

# I PIRATI DI NASSAU

By Richard Glazer

L'era d'oro dei pirati durò trent'anni, dal 1690 al 1720 ed il porto di Nassau ne rappresentava il fulcro. Nassau era un paradiso tropicale e vide a quei tempi la più alta concentrazione di pirati che si sia mai annoverata.

Il porto era perfetto come base operativa. Le acque circostanti erano troppo basse per le grandi navi da guerra ma profonde abbastanza per le più piccole e veloci imbarcazioni preferite dai pirati. La sua posizione risultò estremamente vantaggiosa ed era perfetta per la loro tattica preferita fatta di attacchi veloci e fughe repentine. I pirati di Nassau devastarono innumerevoli imbarcazioni che veleggiavano lungo le rotte mercantili a poca distanza.

I beni ed i tesori così depredati formarono una solida base per una fiorente comunità che attrasse malviventi e mercanti da molto lontano. Si diceva che quando un pirata dormiva, non sognava di andare in paradiso, ma di ritornare al suo porto preferito: Nassau sull'isola New Providence.

Nel gioco "I Pirati di Nassau", assumerete il ruolo di Capitani pirata che operano dalla base di Nassau. Saccheggerete e deprederete le navi mercantili che veleggiano sulle rotte commerciali vicine e userete i vostri illeciti profitti per migliorare la vostra imbarcazione ed ingaggiare una ciurma pirata sempre più agguerrita ed efficace. Di conseguenza, la vostra notorietà aumenterà e, man mano che il gioco avanza, diventerete sempre più un bersaglio per la marina militare britannica che incrementerà l'aggressività delle sue flotte nei vostri confronti nel tentativo di neutralizzare le vostre attività piratesche. Alla fine del gioco il pirata che avrà avuto maggiore successo, accumulando più "Punti Vittoria", sarà decretato vincitore.



# COMPONENTI

La tua copia di "I Pirati di Nassau" include 1 regolamento (lo stai leggendo), 1 plancia di gioco ed i seguenti componenti:



5 plance nave pirata, una per ogni colore: nero, verde, giallo, rosso e blu. Ognuna composta da 4 diverse sezioni. Rappresentano la vostra nave pirata e contengono spazi per la ciurma e per miglioramenti.



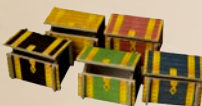
5 segnalini navi pirata, uno per ogni colore: nero, verde, giallo, rosso e blu. Vengono usati per evidenziare i movimenti dei pirati sulla plancia di gioco.



5 segnalini notorietà, uno per ogni colore: nero, verde, giallo, rosso e blu. Vengono usati per tenere traccia della notorietà di ciascun pirata.



15 dadi, tre per ogni colore: nero, verde, giallo, rosso e blu. Vengono usati per determinare casualmente il movimento delle navi pirata sulla plancia di gioco.



5 scrigni del tesoro, uno per ogni colore: nero, verde, giallo, rosso e blu. Necessitano assemblaggio, e vengono usati per "seppellire" i pezzi da otto.



20 carte del capitano pirata, quattro per ogni colore: nero, verde, giallo, rosso e blu. Vengono giocate nelle fasi di pirateria per incrementare i valori della nave pirata.



32 miglioramenti allo scafo. Possono avere un bordo rosso o nero e migliorano l'artiglieria della nave.



34 miglioramenti agli alberi. 25 dei quali sono miglioramenti alle vele (con bordo viola o giallo) e 9 dei quali sono miglioramenti alla mezzana (con bordo verde), i quali concedono benefici vari.



42 segnalini della ciurma. I quali possono essere capovolti per usare le loro abilità speciali.



7 segnalini vento mercantile, permettono al giocatore di sottrarre o sommare 1 al risultato di un dado o possono essere usati per incrementare la notorietà.



7 segnalini di porto saccheggiato. Vengono usati per rappresentare il saccheggio di un porto, che implica l'impossibilità di utilizzare il porto in futuri turni.



30 carte della marina militare. 20 carte per la Fase 1 (nave piccola e bordo giallo) e 10 per la fase 2 (nave media e bordo arancione). I pirati debbono batterle per ritornare a Nassau senza penalità.



