

Christian Marcussen and Kasper Aagaard

MERCHANTS & MARAUDERS



WILLIAMS
2009

INDICE

Componenti	2
Termini Importanti	3
Panoramica	3
Preparazione del gioco	5
Come si gioca	7
Saccheggiare i Mercanti	10
Ricercati & Ricompense	11
Carte Gloria	12
Capitani non giocatori (NPC)	12
Combattimento	14
Depredare	15
Morte & Ritirata	15
Esempi di un combattimento	16

CREDITI

DESIGN

Christian Marcussen
Kasper Aagaard

GRAFICA

Ben Nelson
Chris Quilliams

COMPOSIZIONE

NelsonDesign.net

PUBBLICATO DA

Z-Man Games, Inc.
64 Prince Road
Mahopac, NY 10541

PLAYTESTERS

Toke Nielsen, Freddy Silva, Tina Arbjørn,
Christian Guldager Simonsen, Michael Kucirek,
Thore Nellemann & Stephan Rasmussen

RINGRAZIAMENTI

Justin Morse, Mik Svellov, Mika Rautiainen,
Shawn Low, Robert Schimkowitsch, Arne Thomi
and the BGG community for fantastic support,
feedback and patience. (www.boardgamegeek.com)

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A

Geert van der Burgt

IN MEMORIA DI

Michael Kucirek

TRADUZIONE IN ITALIANO

Francesco Neri

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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

COMPONENTI

- **100 Monete di vario valore**
20 (da 1), 20 (da 2), 30 (da 5), 30 (da 10)
- **26 Navi di plastica**
5 Brigantini (Sloop), 4 Corvette (Fulte), 9 Fregate (Frigate), 8 Galeoni (Galleon)
- **Tessere Domanda**
Le Tessere Domanda sono piazzate sul tabellone di gioco in ogni porto. Esse indicano le merci richieste nei vari porti
- **17 Gettoni Mercante**
5 Spagnolo, 4 Tedesco, 4 Francese e 4 Inglese. Questi sono piazzati sul tabellone di gioco e indicano i mercanti che possono essere attaccati e saccheggianti
- **16 Tessere Upgrade per i Velieri**
Ogni porto ha una Tessera Upgrade. Queste sono delle migliorie che possono essere comprate per il proprio veliero.
- **12 Gettoni Armi Speciali**
Queste Armi Speciali possono essere comprate in ogni porto. Un giocatore può averne una di ogni tipo, e sono usate durante il combattimento per scopi tattici
- **20 Bandierine Ricercato**
5 per ogni nazione. Queste sono usate principalmente per indicare quando i giocatori sono ricercati, ma sono usate anche per gli effetti di alcune Carte Evento
- **254 Carte**
34 Carte Evento, 70 Carte Gloria, 16 Carte Capitano, 64 Carte Merce, 20 Carte Veliero, 25 Carte Dicerie, 25 Carte Missione
- **29 Cubetti di legno**
6 Rossi, 6 Blu, 6 Gialli, 6 Verdi & 5 Marroni
- **4 Tessere Veliero**
Da mettere sotto i velieri di plastica per distinguerli
- **1 Tabellone di gioco**
- **4 Tabelloni del giocatore**
- **10 Dadi speciali**
- **4 Salvadanai**
- **2 Cartoncini riepilogativi**
- **1 Regolamento.**



TERMINI IMPORTANTI

Tabellone del Giocatore: Il Tabellone dove mettere molte delle vostre Carte, le Tessere Upgrade dei Velieri e le Monete.

Zone di Mare: Le zone di mare nelle quali metterete e muoverete le vostre Navi. Ci sono 17 zone di mare sul Tabellone di gioco.

Ricercato: Un indicazione di quanto siete ricercati. Di solito, riceverete bandierine ricercato ingaggiando navi non pirata. Quando ricevete una bandierina ricercato per la prima volta, piazzatela sul vostro tabellone del giocatore. Per ogni bandierina ricercato addizionale che riceverete da parte della solita una nazione, spostate la bandierina di una casella verso l'alto sul tracciato delle bandierine.

NPC: Capitano non giocatore, (*dall'inglese Non-Player Captain*). Un termine usato per Capitani di Velieri e Pirati non controllati da alcun giocatore. Gli NPC sono rappresentati sul tabellone da miniature di plastica come i giocatori.

Pirata: Ogni giocatore che ha almeno una bandierina ricercato. Ogni veliero nero degli NPC.

Non-Pirata: Ogni giocatore che non ha bandierine ricercato. Tutti i Mercanti che possono essere trovati sul tabellone, raffigurati dai gettoni Mercante.

Carte Evento: Le carte pescate all'inizio di ogni turno che hanno un effetto generale sul gioco. Le Carte Evento portano anche in gioco gli NPC e li attivano per muoverli.

PANORAMICA

VINCERE IL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di guadagnare 10 Punti Gloria. Quando un Punto Gloria viene guadagnato, il giocatore avanza il cubetto del proprio colore sul tracciato segna punti gloria presente sul tabellone.

I punti gloria vengono guadagnati dai giocatori ogni volta che compiono atti gloriosi o infami:

- Sconfiggere un Giocatore o un NPC (*cioè sopravvivere e vincere un combattimento navale o fra equipaggi*)
- Vendere 3 o più Carte Merce in un porto dove tali merci sono richieste
- Trovare 12 o più Monete durante un Saccheggio
- Completare una Missione
- Scoprire che una diceria corrisponde alla verità
- Comprare una Fregata o un Galeone (*solo una per Capitano*)

Quando un giocatore raggiunge 10 Punti Gloria (*incluso i punti derivanti dalle monete messe nel salvadanaio - vedi sezione Salvadanaio*), lo dichiara e il gioco termina dopo che ogni giocatore avrà effettuato il suo turno.

Se più giocatori raggiungono 10 punti gloria nello stesso turno, vince il giocatore con più punti gloria sul tracciato segnapunti sul tabellone (*cioè non contando i punti derivanti dal salvadanaio*). Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con il maggior valore in monete. Se la situazione di pareggio persiste, ci sarà una vittoria a parimerito.

SALVADANAIO

I giocatori possono mettere le proprie monete nel salvadanaio quando sono nel porto di provenienza del loro Capitano. Un valore di 10 Monete conta come 1 Punto Gloria (*fino a 5 punti in partite dove si deve raggiungere 10 punti gloria*).

I punti derivanti dal salvadanaio, non vengono segnati appena il giocatore pone le monete nel salvadanaio, ma contano nel conteggio totale dei punti in maniera segreta. Gli altri giocatori sanno quante volte un giocatore ha messo monete nel salvadanaio, ma sarà difficile che conoscano l'esatto ammontare di quanto messo via. Così anche se il tracciato segnapunti dei punti gloria indica immediatamente chi è in vantaggio, rimane comunque spazio alle sorprese!

MANTENERE NASCOSTE LE MONETE

L'ammontare delle monete che i giocatori guadagnano o spendono è un'informazione pubblica, ma l'esatto ammontare di monete che un giocatore ha sulla propria nave è un'informazione segreta finché una regola non lo obblighi a rivelarlo. Il giocatore può impilare le proprie monete o coprirle con le Carte Merce (*Monete e Carte Merce condividono lo stesso spazio sul tabellone del giocatore*) ma deve tenerle sul proprio tabellone del giocatore.



Navi di Plastica



Tessere Domanda



Gettoni Mercanti



Bandierine Ricercato



Monete



Gettoni Armi Speciali



Tessere di Upgrade dei Velieri



Tessere Veliero

TEMPO LIMITE E DURATA DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente se si verifica qualcuna delle seguenti situazioni:

- Non ci sono più Carte Evento all'inizio di un turno.
- Un Capitano muore, e non ci sono più Carte Capitano da pescare.

In entrambi i casi, il giocatore vincitore sarà quello che ha il maggior numero di Punti Gloria. Risolvere i pareggi come spiegato nella sezione *Vincere il gioco* a pagina 3.

Per giocatori esperti, una partita dura in media 45 minuti per giocatore. Se desiderate una partita più lunga, potete modificare l'ammontare dei punti gloria necessari per vincere. Ogni punto extra aggiunge circa 10-20 minuti alla durata del gioco.

DADI E VERIFICA DELLE ABILITA'

Nel gioco sono inclusi 10 dadi dove i numeri 5 e 6 sono stati sostituiti con l'icona di un teschio.

Durante il gioco sarete chiamati ad effettuare tiri sulle abilità del vostro capitano. Per fare un tiro abilità si deve tirare un numero di dadi pari al valore indicato dalla abilità specificata del capitano. Per avere successo nel tiro è necessario ottenere almeno una icona teschio. Ad esempio se dovete effettuare un test sulla *Influenza* che ha un valore di 3, per superarlo dovrete tirare 3 dadi ed ottenere almeno un'icona teschio. Qualche volta sarà rilevante quanti successi si sono ottenuti. Questo significa sommare il numero di dadi che hanno dato come risultato un'icona teschio.

I numeri da 1 a 4 sul dado hanno vari usi durante un combattimento, per esempio per determinare la parte colpita del veliero, o risolvere pareggi (vedi sezione *Combattimenti* a pag. 14).

I giocatori assumono il ruolo di uno dei 16 Capitani inclusi nel mazzo della Carte Capitano. Ogni Capitano ha quattro abilità con un valore che varia da 1 a 4. Il valore determina l'ammontare di dadi da tirare ogni qualvolta venga richiesto di effettuare un tiro abilità.



Navigazione: E' la misura dell'abilità a manovrare in mare che ha un Capitano, ed è cruciale durante un combattimento navale.



Esplorazione: Viene usata per avvistare le altre navi che volete ingaggiare. L'esplorazione è usata inoltre per trovare tesori, isole nascoste o altre cose in mare di cui avete sentito attraverso le dicerie (vedi sezione *Acquisire Dicerie* a pag. 9).



Comando: Il comando è usato per vedere quanto bene il vostro Capitano guida il proprio equipaggio durante i combattimenti, e quanto siano disposti dei nuovi membri di equipaggio ad unirsi alla vostra causa.



Influenza: E' la misura della reputazione del vostro Capitano, e quante persone influenti conosce nei Caraibi. Potete usare l'influenza per guadagnare la fiducia di impiegati e per acquisire dicerie alla taverna.

Una Carta Capitano riporta anche la relativa abilità speciale e il porto di provenienza.

L'abilità speciale è una abilità unica che il Capitano possiede. I Capitani con più di un'abilità speciale hanno valori minori nelle altre abilità rispetto a quelli che ne possiedono solo una.

Il Porto di provenienza è il porto dal quale proviene il vostro Capitano ed è indicato sotto il nome del Capitano. La nazionalità del Porto quindi indica anche la nazionalità del vostro Capitano. Normalmente quando siete ricercati da una nazione, non avete più accesso ai porti controllati da quella nazione. Tuttavia nel porto di provenienza, il vostro Capitano conosce tutte le persone giuste, che vi permetteranno di entrare nel porto, anche se siete un pirata.

