpisci con i tuoi cannoni incluso il Cannone di Prua (Chasers).</p>	<p><b>Gunner Captain (Specialist)</b> Capitano d'Artiglieria (Specialista)</p> <p>John Mitchell, un famoso Capitano d'Artiglieria, è disposto ad unirsi al tuo equipaggio. Gioca questa carta durante un'azione "Porto" a <b>Bridgetown</b>.</p> <p>Esegui con successo un check di Comando (<i>Leadership</i>) o paga <b>2 Monete</b> se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.</p> <p>Puoi ritirare un dado del tuo tiro di posizionamento dei colpi (hit location) ogni volta che colpisci con i tuoi cannoni incluso il Cannone di Prua (Chasers).</p>	<p><b>Lookout (Specialist)</b> Vedetta (Specialista)</p> <p>Kofi Brunsveldt, un'abile Vedetta, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante un'azione "Porto" a <b>Curaçao</b>.</p> <p>Esegui con successo un check di Comando (<i>Leadership</i>) o paga <b>2 Monete</b> se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.</p> <p>Puoi ritirare un dado durante l'azione di <i>Esplorazione</i>.</p> <p>Sei immune dalle carte "Fog" e "Escort".</p>

**Sailing Master Specialist**  
Maestro di Navigazione  
(Specialista)

Floris Maet, un esperto Maestro di Navigazione, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Curacao**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

Una volta durante un combattimento puoi rilanciare un qualsiasi numero di dadi dopo un tiro di *Navigazione* (anche nei *Sacchetti dei Mercanti*).



**Sailing Master Specialist**  
Maestro di Navigazione  
(Specialista)

François de la Charette, un esperto Maestro di Navigazione, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Petite Groave**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

Una volta durante un combattimento puoi rilanciare un qualsiasi numero di dadi dopo un tiro di *Navigazione* (anche nei *Sacchetti dei Mercanti*).



**Lookout (Specialist)**  
Vedetta (Specialista)

Julien Dubois, un'abile Vedetta, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Basse-Terre**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

Puoi ritirare un dado durante l'azione di *Esplorazione*.

Sei immune dalle carte "Fog" e "Escort".



**Ship's Surgeon Specialist**  
Infermiere di Bordo  
(Specialista)

David Byfield, un navigato Infermiere di Bordo, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **St. John**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

-Fai un check di Comando (*Leadership*) dopo una battaglia (compresi i *Sacchetti dei Mercanti*). Recupera un punto Equipaggio (Crew) per ogni successo.

-Sei immune contro la carta evento "Plague".



**Ship's Surgeon Specialist**  
Infermiere di Bordo  
(Specialista)

Sébastien Laroque, un navigato Infermiere di Bordo, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Curacao**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

-Fai un check di Comando (*Leadership*) dopo una battaglia (compresi i *Sacchetti dei Mercanti*). Recupera un punto Equipaggio (Crew) per ogni successo.

-Sei immune contro la carta evento "Plague".



**Master Carpenter (Specialist)**  
Mastro Carpentiere  
(Specialista)

Andrew Cobb, un acclamato Mastro Carpentiere, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Nassau**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

Alla fine del tuo turno, puoi riparare gratuitamente un solo colpo a tua scelta tra lo Scafo (Hull), il Carico (Cargo) o le Vele (Mats).



**Master-at-Arms (Specialist)**  
Mastro d'Armi (Specialista)

Joseph Hays, un famoso Mastro d'Armi, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Port Royal**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

Nei Combattimenti tra Equipaggi: -non puoi mai essere costretto a rilanciare i dadi di Comando (*Leadership*); -Puoi ritirare un dado del tuo tiro di Comando (*Leadership*) ogni round. Cannon".



**Master Carpenter (Specialist)**  
Mastro Carpentiere  
(Specialista)

Diego Pérez, un acclamato Mastro Carpentiere, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Santo Domingo**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

Alla fine del tuo turno, puoi riparare gratuitamente un solo colpo a tua scelta tra lo Scafo (Hull), il Carico (Cargo) o le Vele (Mats).



**Master Gunner (Specialist)**  
Mastro Artigliere (Specialista)

Ramón de Rojas, un famoso Mastro Artigliere, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **San Juan**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

-Una volta per battaglia (incluso i *Sacchetti di Mercanti*) puoi cancellare un colpo ai tuoi cannoni (Cannons).

-Sei immune alle Carte Gloria "Cannon Re-Roll" e "Loose Cannon".



**Master Gunner (Specialist)**  
Mastro Artigliere (Specialista)

Jacob Rapenburgh, un famoso Mastro Artigliere, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **St. Maarten**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

-Una volta per battaglia (incluso i *Sacchetti di Mercanti*) puoi cancellare un colpo ai tuoi cannoni (Cannons).

-Sei immune alle Carte Gloria "Cannon Re-Roll" e "Loose Cannon".



**Master-at-Arms (Specialist)**  
Mastro d'Armi (Specialista)

Jacques Bonnaire, un famoso Mastro d'Armi, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Tortuga**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

Nei Combattimenti tra Equipaggi: -non puoi mai essere costretto a rilanciare i dadi di Comando (*Leadership*); -Puoi ritirare un dado del tuo tiro di Comando (*Leadership*) ogni round. Cannon".



**Purser (Specialist)**  
Commissari di Bordo  
(Specialista)

Adriaen van Obdam, un Commissario di Bordo di grande qualità, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **St. Maarten**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

-Guadagni 2 Monete extra in totale quando vendi delle merci.

-Nessuna Carta Gloria può colpire negativamente il tuo Carico o le tue Monete.



**Purser (Specialist)**  
Commissari di Bordo  
(Specialista)

Luis Moreno, un Commissario di Bordo di grande qualità, è disposto ad unirsi alla tua ciurma. Gioca questa carta durante una azione "Porto" a **Caracas**. Esegui con successo un check di Comando (*Leadership*) o paga **2 Monete** se lo fallisci. Quindi tieni questa carta scoperta sul tuo Tabellone Giocatore.

-Guadagni 2 Monete extra in totale quando vendi delle merci.

-Nessuna Carta Gloria può colpire negativamente il tuo Carico o le tue Monete.