1 carta di fine gioco. Va mescolata nel mazzo per la fase 2 della marina militare. Appena viene scoperta, il gioco finisce immediatamente.



58 carte navi mercantili. 20 per la Regione 1, 18 per la Regione 2 e 20 per la Regione 3. Vengono catturate dai pirati per ottenere pezzi da otto, rum, polvere da sparo, merci ed ostaggi.



54 pezzi da otto. Vengono usati per acquistare miglioramenti e ciurma oppure vengono "seppelliti" negli scrigni del tesoro.



8 dobloni d'oro. È possibile cambiare 5 pezzi da otto (solo dallo scrigno del tesoro), per 1 doblone d'oro.



20 cilindri neri. Rappresentano barili di polvere da sparo e vengono considerate risorse.



20 cubi gialli. Rappresentano casse di merci e vengono considerate risorse.



20 cilindri marroni. Rappresentano botti di rum e vengono considerate risorse.



7 Ostaggi. Rappresentano importanti personaggi in viaggio sulle navi mercantili. I pirati possono ottenere, loro tramite, dei riscatti nei porti o usarli per incrementare la propria notorietà.



# CARTE, MIGLIORAMENTI, CIURMA E SIMBOLI

## Esempio nave mercantile

## Esempio nave della marina militare

## Esempio carta del capitano pirata



### Simboli sulle navi mercantili

- = Prendi 1 barile di polvere da sparo
- = prendi 1 cassa di merci
- = prendi 1 botte di rum
- = Prendi 1 ostaggio
- = Prendi 1 pezzo da otto
- = La carta fa parte del mazzo delle navi mercantili della regione 1
- = La carta fa parte del mazzo delle navi mercantili della regione 2
- = La carta fa parte del mazzo delle navi mercantili della regione 3

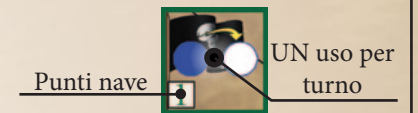
### Simboli sulla marina militare

- = Carta usata in partite con 4 o più giocatori
- = Carta usata in partite con 5 giocatori
- = Carta della prima fase
- = Carta della seconda fase
- = Carta di fine gioco