Il gioco include cinque differenti tipi di veliero: Brigantino (*Sloop*), Corvetta (*Flute*), Fregata (*Frigate*), Galeone (*Galleon*) e Vascello (*Man-o-War*). Ogni nave è rappresentata da una miniatura differente ad eccezione del Galeone e del Vascello che condividono la stessa miniatura. Ogni tipo di nave ha una Carta Veliero che ne indica le caratteristiche.

I velieri hanno cinque importanti caratteristiche che hanno un valore che varia da 1 a 5. Notare che un veliero non può mai avere una caratteristica con un valore superiore a 5, indipendentemente dalle Tessere Upgrade acquistate durante il gioco.

Robustezza (*Toughness*): Determina quanto sia difficile affondarla o danneggiarla.

Carico (*Cargo*): Indica il numero massimo di Carte Merce che si possono avere a bordo del veliero.

Equipaggio (*Crew*): Indica il numero di membri dell'equipaggio pronti a combattere che ha il veliero all'inizio del gioco. Quando perderete tutto il vostro equipaggio, non sarete più in grado di combattere se abbordati, ne potrete cominciare voi stesso un'abbordaggio.

Cannoni (*Cannons*): Rappresentano il potenziale di fuoco del vostro veliero. Più cannoni ha la vostra nave e più devastante sarà.

Manovrabilità (*Maneuverability*): Indica quanto agile e reattivo è il vostro veliero. Questo vi aiuterà a prevenire la fuga dei mercanti durante un saccheggio.

Inoltre, se il valore di manovrabilità del vostro veliero supera quello dell'avversario di 2 o più punti, aggiungete un dado al tiro per l'abilità Navigazione durante il combattimento!

E' possibile reclamare o comprare nuove navi durante il gioco, ma è necessario sbarazzarsi di quella vecchia. Non si può mai avere più di un veliero alla volta.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

IL TABELLONE DI GIOCO

Ogni giocatore prende un tabellone del giocatore. Il tabellone del giocatore è usato per tenere traccia delle Carte, Monete, Merci e la condizione del vostro veliero.

All'inizio del gioco, ogni giocatore esegue i seguenti passi:

1. Scegliere il colore desiderato e prendere i 6 cubetti e le miniature dello stesso colore. Prendere anche un salvadanaio che verrà usato per nascondersi dentro le Monete guadagnate.
2. Pescare a caso una Carta Capitano dal mazzo delle Carte Capitano facendo attenzione a non rivelarla agli altri giocatori.
3. Scegliere segretamente un veliero per il vostro Capitano e tenerlo in pugno. Potete scegliere fra un Brigantino e una Corvetta. Il Brigantino vi darà maggiore *Manovrabilità*, molto utile per gli atti di pirateria, mentre la Corvetta è più vulnerabile ma ha una capacità di *Carico* maggiore, molto utile per le attività dei mercanti.

Adesso i giocatori rivelano simultaneamente il loro Capitano e il veliero scelto. Adesso procedere come segue:

1. Prendere la Carta Veliero corrispondente alla miniatura del veliero scelto. Piazzatela insieme alla Carta Capitano sul vostro tabellone del giocatore.
2. Piazzare la miniatura del veliero scelto sul tabellone di gioco nel porto di provenienza del vostro Capitano.
3. Pescare una Carta Gloria.
4. Un cubetto viene piazzato su ogni casella della tabella "Hit Location" in modo che corrisponda al valore della caratteristica indicato sulla Carta Veliero. "Hull" e "Masts" corrispondono al valore della *Robustezza (Toughness)* mentre gli altri corrispondono ai nomi delle caratteristiche indicate sulla Carta Veliero. Così se avete un veliero con una caratteristica di *Robustezza* pari a 2, dovrete piazzare un cubetto sulla seconda casella della riga "Hull" e della riga "Masts". Se avrete piazzato correttamente i cubetti per le caratteristiche di un Brigantino, avrete un cubetto sulla seconda casella di tutte le righe, eccetto che per la caratteristica *Cannoni (Cannons)* che avrà un cubetto sulla prima casella.
5. Prendere delle Monete per un valore totale di 10. Questo è il denaro che avrete a disposizione all'inizio del gioco.

GIOCATORE INIZIALE

Determinare il giocatore iniziale prendendo le carte Capitano dai giocatori e pescandone una a caso. Il giocatore proprietario della Carta Capitano pescata è il giocatore iniziale. Il turno procede in senso orario a partire da questo giocatore. L'ordine dei turni viene mantenuto durante tutto il gioco.

MERCANTE O PIRATA ?

- L'abilità speciale del Capitano spesso fornisce un aiuto.
- *L'Esplorazione* è senza dubbio l'abilità più importante per un pirata, ma anche il *Comando* svolge un ruolo importante.



IL TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco è diviso in 17 zone di mare. 16 di queste hanno associato un porto, raffigurato dalla bandierina di una delle 4 nazioni presenti nel gioco (*Olanda, Inghilterra, Francia e Spagna*).

Molte zone di mare forniscono un vantaggio o svantaggio diverso da zona a zona, che è scritto all'interno della zona di mare stessa. Queste informazioni nelle zone di mare si trovano anche sul cartoncino riepilogativo.

I confini delle zone di mare riportano una lettera che corrisponde ad un punto cardinale. Queste sono usate per il movimento degli NPC.

Nell'angolo in alto a sinistra si trova lo spazio "At War" (*In Guerra*), usato per indicare quali due nazioni sono attualmente in guerra.

In alto al centro del tabellone ci sono gli spazi per piazzare gli NPC quando vengono pescati.

Nell'angolo in alto a destra c'è la tabella "The Enemy" (*Il Nemico*) per tenere traccia dei danni agli NPC e gli spazi per piazzare i gettoni dei mercanti sconfitti.

Infine, in basso, sotto la mappa, c'è il tracciato segnapunti, c'è il tracciato segna punti dei punti gloria che va da 0 a 10.

Olanda



Inghilterra



Francia



Spagna



PREPARAZIONE DEL TABELLONE

- Mescolare tutti i mazzi (eccetto il mazzo delle Carte Veliero) e piazzarle coperte vicino al tabellone di gioco. E' molto importante mescolare bene il mazzo delle Carte Evento e delle Carte Merci.
- Piazzare una Tessera Domanda a caso scoperta in ogni zona di mare. La tessera va piazzata su uno dei due spazi quadrati vicini al porto. Le restanti 8 tessere domanda vengono messe impilate e coperte vicino al tabellone di gioco per essere utilizzate in seguito. Notare che la zona di mare "Caribbean Sea" non riceve alcuna tessera domanda perchè non ci sono porti in questa zona di mare.
- Piazzare una Tessera Upgrade per i Velieri a caso coperta nel secondo spazio quadrato rimasto libero di ogni zona di mare. Nessuna tessera Upgrade sarà messa nella zona di mare "Caribbean Sea" per lo stesso motivo detto precedentemente.
- Piazzare un gettone Mercante a caso, con il lato che mostra la nazione coperto, in ogni zona di mare, inclusa la zona "Caribbean Sea".
- Pescare due Carte Missione. Leggere il contenuto a voce alta e piazzare ogni carta sul tabellone di gioco nella zona di mare indicata sulla carta stessa.
- Piazzare un cubetto di ogni giocatore sullo spazio numero 0 del tracciato segnapunti, e 5 cubetti marroni da qualche parte sulla tabella "The Enemy", pronti per essere utilizzati quando avviene un combattimento fra un giocatore e un NPC.

1



COME SI GIOCA

SEQUENZA DEL TURNO

1. Pescare una Carta Evento
2. Ogni giocatore effettua le proprie Azioni a turno

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato le proprie azioni, inizia un nuovo turno, che riparte pescando una nuova Carta Evento.

PESCARRE UNA CARTA EVENTO

Il giocatore iniziale pesca una Carta Evento. Se la carta ha in alto delle icone NPC, queste vengono risolte prima (vedi sezione *Movimento dei NPC* a pag. 13). Dopo il testo presente sulla carta viene letto a voce alta. Gli effetti di ogni Carta Evento sono spiegati in dettaglio sulla carta stessa. Alcune carte hanno un effetto immediato, mentre altre hanno un effetto che ha luogo durante ogni turno del giocatore o alla fine di un intero turno. Dopo che gli effetti della carta sono stati applicati, mettere la carta in una pila degli scarti a meno non sia specificato diversamente.

Ci sono 34 Carte Evento nel gioco. Se non ci sono più Carte Evento da pescare, il gioco termina (vedi *Tempo Limite e Durata del Gioco* a pag. 4).

AZIONI

I giocatori effettuano le loro azioni, a partire dal giocatore iniziale e poi a seguire in senso orario. Ogni volta che un giocatore è di turno può effettuare 3 Azioni, e può scegliere quali eseguire fra le seguenti azioni:

- **Muovere**
- **Esplorare**
- **Azioni in Porto**

E' possibile combinare differenti azioni, quindi sarà possibile ad esempio spendere due azioni per **Muovere**, e dopo spendere la terza per **Esplorare**, nel tentativo di avvistare una nave avversaria.

MUOVERE

Usare un'azione **Muovere** per spostare il proprio veliero in una zona di mare adiacente, entrare in un Porto o uscire da un Porto. Ogni movimento costa una azione. Spostare la propria miniatura del veliero per indicare il proprio movimento, o piazzarla sul porto se il movimento è stato effettuato per entrare in un porto. Il movimento non cambia in base al tipo di veliero.

Esempio: Frances Wright è nel porto di Havana e vuole andare nel porto di Nassau. Nel proprio turno quindi muoverà dal porto di Havana alla zona di mare di Havana con una azione, poi dal lì alla zona di mare di Nassau con un'altra azione, ed infine entrerà nel porto di Nassau con l'ultima azione a disposizione. Così tutte e tre le azioni sono state spese, quindi ogni azione possibile nel porto di Nassau dovrà essere effettuata nel turno successivo.

ESPLORARE

Scegliere l'azione **Esplorare** per cercare di avvistare ed attaccare una nave presente nella zona di mare dove risiede il proprio veliero. Il giocatore deve però dichiarare per cosa sta effettuando l'esplorazione tra:

- **Un veliero di un giocatore avversario nella stessa zona di mare (non nel porto).**
- **Un NPC nella stessa zona di mare.**
- **Un Mercante nella stessa zona di mare (rappresentato da un gettone Mercante).**

Effettuare un tiro sull'abilità **Esplorazione** del vostro Capitano. Se si ha successo, avete trovato il veliero che stavate cercando, e quindi inizia un combattimento. I combattimenti sono un po' complicati (vedi la sezione *Combattimenti* a pag. 14), mentre la risoluzione dei Saccheggi è più veloce e più astratta (vedi la sezione *Saccheggi* a pag. 10).

Non è possibile fare un'azione **Esplorare** per cercare di avvistare lo stesso bersaglio due volte nel solito turno. Tuttavia, è possibile **Esplorare** per un bersaglio diverso nella stessa zona di mare, o muovere in un'altra zona di mare ed **Esplorare** se si hanno azioni a sufficienza.

Esempio: Un giocatore inizia il proprio turno nella stessa zona di mare di un altro giocatore e di un mercante (rappresentato da un gettone Mercante). Egli effettua una azione **Esplorare** e dichiara di voler avvistare il veliero del giocatore avversario presente nella stessa zona di mare. Effettua quindi un tiro sull'abilità **Esplorare** e lo fallisce. Adesso può spendere un'altra azione **Esplorare**, ma non può cercare di avvistare lo stesso giocatore avversario. Può però cercare di avvistare il Mercante.



AZIONI IN PORTO

Quando siete in un porto potete (una volta per turno) effettuare qualsiasi numero di attività effettuabili in un Porto, scegliendo l'azione *Azioni in Porto*. Le attività effettuabili in un porto sono:

- **Vendere Merci**
(deve essere la prima azione portuale)
- **Comprare Merci**
- **Visitare il Cantiere**
- **Reclutare**
- **Acquisire Dicerie**
- **Reclamare una Missione**
- **Mettere Monete nel salvadanaio**
(solo nel porto di provenienza)

Se desiderate Vendere Merci, allora questa deve essere la prima attività che effettuate nel porto. Potete effettuare tutte le altre attività nell'ordine che preferite. Un'attività può essere effettuata solo una volta, e deve essere completata prima che ne possa essere svolta un'altra.

VENDERE MERCI

Dichiarare quali delle vostre Merci (*Carte Merce*) desiderate vendere. Tutte le merci possono essere vendute al prezzo di 3 Monete per Carta. Tuttavia la merce in domanda (quella raffigurata sulla Tessera Domanda presente sul porto) può essere venduta per 6 Monete. Le Carte Merce vendute sono messe scoperte nel mazzo degli scarti delle Carte Merce.

Quando vendete la Merce che è in Domanda, rimpiazzate la Tessera Domanda con una nuova, da pescare a caso dalla riserva posta in precedenza vicino al tabellone. Dopo aver cambiato la Tessera Domanda non potete più vendere merci nel turno corrente.

Esempio: Se pescate queste 6 Carte Merce, potete comprare le carte Spezie per 3 Monete, le carte Cacao per 2 Monete e le carte Rum per solo 1 Moneta a carta! Potete fare buoni affari comprando merci di cui c'è un vasta disponibilità e rivenderle in un porto dove sono in domanda

COMPRARE MERCI

Pescare le prime 6 Carte Merce dal mazzo e tenerle nella propria mano. Scartare le carte che indicano la merce che è in Domanda in quel porto, e pescarne altre per rimpiazzarle. Le carte che avete pescato sono le merci disponibili in questo turno (ci sono 8 differenti tipi di merci).

Il prezzo base per ogni Carta Merce è di 3 Monete. Se avete pescato due carte che indicano la stessa merce, il prezzo di questa merce scende da 3 a 2 Monete per carta. Se avete pescato 3 o più carte che indicano la stessa merce, il prezzo di questa merce scende a 1 Moneta per Carta.

Scegliere quali carte si desidera acquistare, e pagare il relativo costo, quindi metterle coperte sul proprio tabellone del giocatore. Se avete comprato delle carte ad un prezzo ridotto, dovete far verificare la correttezza del vostro acquisto ad un giocatore di vostra scelta. Il giocatore che effettua la verifica delle vostre carte non può svelare agli altri giocatori cosa avete comprato.

Rimettete le Carte Merce che non avete comprato scoperte nella pila degli scarti. Se scartate delle Carte Merce che già possedevate per far spazio nella stiva di carico del vostro veliero, anch'esse andranno poste scoperte nella pila degli scarti delle Carte Merce.

Quando il mazzo delle Carte Merce termina, prendere le carte del mazzo degli scarti e mescolarlo accuratamente per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Nota:

- Se comprate delle Carte Merce nello stesso porto per la seconda volta in due turni di fila, potrete pescare solo 3 Carte Merce.
- In porto non ci sono limiti al numero di Carte Merce che si possono avere, tuttavia, una volta che abbandonate il porto dovete scartare tutte le Carte Merce che sono in eccesso rispetto al valore Carico del vostro veliero.

VISITARE IL CANTIERE

Nel Cantiere è possibile acquistare Riparazioni per il proprio veliero, Tessere di Upgrade e Gettoni di Armi Speciali. Sempre nel Cantiere sarà possibile comprare un nuovo veliero oppure vendere quello vecchio.

	Acquisto	Vendita
Brigantino (<i>Sloop</i>)	10	5
Corvetta (<i>Flute</i>)	10	5
Fregata (<i>Frigate</i>)	35	10
Galeone (<i>Galleon</i>)	35	10
Riparazioni (<i>per punto di danno</i>)	2	-
Tessera Upgrade	3	*1
Armi Speciali (<i>per gettone</i>)	3	1

**Non possono essere vendute separatamente, ma fanno aumentare di 1 Moneta il valore di vendita della Nave*

VENDERE O COMPRARE VELIERI

Quando comprate un nuovo veliero, dovete vendere quello vecchio. Modificate i prezzi di vendita sopra elencati per il veliero venduto come segue:

- +1 Moneta per Tessera di Upgrade posseduta
- - 1 Moneta per punto di danno subito
(senza tener conto dei danni all'equipaggio "Crew")

Se avete venduto un veliero che aveva fatto degli Upgrade, queste tessere rientrano in gioco (vedi sezione *Acquistare Tessere Upgrade più avanti*). Quando comprate un nuovo veliero userete l'equipaggio del veliero venduto.

Non è possibile rimanere senza veliero, quando viene venduto quello vecchio ne deve essere comprato obbligatoriamente uno nuovo. Se non avete denaro per acquistare quello nuovo allora quello vecchio non può essere venduto.

Nota che il Vascello (Man-o-War) non può essere comprato né venduto. Può essere ottenuto solamente in maniera ostile e deve essere ceduto quando acquistate un nuovo veliero!

COMPRARE ARMI SPECIALI

Le Armi Speciali possono essere comprate in qualunque porto al prezzo di 3 Monete per Gettone. Potete avere solo un gettone di Arma Speciale di ogni tipo, ma anche tutti e tre i tipi se lo desiderate.

Leggere le regole per utilizzare le Armi Speciali durante un combattimento a pag. 15, e durante un Saccheggio a pag. 10.

ACQUISTARE RIPARAZIONI

E' possibile riparare i danni del vostro veliero al costo di 2 Monete per punto di danno. Questo include i danni a tutti i punti della nave eccetto che i danni all'equipaggio, che deve essere Reclutato (vedi sezione *Reclutare a pag.9*).

ACQUISTARE TESSERE UPGRADE

I soli Upgrade che possono essere acquistati in un porto sono quelli rappresentati dalla Tessera Upgrade presente nel porto. La Tessera Upgrade presente nel porto viene rivelata solamente dopo che il giocatore di turno ha deciso di usare l'azione *Azioni in Porto*.



Nota: Il numero e le icone nella metà inferiore della carta non sono rilevanti per il valore della merce. Queste vengono usate durante un Saccheggio per determinare quante Monete si trovano a bordo della nave che saccheggiate.

Quando comprate una Tessera Upgrade prendere la tessera e piazzatela sul vostro tabellone del giocatore nell'area corrispondente all'upgrade acquistato. Il porto adesso non ha più Upgrade da vendere. Non è possibile acquistare più di una Tessera Upgrade dello stesso tipo. Generalmente non è possibile trasferire Tessere Upgrade da un veliero ad un altro - può essere fatto solo a St. Jhon come si legge sulle informazione scritte sulla relativa zona di mare.

Notare che la maggior parte degli Upgrade che influiscono sul combattimento non hanno effetto durante un Saccheggio. Questi sono principalmente utilizzati per i combattimenti fra giocatori o contro NPC.

	Amache Extra: Aggiunge +1 alla caratteristica <i>Equipaggio</i> della nave (<i>l'equipaggio extra deve essere Reclutato</i>). La caratteristica <i>Equipaggio</i> di una nave non può eccedere il valore di 5.
	Sartie e Vele Migliori: Aggiunge +1 al valore della caratteristica <i>Manovrabilità</i> della vostra Nave
	Scafo Rinforzato: Voltare questa tessera per fargli assorbire 1 punto di danno ricevuto in una caratteristica qualunque (dopo che il punto dove è stata colpita la nave è stato già determinato). Per riattivare l'abilità del gettone effettuare una riparazione al costo di 3 Monete in un porto qualunque.
	Ampliamento Vano di Carico: Aggiunge +1 al valore della caratteristica <i>Carico</i> della nave. Spostare il cubetto avanti di una casella sulla riga "Cargo" della tabella "Hit Location". La caratteristica <i>Carico</i> di una nave non può eccedere il valore di 5.
	Cannone di Prua: Voltare questa tessera per infliggere un colpo dopo che voi o il vostro avversario dichiara l'azione <i>Fuggire</i> durante un combattimento. Voltare la tessera di nuovo in posizione scoperta dopo che il combattimento è terminato.
	Cannoni Extra: Aggiunge +1 al valore della caratteristica <i>Cannoni</i> della nave. Spostare il cubetto avanti di una casella sulla riga "Cannons" della tabella "Hit Location". La caratteristica <i>Cannoni</i> di una nave non può eccedere il valore di 5.
	Cannoncino Girevole: Prima di un combattimento fra equipaggi (in mare), tirare 2 dadi. Sarà inflitto 1 punto di danno alla caratteristica <i>equipaggio</i> avversaria se si ottiene dal lancio dei dadi uno o più successi. Non è importante chi ha iniziato l'abbordaggio.
	Gittata Lunga: Prima del primo round di un combattimento navale tirare un dado per ogni punto della caratteristica <i>Cannoni</i> della vostra nave. Sarà inflitto 1 punto danno per ogni successo. Non utilizzabile con i gettoni delle Armi Speciali.

Quando una nave di un giocatore con delle tessere di Upgrade viene affondata, venduta o scartata, il giocatore proprietario della nave immediatamente distribuisce le tessere Upgrade. Queste vengono piazzate coperte e a caso nei porti di sua scelta, che sono sprovvisti di Tessere Upgrade.

RECLUTARE

In caso di un tiro effettuato con successo sull'abilità *Comando* del vostro Capitano, potete completare il vostro Equipaggio. Se il tiro fallisce, l'equipaggio può essere reclutato al costo di 2 Monete per punto. Il vostro Equipaggio non può mai eccedere il valore della caratteristica *Equipaggio* della vostra nave.