### Esempio di un miglioramento alle vele



### Esempio di un miglioramento alla mezzana



### Esempio di un miglioramento allo scafo



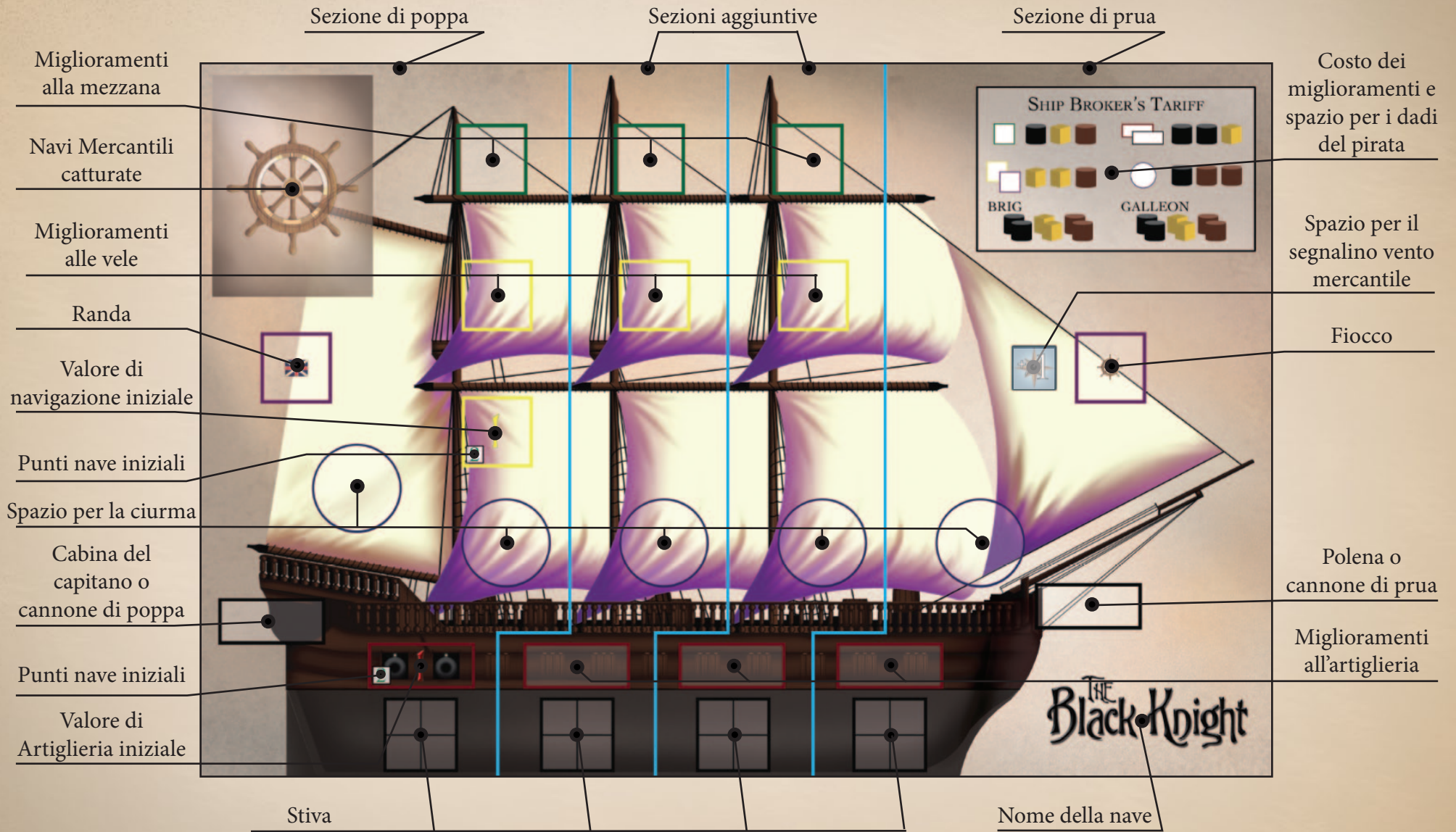
### Esempio di ciurma



### Simboli principali dei miglioramenti e della ciurma

- = Valore di Navigazione
- = Valore di Artiglieria
- = Nave della marina mercantile
- = Nave della marina militare
- = Qualsiasi porto
- = Qualsiasi dado del pirata
- = Qualsiasi risorsa
- = 2 risorse qualsiasi a scelta
- = Un ostaggio
- = Notorietà

# LA PLANCIA NAVE PIRATA





# LA PLANCIA DI GIOCO

Porto di Nassau

Traccia Notorietà

Carte marina militare svelate

Mazzo marina militare

Esempio di un porto

Numero della casella

10

PORT ROYAL

Nome del porto

Contrabbando

Valore di artiglieria

Esempio di una casella di rotta mercantile

Numero della casella

8

Segnalino di vento mercantile

REGIONE 1

Casella di transito 7

REGIONE 2

Casella di transito 14

REGIONE 3

Mazzo marina mercantile della regione 1

Mazzo marina mercantile della regione 2

Mazzo marina mercantile della regione 3



# ALLESTIMENTO INIZIALE

Il gioco va allestito nel seguente modo (l'immagine qui a fianco rappresenta un esempio di un allestimento completo per una partita di 4 giocatori):

1. La plancia di gioco va aperta e disposta su un tavolo.
2. Le carte delle navi mercantili vanno divise in 3 mazzi, uno con tutte le navi marcate con il simbolo per la Regione 1, uno con quelle con il simbolo per la Regione 2 ed uno con il simbolo per la Regione 3. Questi mazzi vanno mescolati individualmente e posti con la faccia all'in giù sugli appositi spazi della plancia di gioco. Ciascuna regione è divisa in 6 caselle che possono essere caselle di rotta mercantile o porti. Bisogna pescare una carta nave mercantile per ogni casella di rotta mercantile dal mazzo della corrispondente regione. Le carte vanno poste sulle caselle di rotta mercantile con la faccia all'in su, da sinistra a destra.
3. Prendete le carte della marina militare. Se ci sono 3 giocatori, separate le carte con le icone 4+ e 5+ e rimettetetele nella scatola da gioco. Fate lo stesso ma solo con le carte con l'icona 5+ se ci sono 4 giocatori. Con 5 giocatori usate tutte le carte. Bisogna dividere le carte rimanenti in 2 mazzi, uno con le carte per la prima fase e l'altro con quelle per la seconda fase. Bisogna poi aggiungere la carta di Fine Gioco al mazzo con le carte per la seconda fase. Il mazzo per la seconda fase va mescolato e posto con la faccia all'in giù sulla plancia di gioco nell'apposito posto. Il mazzo per la prima fase va anch'esso mescolato e posto sopra al mazzo per la seconda fase con la faccia all'in giù. Un numero di carte uguale al numero di giocatori va scoperto e le carte vengono poste in fila con la faccia all'in su di fianco il mazzo sull'apposito spazio.