ACQUISIRE UNA DICERIA

Pagare 2 Monete e fare un tiro sull'abilità *Influenza* del vostro Capitano per tentare di acquisire una Diceria. Se il tiro ha successo, pescate una Carta Diceria. Una volta visionata mettetela coperta sul vostro tabellone del giocatore. Potete avere solo una Carta Diceria alla volta. Potete acquisire nuove Dicerie, ma dovrete scegliere quale tenere fra quella nuova e quella già acquisita in precedenza. Mescolare le Carte Diceria scartate nel mazzo delle Carte Diceria. Le Dicerie di solito richiedono di andare in un porto specifico o in una zona di mare ed effettuare un tiro sull'abilità *Influenza* o *Esplorazione* durante un'azione *Azioni in Porto* o un'azione *Esplorare* (indicata dall'icona dell'abilità presente sulla carta). Quando l'azione necessaria viene scelta, mostrate la Carta Diceria e fate il tiro sull'abilità richiesta. Se il tiro fallisce, la diceria era falsa e la carta viene scartata. Se il tiro ha successo, ottenete quanto promesso dalla Carta Diceria. Dopodiché scartate la carta, salvo se diversamente specificato (come ad esempio sulla Carta Diceria "Forged Documents").

Punti Gloria! Quando una diceria si rivela vera e il suo effetto è stato risolto, ricevete 1 Punto Gloria, e quindi anche una Carta Gloria (vedi Carte Gloria a pag. 12).



RECLAMARE UNA MISSIONE

Il mazzo delle Carte Missione è pieno di differenti missioni offerte da vari personaggi del gioco, come i Governatori, i Nobili, Mercanti e Pirati.

In cima ad ogni Carta Missione potete vedere elencati:

Guadagno: L'ammontare di Monete o altri benefici che guadagnerete

Richiesta: Condizione necessaria da assolvere per completare la missione

Localione: Il porto dove potete reclamare tale missione

Se tentate di acquisire una missione, ma fallite (per esempio fallendo il tiro sull'abilità *Influenza*), allora, salvo se diversamente specificato, la missione resta in gioco. Un nuovo tentativo di acquisire la missione (o un'altra missione nello stesso porto) può essere fatto nel turno successivo durante un'azione *Azioni in Porto*.

Quando acquistate una Carta Missione, piazzatela scoperta sul vostro tabellone del giocatore. Dopo pescate una nuova Carta Missione e piazzatela nella localione indicata dalla Carta Missione. In questo modo ci saranno sempre due Carte Missione disponibili in gioco. Potete avere solo una Carta Missione alla volta, ma potete scartare quella vecchia se ne acquistate una nuova.

Punti Gloria! Completare una missione vi farà guadagnare 1 Punto Gloria, e quindi anche una Carta Gloria (vedi Carte Gloria a pag. 12).

NASCONDERE MONETE NEL SALVADANAIO

Quando siete con la vostra nave nel porto di provenienza del vostro Capitano, potete nascondere tutte o parte delle Monete nel vostro Salvadanaio. Quando effettuate questa operazione praticamente nascondete il vostro denaro in un luogo sicuro dove gli altri giocatori non possono vederlo. Ogni 10 Monete nascoste corrispondono ad 1 Punto Gloria.

Ricordate: Solo metà dei punti gloria del vincitore possono derivare dalla conversione delle monete presenti nel suo salvadanaio!

Dovete dichiararlo agli altri giocatori quando nascondete le Monete nel Salvadanaio, ma non siete obbligati a dichiarare il valore delle monete che nascondete. In questo modo il valore totale delle monete che avrete nascosto durante il gioco rimarrà segreto. Il solo momento in cui vi è richiesto di svelare il valore delle monete nascoste nel salvadanaio, è quando dichiarate di aver raggiunto 10 Punti Gloria.

Quando la vostra nave si trova nel porto di provenienza del vostro Capitano, potete spendere liberamente le Monete che sono nel vostro salvadanaio, o spostarle a bordo della nave.

Suggerimento: Nascondete o spendete le vostre Monete quando potete per evitare di salpare con troppe Monete a bordo. Se la vostra nave viene affondata perdetevi tutte le vostre monete, oppure anche peggio, un altro giocatore può prendere le vostre monete se vi abborda e vi sconfigge. Questo significa che in un solo colpo egli guadagnerà 1 Punto Gloria e potenzialmente altri quando nasconderà nel suo salvadanaio le monete che vi ha depredata. Se cominciate ad avvertire la pressione e siete lontani dal porto di provenienza del vostro Capitano, magari potrebbe essere opportuno prendere in considerazione l'acquisto di qualche Tessera Upgrade per migliorare la resistenza della vostra nave.

SACCHEGGIARE I MERCANTI



GETTONI MERCANTE

I gettoni Mercante sono usati per rappresentare Mercanti che possono essere ingaggiati e saccheggianti. Quando un Mercante viene Saccheggiato, il relativo gettone viene rimosso dal tabellone di gioco e posto coperto sul tracciato "Merchants" in alto a destra sul tabellone di gioco.

Se il tracciato contiene 8 gettoni all'inizio di un turno (prima che venga pescata la Carta Evento), allora ridistribuite i gettoni mercante coperti su ogni zona di mare finché tutte ne avranno uno.

NAZIONALITA' DEI MERCANTI

Dopo aver dichiarato l'intenzione di effettuare una azione **Esplorare**, fate un tiro sull'abilità **Esplorare** del vostro Capitano. Se il tiro ha successo, rimuovete il gettone Mercante dalla zona di mare e rivelate la nazionalità voltando il gettone. La nazionalità del Mercante può essere sia quella indicata dal gettone che quella della zona di mare su cui si trovava (per esempio Spagnola se si trovava nella zona di mare di Santo Domingo). Sarete voi a decidere quale delle due, e infine se volete ingaggiare il Mercante.

Potreste voler lasciar andare via il Mercante se doveste scegliere fra due nazioni con cui non volete avere uno. Il gettone è comunque rimosso e piazzato sul tracciato "Merchants" in alto a destra sul tabellone di gioco.

SACCHEGGIARE I MERCANTI

Importante: Potete effettuare un Saccheggio solo se la vostra nave non ha caratteristiche distrutte (cioè il valore di una riga della tabella "Hit Locations" è pari a zero).

I **Saccheggi** sono effettuati pescando Carte Merce. Le Carte Merce che pescate determinano se il saccheggio ha successo, quali merci si trovano a bordo della nave, e quante monete saccheggerete dalla nave. Per effettuare il saccheggio seguite i seguenti passi:

1. Pescate 3 Carte Merce e piazzatele scoperte di fronte a voi
2. Fate un tiro sull'abilità **Navigazione** del vostro Capitano
3. Una alla volta, potete utilizzare ogni successo per:
 - **Pescare** una Carta Merce aggiuntiva
 - **Scartare** una Carta Merce o
 - **Scambiare** una Carta Merce

Nota: E' legale pescare una carta merce aggiuntiva, e dopo usare un altro successo per scartare o scambiare la nuova carta pescata. Sia le carte scambiate che scartate sono ignorate ai fini della valutazione dell'esito del saccheggio e vanno poste nella pila degli scarti delle carte merce.

Adesso determinate se il saccheggio ha avuto successo controllando le icone nell'angolo in basso a destra delle rimanenti carte merce.

Esempio: Frederico da Silva decide di effettuare un Saccheggio. Egli pesca tre Carte Merce ed effettua con successo un test sull'abilità **Navigazione**

Per questa ragione l'unica cosa sensata da fare è scartare la Carta Merce "Tabacco" oppure pescarne una nuova al suo posto. Frederico effettua la seconda scelta.



Potete utilizzare questo successo per pescare una carta aggiuntiva, scartare una carta, o pescarne una nuova per rimpiazzarne una nella propria mano. Non ci sono chance per la nave di scappare dato che è presente solo un'icona Fuga (sulla carta merce "Rum") e il Brigantino di Frederico ha una **Manovrabilità** di 4.

Allo stato attuale, il suo Brigantino riceverebbe due colpi, uno sulla caratteristica **Masts** e uno sulla caratteristica **Cannons**. Dato che il Brigantino ha una caratteristica **Cannons** di 1 punto, questa caratteristica viene distrutta con conseguente fallimento del saccheggio.

La nuova carta pescata ha un valore di saccheggio pari a 5, e riceve un colpo al suo Brigantino nella caratteristica **Cargo**, ciò significa che potrà trattenere una carta merce in meno. Tuttavia il saccheggio termina con successo, e mantenere le monete e una carta merce è meglio di niente! Frederico saccheggia 10 monete e decide di prendere la carta merce "Rum" dato che è in Domanda nel porto vicino.

Sfortunatamente non trova le 12 monete necessarie per ricevere anche 1 Punto Gloria.



Icona Colpito: Ogni icona colpita infligge un punto di danno alla vostra nave. Il danno è inflitto alla caratteristica indicata sull'icona colpita. Se il vostro **Scafo (Hull)** viene distrutto la vostra nave affonda e il vostro Capitano muore. Se qualche altra caratteristica viene distrutta, voi sopravvivete, ma il saccheggio fallisce, e eventuali colpi successivi subito su una caratteristica già distrutta vengono applicati sulla caratteristica **Scafo (Hull)**.



Icona Fuga: Se il numero totale finale di Icone Fuga è uguale o supera il valore della caratteristica **Manovrabilità** della vostra nave, allora il Mercante riesce a fuggire.

Anche in caso di Fuga, i colpi derivanti dalle icone colpito sono ugualmente applicati.

Nota: Metà delle carte merce hanno un'icona fuga e l'altra metà ha un'icona colpito.

Se il mercante non fugge o distrugge una delle caratteristiche della vostra nave, allora il vostro saccheggio ha avuto successo. Su ogni carta rimanente c'è un numero che varia da 1 a 5 (3 è il valore più comune). Questi numeri sono chiamati valore del Saccheggio e corrispondono all'ammontare di Monete che saccheggiate. Inoltre potete prendere un numero qualunque di carte merce rimaste se avete sufficiente spazio sulla nave (vedi caratteristica **Cargo**).

Punti Gloria: Se effettuate con successo il saccheggio ai danni di un Mercante, trovando 12 o più monete ricevete anche 1 Punto Gloria, e quindi anche una Carta Gloriosa! (vedi sezione Carte Gloria a pag. 12).

ARMI SPECIALI DURANTE IL SACCHEGGIO

Dopo aver fatto il tiro sull'abilità **Navigazione** potete spendere (scartare) un gettone Arma Speciale per convertire il risultato fallito di un dado in un risultato di



successo. E' possibile spendere più gettoni sullo stesso lancio dei dadi se lo desiderate. Non fa differenza il tipo del gettone speso, dato che ogni gettone Arma Speciale ha lo stesso effetto durante un Saccheggio.

Ogni gettone di Arma Speciale costa 3 Monete, quindi può essere costoso, ma fanno una grande differenza durante un saccheggio.



RICERCATI E RICOMPENSE

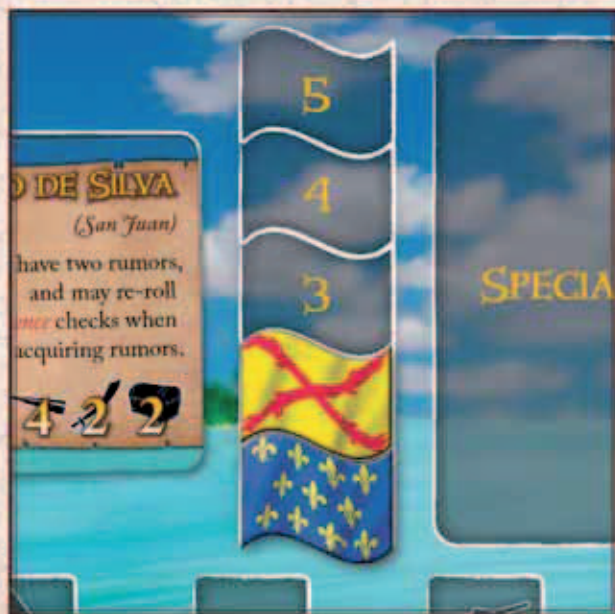
RICEVERE BANDIERINE RICERCATO

Le bandierine ricercato sono usate per indicare la misura di quanto siete ricercati dalle autorità. Ricevete una bandierina ricercato immediatamente dopo:

1. Aver iniziato un combattimento contro una nave non pirata (*inclusi anche i Saccheggi*)
2. Aver sconfitto una nave (*affondandola o vincendo un combattimento fra equipaggi*)

La bandierina ricercato ricevuta corrisponde sempre alla nazione violata. Così se avete ingaggiato un mercante spagnolo ricevete una bandierina ricercato della Spagna, che piazzerete sul vostro tabellone del giocatore, in fondo al tracciato con le caselle a forma di bandierina sulla casella 1. Se avete ingaggiato anche una nave francese (*non-pirata*) di un giocatore ricevete una bandierina ricercato della Francia da piazzare sempre sulla casella 1 del tracciato delle bandierine sul vostro tabellone del giocatore.

Quando ricevete un'altra bandierina ricercato dalla solita nazione spostate la bandierina in questione di una casella in avanti sul tracciato. Così quando ricevete una seconda bandierina ricercato dalla Spagna, la bandierina dovrà essere avanzata dalla casella 1 alla casella 2 sul tracciato delle bandierine, mentre la bandierina della Francia rimarrà sulla casella 1. Il tracciato delle bandierine arriva fino a 5 che è il massimo ammontare di bandierine ricercato che potete ricevere da una singola nazione.



Esempio 1: Due giocatori, uno Francese e uno Inglese, sono nella stessa zona di mare. A questo punto nessuno dei due ha bandierine ricercato, e quindi non sono pirati. Il capitano francese a un considerevole ammontare di monete a bordo che tentano molto il capitano Inglese. Dopo un tentativo effettuato con successo di avvistare la nave Francese con una azione *Esplorare*, il capitano inglese ingaggia la nave Francese, e riceve immediatamente una bandierina ricercato della Francia, dato che attacca una nave non pirata. Questo significa che prima che venga tirato qualunque dado, il capitano Francese è diventato ufficialmente un pirata. Adesso può iniziare la battaglia, e il capitano Francese può combattere senza dover ricevere una bandierina ricercato.

Esempio 2: Un giocatore pirata effettua un'azione *Esplorare* e dichiara che vuole effettuare un Saccheggio. Volta il gettone Mercante e vede che si tratta di un mercante Spagnolo. Il giocatore annuncia che desidera proseguire con il Saccheggio e quindi riceve immediatamente una bandierina ricercato della Spagna.

Esempio 3: Con una mossa ardita un giocatore sceglie di ingaggiare una nave Olandese. Il giocatore riceve immediatamente una bandierina ricercato dell'Olanda, dato che la nave Olandese non è una nave pirata. Il giocatore riesce a vincere il combattimento e sconfiggere la nave Olandese. Questo gli costa un'altra bandierina ricercato dell'Olanda dato che ha affondato una nave non pirata.

CONSEGUENZE NELL'ESSERE RICERCATO

Generalmente, non potete entrare nei porti controllati dalle nazioni nelle quali siete ricercato. Tuttavia potete sempre entrare nel porto di provenienza del vostro Capitano. Nel porto infestato da pirati di Port Royale potete entrare pagando una piccola tassa o effettuando con successo un tiro sull'abilità *Influenza* del vostro Capitano (*come descritto sulla Zona di mare sul tabellone*).

Ricercato dalle Autorità: Le navi militari vi attaccheranno (*vedi Priorità di Caccia a pag. 13*).

Armistizio fra Pirati: Le navi pirata degli NPC non vi attaccheranno più (*vedi Priorità di Caccia a pag. 13*).

Valete molte Monete: L'ammontare di bandierine ricercato che avete accumulato indica quante monete una nazione è disposta a pagare per la vostra testa - 5 Monete per bandierina ricercato. Quindi più bandierine ricercato avrete, e più saranno invogliati i giocatori avversari a darvi la caccia (*vedi sezione Ricompense di seguito*).

RIMUOVERE BANDIERINE RICERCATO

Generalmente si dice che quando un Capitano diventa un ricercato, rimane tale a vita. Tuttavia, alcune Carte Gloria e Carte Evento vi permettono di pagare delle Monete per essere perdonato. Analogamente anche alcune Carte Dicerie o Carte Missione vi offrono una forma di perdono.

Quando riducete le bandierine ricercato di una nazione a zero, potete rimuovere la bandierina ricercato di quella nazione dal tracciato delle bandierine del vostro tabellone del giocatore. Questo indica che siete stato completamente perdonato da quella nazione e potete giocare come se non aveste mai ricevuto una bandierina ricercato da quella nazione.

RICOMPENSE

Sconfiggere un giocatore pirata può essere un buon affare. Per ogni bandierina ricercato della nazione da cui è ricercato, quest'ultima vi pagherà 5 monete per la sua morte. Dopo aver sconfitto un giocatore pirata potete immediatamente reclamare 5 monete per bandierina ricercato da quella nazione (non potete ricevere una ricompensa da una nazione che ha messo una taglia anche sulla vostra testa).

Esempio: Avete appena sconfitto un giocatore pirata che aveva 3 bandierine ricercato della Spagna e 1 dell'Inghilterra. Reclamare la taglia di 15 monete dalla Spagna sarebbe bello, ma dato che anche voi siete ricercato dalla Spagna, potete solo reclamare le 5 monete di taglia dall'Inghilterra.

RICOMPENSA QUANDO SCONFIGGETE PIRATI NPC

Sconfiggere un NPC pirata vi fa guadagnare una ricompensa in base al tipo di nave posseduta dall'NPC pirata (*assumendo che più grande è la nave è più grande è il crimine che ha commesso*). Sconfiggendo un Brigantino pirata guadagnate 5 monete, e sconfiggendo una Fregata pirata guadagnate 15 monete. Solo chi non è un pirata può reclamare queste ricompense.

CARTE GLORIA

ACQUISIRE CARTE GLORIA

Ricevete una Carta Gloria ogni volta che guadagnate 1 Punto Gloria. Come spiegato nella sezione "Vincere il gioco" a pag. 3, guadagnerete 1 Punto Gloria e quindi una Carta Gloria per aver:

- Sconfitto un giocatore o un NPC (*Sopravvivendo e vincendo un combattimento navale o fra equipaggi*)
- Venduto 3 o più Carte Merce in un porto dove le merci vendute erano in domanda
- Trovato 12 o più monete durante un Saccheggio
- Completato una Missione
- Verificato che una Diceria corrisponde a verità
- Comprato un Galeone o una Fregata (*solo una per Capitano*)

Le Carte Gloria possono essere giocate per aiutare il vostro Capitano o per creare problemi ai vostri avversari.

Al massimo si possono avere 4 Carte Gloria nella propria mano. Potete comunque pescare una quinta Carta Gloria, ma dovrete decidere quale delle cinque scartare per rimanere nuovamente con solo 4 carte. Mentre si ha in mano cinque carte è proibito giocare una Carta Gloria, indipendentemente da quello che dice la carta. In altre parole, non potete pescare la quinta carta e giocare una delle cinque della vostra mano. Dovete prima decidere quale delle cinque scartare.

GIOCARE CARTE GLORIA

Salvo se diversamente specificato sulla carta, potete giocare liberamente delle Carte Gloria durante il vostro turno, eccetto che durante un combattimento, nel quale è ammesso giocare solo carte destinate al combattimento (*vedi sezione Combattimento a pag. 14*).

Alcune carte sono giocate durante il turno degli avversari. Se desiderate giocare in questo modo una carta, dovette annunciarlo nella fase in cui la carta può essere giocata come specificato sulla carta stessa (*senza rivelare il contenuto della carta*). Gli altri giocatori adesso possono annunciare se desiderano anch'essi giocare delle carte in questa fase. I giocatori piazzano le loro carte annunciate di fronte a loro. Risolvere gli effetti delle carte nell'ordine di turno, partendo dal giocatore attualmente di turno. Un giocatore può rinunciare a giocare la carta annunciata quando è il proprio turno, ma deve rivelare la carta che intendeva giocare.



SPECIALISTI

Alcune Carte Gloria (*e solo alcune carte Missione e Carte Diceria*) vi danno la possibilità di assumere degli Specialisti. Gli Specialisti sono maestri nel loro mestiere ed aumentano le capacità del vostro Capitano.

Ci sono 8 tipi di specialisti: Falegnami (*Carpenters*), Capitani d'artiglieria (*Gunner Captains*), Maestri Artiglieri (*Master Gunners*), Infermieri (*Surgeons*), Vedette (*Lookouts*), Maestri d'armi (*Masters-at-arms*), Commisari di bordo (*Pursers*) e Maestri di navigazione (*Sailing Masters*).

Nel mazzo delle Carte Gloria ci sono due carte per ogni tipo di Specialista. Su ogni Carta Gloria è elencato di cosa avete bisogno o cosa dovette pagare per poter assumere lo Specialista.

Una volta assunto, piazzate la Carta Gloria scoperta sul vostro tabellone del giocatore. Potete assumere quanti specialisti volete, ma solo uno per tipo.



NPC (CAPITANI NON GIOCATORI)

Gli NPC sono Capitani non giocatori e quindi le loro navi non appartengono ad alcun giocatore. Gli NPC possono essere sia navi Militari che navi Pirata e sono rappresentate fisicamente sul tabellone di gioco con le miniature di plastica. Di seguito sono riportate le regole che disciplinano il loro comportamento.

ENTRATA IN GIOCO DEI NPC

Gli NPC sono portati in gioco dalle Carte Evento, come ad esempio la carta "Dutch Naval Ship" (*Nave militare Olandese*) e "Pirate Sloop" (*Brigantino Pirata*). Il mazzo delle carte evento contiene 12 navi Ammiraglie (3 per ogni nazione) e 6 navi Pirata (3 Brigantini e 3 Fregate). Ogni carta riporta le informazioni circa i valori delle abilità del Capitano, e questo è il motivo per cui queste carte, una volta pescate, vengono poste scoperte nell'area di competenza sul tabellone di gioco.

Quando una Carta Evento viene pescata dovette seguire le istruzioni riportate sulla carta. Di base, indicano di piazzare una nave NPC in una specifica zona di mare alla fine del turno.

Per indicare a quale nazione appartengano le miniature marroni delle navi militari NPC, una tessera veliero con la relativa bandiera viene posta sotto alla miniatura della nave. Il Brigantino e la Fregata Pirata sono di colore nero, e non necessitano della tessera veliero sotto, dato che sono perfettamente distinguibili rispetto alle altre navi.

Ci può essere solo una nave Militare NPC alla volta per ogni nazione, e al massimo due navi Pirata (*un Brigantino e una Fregata*).

Se pescate una Carta Evento che indica una nave già in gioco, piizzerete (*alla fine del turno*) questa Carta Evento sopra quella vecchia e muoverete la miniatura nella zona di mare indicata sulla nuova carta. Questa procedura simula che la nave precedente sia stata chiamata in servizio altrove. Se il nuovo Capitano muore, viene rimpiazzato dal Capitano della carta sottostante, e alla fine del turno, la miniatura della nave viene spostata nuovamente sul porto di provenienza del Capitano. Se ci sono due carte sottostanti, sceglietene una a caso per determinare chi sarà il Capitano sostituto.

Esempio: La Carta Evento "Dutch Naval Ship" con il suo ammiraglio Philips van Almonde viene pescata durante il gioco. Una Fregata marrone con una tessera veliero con la bandiera olandese sotto, viene piazzata a Curaçao. Dopo qualche turno una seconda Carta Evento "Dutch Naval Ship" viene pescata. Alla fine del turno, la nuova carta viene posta sopra quella vecchia, e la Fregata olandese viene spostata dalla zona di mare dove si trova a quella indicata sulla carta appena pescata.

Più avanti nel gioco, l'ammiraglio Olandese viene ucciso, e la sua carta viene scartata. Questo significa che l'ammiraglio Philips van Almonde rientra in gioco alla fine del turno e la sua Fregata Olandese viene riportata nella zona di mare di Curaçao.

PRIORITA' DI CACCIA

Durante il gioco gli NPC effettueranno azioni **Esplorare** e si muoveranno verso le navi dei giocatori seguendo il criterio della **Priorità di Caccia**.

Gli NPC sono ostili verso qualunque Capitano dei giocatori che soddisfa una o più delle proprie Priorità di Caccia.

LE PRIORITA' DI CACCIA DELLE NAVI MILITARI

1. Capitani dei giocatori che hanno bandierine ricercato della stessa nazione della nave militare.
2. Capitani dei giocatori che hanno bandierine ricercato di altre nazioni.
3. Capitani dei giocatori di una nazione in guerra con la nazione della nave militare.

LE PRIORITA' DI CACCIA DELLE NAVI PIRATA

1. Capitani non pirata con delle monete a bordo.
2. Capitani non pirata con nelle merci a bordo.
3. Capitani non pirata senza merci o monete a bordo.

AZIONI ESPLORARE

Gli NPC ostili effettueranno subito azioni **Esplorare** cercando di avvistare un giocatore se una delle seguenti condizioni è soddisfatta:

1. Il giocatore muove in una zona di mare di un NPC ostile (incluso l'azione di uscire dal porto).
2. Il giocatore inizia il proprio turno nella stessa zona di mare nell'NPC ostile.

Se il NPC effettua con successo un'azione **Esplorare**, ne scaturisce una battaglia (vedi sezione "Navi NPC in combattimento"). Se l'NPC sopravvive, tutti i suoi danni sono considerati riparati prima che avvenga un'altra battaglia.

Nota: L'abilità **Esplorare** del Capitano NPC ha un'icona accanto. Questa indica che il valore dell'abilità **Esplorare** può essere sia quello indicato sulla carta, che la somma data dalle bandierine ricercato (della nazione uguale al NPC) che ha il giocatore preso come bersaglio, se quest'ultimo valore fosse superiore a quello indicato sulla carta.

Per esempio se un giocatore ha 5 bandierine ricercato dell'Olanda, un NPC Olandese avrebbe un valore sulla abilità **Esplorare** di 5 punti contro il Capitano di quel giocatore.

Regole per NPC multipli nella stessa zona di mare:

- Tutti i NPC possono condividere la stessa zona di mare, tuttavia:
 - I Pirati NPC nella stessa zona di mare di navi Militari NPC non effettueranno azioni **Esplorare** per avvistare navi dei giocatori.
 - Due Vascelli (portati in gioco dalla Carta Evento "War") nella stessa zona di mare non effettuano azioni **Esplorare** per avvistare navi dei giocatori.
- Se più NPC ostili nella stessa zona di mare, effettuando un'azione **Esplorare** avvistano lo stesso giocatore, allora si deve determinare casualmente l'ordine nel quale vengono effettuate le battaglie (mescolando le carte evento degli NPC coinvolti e pescandole in successione in maniera casuale).

MOVIMENTO DEGLI NPC

Metà delle carte evento presenti nel mazzo hanno in alto 3 icone NPC. Queste icone attivano specifici NPC e li muovono nell'ordine indicato sulla carta (se tali unità NPC sono presenti sul tabellone di gioco).

Ogni NPC muoverà nella direzione indicata dalla icona: **North**, **South**, **East**, **West**.

Tutti i confini delle zone di mare hanno una lettera stampata. Se un NPC non può muovere nella direzione indicata sulla carta, allora muoverà nella direzione successiva in senso orario.



Muovere la Nave Militare **Francese**

Muovere la Nave Militare **Spagnola**

Muovere la Nave Militare **Olandese**

Muovere la Nave Militare **Inglese**

Muovere il **Brigantino** Pirata

Muovere la **Fregata** Pirata

CACCIARE I CAPITANI DEI GIOCATORI

Tutti i NPC ignoreranno la lettera della direzione da seguire se si trovano nella **stessa zona di mare o una adiacente**, ad un giocatore che soddisfa una o più delle proprie Priorità di Caccia, e quindi muoveranno, o resteranno, nella zona di mare dove si trova il giocatore preso come bersaglio.

Esempio: Una nave Militare Olandese nella zona di mare "Basse-Terre" è attivata e gli è richiesto di muovere verso nord. A "Bridgetown", nella zona di mare adiacente, si trova un giocatore Pirata con una bandierina ricercato dell'Inghilterra. Questo significa che la prima condizione della Priorità di Caccia della nave Militare Olandese non è soddisfatta, ma purtroppo per il giocatore viene soddisfatta la seconda, quindi la nave Militare Olandese non muoverà verso Nord, ma verso Est, nella zona di mare di "Bridgetown".

Se diversi giocatori soddisfano le Priorità di Caccia di un NPC, esso si muoverà verso la zona di mare dove si trova il giocatore che soddisfa maggiormente la prima priorità. In caso di pareggio, si muoverà verso il giocatore che soddisfa maggiormente la seconda priorità e così via.

Esempio: Una nave Militare Francese nella zona di mare "Basse-Terre" è attivata, e dovrebbe muovere verso Sud. Tuttavia, due Capitani di giocatori che si trovano nelle vicinanze, assolvono alle sue Priorità di Caccia. La direzione indicata sulla carta sarà quindi ignorata, e muoverà invece verso uno dei due giocatori.

Nella zona di mare "Basse-Terre" c'è la nave di un giocatore che ha due bandierine ricercato della Spagna, e nella zona di mare "Caracas" c'è la nave di un giocatore che ha 1 bandierina ricercato della Spagna, 1 dell'Olanda e 1 dell'Inghilterra. Nessuno dei due giocatori soddisfa la prima Priorità di Caccia della nave Militare Francese (pirati con bandierine ricercato francesi) e quindi in un certo senso pareggiano sulla prima Priorità di Caccia. Tuttavia entrambi soddisfano la seconda Priorità di Caccia della nave Militare Francese, ma il Capitano con 3 bandierine ricercato la assolve maggiormente. Quindi la nave Militare Francese si muoverà verso la zona di mare "Caracas".

In caso i due giocatori pareggino su tutte le Priorità di Caccia, allora si deve determinare casualmente chi sarà preso come bersaglio (mescolando le carte dei Capitani coinvolti e pescandole una a caso).

NAVI NPC IN COMBATTIMENTO

Le navi degli NPC in combattimento sono controllate da un altro giocatore, che ha un interesse a farlo, o che garantisca di operare al meglio per assicurare la vittoria all'NPC. Se non si riesce a stabilire chi deve controllare la nave dell'NPC, allora la nave dell'NPC sarà controllata dal giocatore alla sinistra del giocatore che combatte contro l'NPC.

Il giocatore può controllare liberamente l'NPC, con una sola eccezione: L'azione **Fuggire** non può essere scelta a meno che la nave dell'NPC sia rimasta con meno **Cannoni** o **Equipaggio** rispetto al giocatore contro il quale combatte (vedi sezione combattimento a pag. 14).

Nell'angolo in alto a destra del tabellone di gioco, c'è un'area apposita per piazzare i cubetti per i segni e i danni subiti della nave dell'NPC.

Mettere un cubetto marrone sulla tabella "The Enemy" in ogni caratteristica in modo che corrispondano ai punteggi delle caratteristiche della nave dell'NPC (per esempio una Fregata avrebbe un cubetto posto sulla terza casella in tutte le righe). Le navi di NPC che non vengono affondate o sconfitte sono considerate riparate completamente una volta terminato il combattimento. Non si deve quindi tenere traccia dei danni subiti dalle navi degli NPC di battaglia in battaglia.

COMBATTIMENTO

COMBATTIMENTO NAVALE

1. Dichiarazione

Ogni giocatore dichiara l'azione di combattimento (chi attacca dichiara per primo, e l'azione **Sparare** è l'unica disponibile nel primo round)

2. Sfida sull'Abilità Navigazione

Effettuare un tiro sull'abilità **Navigazione** del Capitano per vedere chi ha strategicamente il sopravvento sull'altro, e può quindi effettuare l'azione scelta. (Il Capitano la cui nave ha un valore sulla caratteristica **Manovrabilità** che supera di 2 o più punti quella dell'avversario riceve 1 dado addizionale da usare nel tiro sull'abilità **Navigazione**).

3. Azioni

Il vincitore della sfida sull'abilità **Navigazione** effettua l'azione di combattimento scelta. Le azioni di combattimento possibili sono: **Sparare**, **Abbordare** e **Fuggire**.

Ripetere finché il combattimento navale non è terminato.

DICHIARAZIONE

Una volta che inizia il combattimento, questo continua di round in round fino a che un Capitano viene sconfitto o riesce a fuggire. Ogni round i giocatori dichiarano quale azione di combattimento effettuano (a partire da chi attacca, cioè il giocatore che ha iniziato il combattimento).

Il primo round l'azione **Sparare** è l'unica possibile, ma non nei successivi round dove i giocatori possono scegliere liberamente fra queste tre azioni:

- **Sparare:** Per tentare di colpire la nave nemica con il fuoco dei propri cannoni
- **Abbordare:** Per tentare di abbordare la nave nemica
- **Fuggire:** Per tentare di fuggire dalla battaglia

SFIDA SULL'ABILITÀ NAVIGAZIONE

Dopo aver dichiarato l'azione, ogni giocatore effettua il tiro sull'abilità **Navigazione** del proprio Capitano. Il Capitano che vince la sfida (cioè ottiene più successi con il lancio dei dadi) ha il sopravvento strategico sull'avversario ed effettua l'azione scelta. Se nessun Capitano ottiene successi (risultati teschio), non vince nessuno e si procede con il round successivo. Risolvere i pareggi aggiungendo i numeri ottenuti dal lancio dei dadi (che non contano come successi). Se il pareggio persiste, procedere con il round successivo (dopo aver inflitto i colpi se ce ne sono).

Aggiungere 1 dado al lancio dei dadi di un Capitano se il valore di **Manovrabilità** della sua nave supera di 2 punti quello della nave dell'avversario.

AZIONI

A seconda del risultato della sfida sul tiro sull'abilità **Navigazione** si applicano i seguenti effetti:

Se un giocatore ha scelto l'azione **Sparare**:

Caso di Vittoria: Infligge un colpo alla nave avversaria per ogni cannone posseduto (cioè il valore della caratteristica **Cannoni della nave**).

Caso di Sconfitta o Pareggio: Infligge un colpo alla nave avversaria per ogni successo ottenuto con il lancio dei dadi (pur avendo perso o pareggiato), fino ad un numero massimo pari al numero dei cannoni posseduti (cioè il valore della caratteristica **Cannoni della propria nave**).

Se un giocatore ha scelto l'azione **Abbordare**:

Caso di Vittoria: La sua nave abborda quella avversaria e il combattimento navale termina, ma inizia quello fra equipaggi (*).

Caso di Sconfitta o Pareggio: L'abbordaggio non riesce.

Se un giocatore ha scelto l'azione **Fuggire**:

Caso di Vittoria: La fuga riesce se il suo avversario non ha ottenuto successi con il suo lancio dei dadi. Se la Fuga riesce il combattimento termina

Caso di Sconfitta o Pareggio: La fuga non riesce.

(* I colpi di cannone si applicano (se ce ne sono) prima che venga effettuato l'abbordaggio. Procedere al combattimento fra equipaggi a meno che la vostra nave non venga prima affondata, o venga prima ucciso l'ultimo elemento del vostro equipaggio (nel qual caso continua il combattimento navale).

Esempio: Vincete la prima sfida sul tiro sull'abilità **Navigazione** e quindi colpite con tutti e tre i cannoni della vostra Fregata la nave avversaria. Il vostro avversario, pur avendo perso la sfida, ottiene due successi. Quindi il suo Brigantino infligge un colpo (dato che il Brigantino ha solo 1 cannone) alla vostra Fregata. Il round successivo **Sparate** ancora, e il vostro avversario prova ad **Abbordarvi**. Voi ottenete un successo, ma l'avversario ne ottiene due e quindi vince la sfida. Prima che veniate abbordati però in virtù del successo ottenuto infliggete 1 colpo alla nave avversaria, che provoca la distruzione della caratteristica **Masts** della sua nave, ma ormai è tardi, e venite abbordati!

POSIZIONE DEI COLPI E DANNI

Per determinare le zone dove viene colpita la nave avversaria, tirate un dado per ogni colpo inflitto. Tutte le zone eccetto lo **Scafo** hanno un numero raffigurato accanto, rappresentato da un dado. Quando il risultato del dado è un numero, viene colpita la zona relativa, mentre se il risultato è un teschio, sarà l'avversario a scegliere quale zona della sua nave è stata colpita (a meno che l'attaccante non scelga di usare un'Arma Speciale - vedi pagina successiva). Prima applicate i colpi inflitti sulle zone numerate e poi gli altri.

Il giocatore proprietario della nave che subisce i colpi, sposta il cubetto sulla riga della zona colpita di una casella indietro per ogni colpo ricevuto (per esempio se si riceve due

colpi alla zona **Masts** (Alberi) il cubetto sarà indietreggiato di due caselle). Quando un cubetto deve essere indietreggiato oltre la casella 1, il cubetto viene rimosso e quella zona della nave è considerata distrutta. Ulteriori colpi ricevuti su una zona già distrutta vengono applicati sulla caratteristica **Scafo**!

A seguito di danni ed eventuali distruzioni di zone della nave si applicano i seguenti effetti:

Scafo: Se distrutto, la nave affonda. Il combattimento è perso e il Capitano muore.

Carico: Ogni punto di danno ricevuto comporta la perdita di capacità di carico della nave, che potrà trasportare una Carta Merce in meno. Le Carte Merce in eccesso rispetto alla nuova capacità di **Carico** sono rimosse a caso.

Alberi: Se distrutti, potete tirare solo 1 dado durante le sfide sull'abilità **Navigazione** in combattimento, ed inoltre potete solo scegliere l'azione di combattimento **Sparare**.

Equipaggio: Se distrutto, non potrete scegliere l'azione di combattimento **Abbordare** e perdetevi automaticamente i combattimenti fra equipaggi una volta iniziati.

Cannoni: Infliggere un colpo in meno per ogni danno subito in questa caratteristica. Se distrutta, non potrete infliggere alcun colpo non avendo più cannoni.

Se sopravvivete ad un combattimento ma con delle zone della nave distrutte, si presume che l'equipaggio effettui le sufficienti riparazioni per potervi muovere sul tabellone di gioco. Tuttavia, se siete ingaggiati ancora in combattimento, sarete ancora soggetti agli effetti dati dalle zone della nave distrutte. In altre parole, la vostra nave è in grado di navigare (soprattutto per raggiungere un porto per effettuare le riparazioni), ma è in grossa difficoltà a sostenere un combattimento. Inoltre non potrete effettuare Saccheggi se avete una o più zone della nave distrutte.

I colpi inflitti da due giocatori nello stesso round sono considerati inflitti simultaneamente. Un giocatore quindi può infliggere colpi anche se nel medesimo round affonda, o perde tutti i propri cannoni.

COMBATTIMENTO FRA EQUIPAGGI

I combattimenti fra gli equipaggi hanno luogo subito dopo che un giocatore **Abborde** l'avversario (o come risultato di alcune Carte Diceria o Missione).

Ogni round, entrambi i giocatori fanno un tiro sull'abilità **Comando** del proprio Capitano. Ogni successo infligge un colpo alla caratteristica **Equipaggio** della nave avversaria. Il numero massimo di colpi che si possono ricevere è pari al valore della caratteristica **Equipaggio** della propria nave (prima di applicare i colpi stessi).

I Capitani che perdono tutto l'equipaggio della loro nave perdono anche la battaglia, e muiono. Il vincitore potrà Depredare la nave avversaria (vedi Depredare a pag. 15).

Nota: Se entrambi i Capitani perdono tutto il loro equipaggio nello stesso round, la battaglia è vinta da chi ha ottenuto più successi con il lancio dei dadi di tale round. Risolvere i pareggi aggiungendo i risultati numerici ottenuti dal lancio dei dadi. Se la situazione di pareggio persiste, il combattimento termina senza vincitori.

CARTE GLORIA IN COMBATTIMENTO

I giocatori che partecipano in battaglie possono giocare Carte Gloria che hanno effetti sul combattimento. Le carte vanno giocate nella fase descritta dalla carta stessa, ed in quella stessa fase quindi il giocatore deve dichiarare la volontà di giocare una carta. Se l'avversario è un altro giocatore (*non un NPC*), può anch'esso dichiarare la volontà di giocare una carta giocabile nella medesima fase. Le carte vengono risolte partendo da quella di chi attacca. Dopo, se nessuna nuova carta giocabile nella stessa fase viene annunciata, la battaglia continua.

ARMI SPECIALI

Ci sono tre tipi di Armi Speciali. I Ramponi uncinati (*Grappling Hooks*) vengono usati per incrementare la chance di effettuare con successo un **Abbordaggio**. Le Palle a Catena (*Chain Shots*) e le Palle a Grappolo (*Grape Shots*) sono usate per controllare la zona che sarà colpita della nave avversaria.

E' possibile avere solo un Arma Speciale di ogni tipo.



Ramponi Uncinati: Dopo una sfida sull'abilità **Navigazione**, se avete scelto l'azione **Abbordare**, potete spendere (scartare) il gettone Rampone Uncinato per ritirare un numero qualunque di dadi.

Palle a Catena e a Grappolo: Normalmente ottenere un risultato teschio nella verifica delle zone colpite, significa che sarà chi subisce i colpi a scegliere le parti colpite. Per cambiare questa regola utilizzare (*scartare*) è possibile usare sia il gettone delle Palle a Catena che delle Palle a Grappolo dopo il tiro per la verifica dei danni.



Palle a Catena: Ogni teschio ottenuto con il tiro per la verifica dei danni infligge un colpo alla caratteristica **Masts** della nave avversaria. *Se la caratteristica Masts è già distrutta i colpi non vengono mai trasferiti allo Scafo nel round dove si è usato le Palle a Catena.*



Palle a Grappolo: Ogni teschio ottenuto con il tiro per la verifica dei danni infligge un colpo alla caratteristica **Equipaggio** della nave avversaria. *Se la caratteristica Equipaggio è già distrutta i colpi non vengono mai trasferiti allo Scafo nel round dove si è usato le Palle a Grappolo.*

Esempio: Un giocatore con la propria Fregata colpisce una nave avversaria con 3 cannoni. Lancia i dadi e ottiene due Teschi e un 3 (*quindi due colpi vanno sulle zone scelte dall'avversario e l'altro sulla caratteristica Equipaggio*). Prima vengono applicati i colpi sulle caratteristiche certe, poi quelli derivanti da risultati teschio. A questo punto, prima che l'avversario scelga dove applicare questi ultimi colpi, l'attaccante può spendere il suo gettone Palle a Grappolo. In questo modo i due colpi verranno applicati sulla caratteristica **Equipaggio**. La nave avversaria quindi subisce ben 3 colpi sulla caratteristica **Equipaggio**, e dato che aveva due punti su tale caratteristica prima dell'attacco, questa caratteristica è distrutta. Tuttavia il terzo colpo, dato che la caratteristica è già distrutta, non viene applicato sullo **Scafo** come avviene di solito perché il trasferimento di colpo deriva dall'uso delle Palle a Grappolo.

Vedi a pag.10 per le regole sull'uso delle Armi Speciali durante un Saccheggio.

DEPREDARE

DEPREDARE LE NAVI DEI GIOCATORI

Se sconfiggete il capitano di un giocatore in un combattimento fra equipaggi (*indipendentemente da chi ha iniziato l'abbordaggio*), potete depreparargli:

- Le Monete a bordo
- Le Carte Gloria
- Le Carte Merce
- Le Carte Dicerie
- I gettoni delle Armi Speciali
- La Nave (*vedi reclamare la nave*)
- Gli Specialisti (*vedi sotto*)

Qualunque Specialista assunto può essere trasferito sulla vostra nave senza costi. Scartare gli Specialisti che non potete (*o non volete*) impiegare. Se il giocatore era un Pirata, ricevete una ricompensa in base a quante bandierine ricercato possiede il giocatore sconfitto (*vedi Ricercati e Ricompense a pag.11*).

Qualunque Carta Missione che aveva il giocatore sconfitto viene scartata.

DEPREDARE LE NAVI MILITARI (NPC)

Quando vincete un combattimento fra equipaggi contro una nave militare NPC (*indipendentemente da chi ha iniziato l'abbordaggio*) dovete:

- Pescare 3 Carte Merce per ricevere tante Monete quante ottenute sommando i valori indicati sulle carte pescate.
- Scartare una Carta Merce (*delle 3 pescate*) a caso per ogni colpo che la nave militare dell'NPC subisce sulla caratteristica **Carico**. Le restanti carte possono essere mantenute.
- Prendere la Nave se lo desiderate, (*vedi reclamare la nave*).

DEPREDARE LE NAVI PIRATA (NPC)

I Brigantini e le Fregate Pirata non hanno Mercì o Monete a bordo. Tuttavia, se voi non siete un Pirata e sconfiggete una nave Pirata (affondandola o vincendo un combattimento fra equipaggi), ricevete un ricompensa in Monete:

- **5 Monete** per aver sconfitto un Brigantino
- **15 Monete** per aver sconfitto una Fregata

RECLAMARE UNA NAVE

Quando vincete un combattimento fra equipaggi contro un NPC o un giocatore, potete scartare la vostra nave e reclamare la nave sconfitta. Potete trasferire sulla vostra nuova nave: Carte Merce, gettoni Armi Speciali, Monete e tutte le vostre carte. Tuttavia le tessere di Upgrade non possono essere trasferite sulla nave nuova! (*vedi Comprare Tessere Upgrade a pag. 8 per le regole circa la redistribuzione delle Tessere Upgrade che scartate*).

MORTE E RITIRATA

MORTE

Se il vostro Capitano muore dovrete scartare:

- Il vostro Capitano
- Le vostre carte
- La vostra nave
- I vostri possedimenti a bordo (*Armi Speciali, Merce, Monete*)
- Le vostre bandierine ricercato

Pescate una nuova Carta Capitano con il quale continuerete il gioco nel turno successivo. Se venite uccisi durante il turno di un avversario, rientrerete in gioco quando sarà il vostro turno.

Il vostro nuovo Capitano si ipotizza che sia avanzato nella carriera quanto il vostro precedente Capitano. Per questa ragione mantenete i Punti Gloria che avevate e le Monete nascoste nel salvadanaio (*che adesso si trova nel porto di provenienza del vostro nuovo Capitano*).

Seguire le regole sulla preparazione del gioco a pag. 5, ma applicando due importanti differenze:

1. Se c'è una nave Pirata NPC situata nella zona di mare dove c'è il porto di provenienza del vostro nuovo Capitano, potete pescarne una Carta Capitano diversa.
2. Ricevete solo le 10 Monete se non avete Monete nel salvadanaio. Se avete meno di 10 Monete nel salvadanaio, ne riceverete tante quante sufficienti ad arrivare a 10.

RITIRATA

Se siete stanchi del vostro Capitano, o rimanete al verde e con una nave molto danneggiata, ritirarsi può essere un'opzione conveniente. Per ritirarsi dovete iniziare il vostro turno in un porto e ritirarsi prima di effettuare qualunque azione. Dopo, nel vostro turno successivo, seguite gli stessi passi che effettuate quando muore il vostro Capitano, dopo i quali il vostro nuovo Capitano inizia la propria avventura.

ESEMPIO DI BATTAGLIA

COMBATTIMENTO NAVALE

ROUND 1

Felipe attacca Frances, così Felipe dichiara la sua azione per primo. Il primo round solo l'azione **Sparare** è ammessa.

Felipe ha un valore 3 sull'abilità **Navigazione**, e tira 3 dadi ottenendo 1 solo successo.



France tira anch'essa 3 dadi. Due dati dal valore della sua abilità



Navigazione più uno extra perchè la **Manovrabilità** della sua nave supera quella di Felipe di due punti. Normalmente la **Manovrabilità** di un Brigantino sarebbe solo di un punto superiore a quella di una Fregata, ma France ha comprato la Tessera Upgrade "Sartie e Vele Migliori" che incrementa di un punto la caratteristica della **Manovrabilità** della sua nave.

Entrambi ottengono un successo, ma Frances vince la sfida sull'abilità **Navigazione** perchè gli altri dadi (quelli con un risultato numerico) gli danno un totale di 5 contro quelli di Felipe che danno un totale di 2.

Il risultato è che sia Frances che Felipe infliggono 1 colpo all'avversario. Se Felipe avesse vinto la sfida avrebbe inflitto un colpo per ogni suo cannone (3 totali) alla nave di Frances. Frances vince la sfida ma infligge solo 1 colpo a Felipe perchè il suo Brigantino ha 1 cannone solo (vedi caratteristica **Cannoni**). Entrambi tirano un dado per determinare quale zona della nave avversaria è stata colpita. Felipe ottiene un 1, che corrisponde alla zona **Carico**, mentre France ottiene un 3 che corrisponde alla zona **Equipaggio**.

Felipe usa subito la sua abilità speciale che gli permette di riallocare un colpo per battaglia, e ridireziona il colpo sulla caratteristica **Carico** della propria nave.

ROUND 2

Felipe dichiara di usare l'azione **Sparare**, e Frances decide di usare l'azione **Fuggire**, dato che è armata male.

Felipe lancia i dadi e ottiene:



Frances lancia i dadi e ottiene:



Una volta ancora ottengono lo stesso numero di successi e anche stavolta vince la sfida Frances grazie al totale più alto di risultati numerici (5-4). Tuttavia, Frances per poter scappare necessitava di un lancio di dadi senza successi da parte di Felipe. Ma vincere la sfida comunque non è privo di benefici. Felipe colpisce solo con un cannone anziché con tre (se avesse vinto la sfida). Felipe tira ancora i dadi per verificare le zone colpite della nave di Frances, e ottiene un 4 che corrisponde alla caratteristica **Cannoni**. Adesso Frances non potrà più sparare perchè la caratteristica **Cannoni** della sua Nave è distrutta.

ROUND 3

Felipe dichiara di usare ancora l'azione **Sparare** e Frances dichiara di voler usare ancora l'azione **Fuggire**.

Felipe lancia i dadi e ottiene:



Frances lancia i dadi e ottiene:



CONTRO



Felipe vince la sfida e infligge 3 colpi alla nave di Frances. Felipe tira 3 dadi per determinare le parti colpite della nave di Frances:

Lancia i dadi ed ottiene:

Un 1 indica che è stata colpita la zona **Carico** (E' il secondo colpo in questa zona, che quindi ora è distrutta)



Un 4 indica che è stata colpita la zona **Cannoni** (Questa zona è già distrutta, quindi il colpo viene trasferito sulla zona **Scafo**. Un'altro colpo sullo **Scafo** è la nave di Frances sarà affondata!)



Normalmente Frances potrebbe decidere dove allocare i colpi quando Felipe ottiene un teschio, tuttavia Felipe considerando che Frances vuole fuggire, spende il suo gettone arma speciale Palla a Catena per ridirigere il colpo sulla caratteristica **Alberi (Masts)** della nave di Frances.



ROUND 4

Felipe dichiara di usare l'azione **Sparare**, e Frances decide che forse avrà più chance usando l'azione **Abbordare**.

Felipe lancia i dadi e ottiene:



Frances lancia i dadi e ottiene:



Frances perde la sfida, che la porta a subire altri 3 colpi devastanti sulla propria nave. Tuttavia Frances ha un asso nella manica. Frances Decide di usare il suo gettone "Rampone uncinato" che gli permette di ritirare un numero qualunque di dadi quando effettua un'azione **Abbordare**. Ritira i dadi che hanno dato risultati numerici, e stavolta ottiene due successi, che gli fanno vincere la sfida e quindi riesce ad abbordare la nave di Felipe. Prima che inizi il combattimento fra equipaggi, Felipe infligge comunque il suo colpo. Felipe verifica i danni ed ottiene un 2 che distrugge la caratteristica **Alberi (Masts)** della nave di Frances. Tuttavia questo non influisce sull'abbordaggio (a meno che lo Scafo di Frances non venga colpito ancora). Adesso può iniziare il combattimento fra equipaggi.

COMBATTIMENTO FRA EQUIPAGGI

Felipe e Frances adesso fanno un lancio di dadi sulla abilità **Comando**. I colpi all'equipaggio vengono inflitti in caso di successi. Felipe ha una caratteristica **Comando** con un valore 2 mentre Frances ha un valore di 3. Viceversa Frances a solo 2 nella caratteristica **Equipaggio**, mentre Felipe ha un valore di 3.

Felipe lancia i dadi e ottiene:



Frances lancia i dadi e ottiene:



Felipe infligge un colpo a France, e Frances infligge due colpi a Felipe (anche se Frances ha ottenuto tre successi, può infliggerne solo due perchè ha una caratteristica **Equipaggio** con un valore di 2).

Entrambi adesso hanno la caratteristica **Equipaggio** rimasta con un valore di 1.

Felipe lancia i dadi e ottiene:



Frances lancia i dadi e ottiene:



Sia Frances che Felipe infliggono un colpo all'equipaggio avversario. Il risultato implica che entrambi raggiungono il valore zero sulla caratteristica **Equipaggio**. Felipe avrebbe vinto perchè ha ottenuto più successi.

Tuttavia Frances ha ancora un altro asso nella manica. Dichiara di voler giocare una Carta Gloria. Felipe adesso può dichiarare l'intensione di giocare una carta anche lui, ma declina questa possibilità (non ha carte importanti).

Frances gioca la carta "Crew Combat Rerolls". Questo gli permette di ritirare qualunque proprio dado e/o dell'avversario durante un combattimento fra equipaggi. Frances forza Felipe a ritirare, e quest'ultimo non ottiene successi con il secondo lancio. Adesso Felipe ha una carta da giocare, e gioca la carta "Fast Learner" che gli permette di replicare il testo di una carta giocata precedentemente.

Felipe quindi ritira ancora i dadi:

Entrambi hanno ottenuto in singolo successo, ma Frances vince il pareggio in virtù dei risultati numerici per 5 a 2.

Frances vince la battaglia.