4. Ogni giocatore seleziona a caso uno dei segnalini delle navi pirata e prende corrispondentemente tutte le sezioni della plancia nave pirata, lo scrigno del tesoro, i dadi, il segnalino notorietà e le carte del capitano pirata dello stesso colore. Ogni giocatore poi assembla la propria plancia nave pirata iniziale, unendo la sezione di poppa (quella anteriore) con la sezione di prua (quella posteriore); le altre sezioni (quelle di mezzo) vengono poste da parte e potranno essere aggiunte in seguito.



5. Prendete i miglioramenti allo scafo, mescolateli e poneteli con la faccia all'in giù di fianco alla plancia di gioco. Ripetete questo processo per i miglioramenti agli alberi e per la ciurma. Poi pescate tanti miglioramenti e ciurma quanti sono i giocatori da ciascun set, e poneteli con la faccia all'in su sulla plancia di gioco nel porto di Nassau. Per esempio, in una partita di 4 giocatori, bisogna selezionare a caso 4 miglioramenti allo scafo, 4 miglioramenti agli alberi e 4 membri della ciurma. L'ordine non ha importanza.
6. I segnalini vento mercantile, le risorse, i pezzi da otto, i dobloni d'oro e gli ostaggi vanno messi a lato della plancia di gioco, dove ogni giocatore può raggiungerli.

7. Ogni giocatore tira tutti e tre i propri dadi e li pone, senza alterarne il risultato, sulla plancia nave pirata. Questi risultati verranno in seguito usati come primo tiro di dadi, nella fase "dadi del pirata" (vedi sotto). Il giocatore con il totale più basso piazza il proprio segnalino notorietà sul primo spazio della traccia della notorietà sulla plancia di gioco, il giocatore con il secondo totale più basso piazza il proprio segnalino sul secondo spazio e così via. Nel caso di un pareggio, il giocatore più giovane piazza il segnalino per primo. I segnalini non possono mai condividere la stessa casella.

Siete ora pronti per giocare.

## ESEMPIO DI UN ALLESTIMENTO PER UNA PARTITA DI 4 GIOCATORI



## VINCERE IL GIOCO

Il giocatore con più Punti Vittoria è decretato il vincitore. I Punti Vittoria vengono assegnati per le seguenti classifiche:

- Pirata più famoso (quello con più punti notorietà)
- Ciurma in maggiore accozzaglia (quello con più punti accozzaglia)
- Nave pirata migliore (quello con più punti nave)
- Pirata più ricco (quello con più pezzi da otto e dobloni d'oro).

Si possono trovare spiegazioni più approfondite sull'argomento a pagina 12.



# SEQUENZA DI GIOCO

“I pirati di Nassau” viene giocato attraverso una serie di turni di gioco. Ogni turno di gioco è composto dai seguenti 9 passi sequenziali di gioco:

1. **Dadi del pirata:** ciascun giocatore tira i propri 3 dadi e li pone sulla propria plancia nave pirata senza alterare i valori di ciascun dado.
2. **Fasi di pirateria:** i giocatori si alternano a turno, finché tutti hanno giocato 3 fasi di pirateria ciascuno. I giocatori DEVONO effettuare un movimento e POSSONO effettuare un'azione in ciascuna delle loro fasi di pirateria.
3. **Modifica notorietà:** i giocatori modificano il punteggio della loro notorietà sulla traccia della plancia di gioco.
4. **Eludere la marina militare:** i giocatori debbono eludere la marina militare britannica inviata per cacciarli.
5. **Ritorno a Nassau:** i giocatori ritornano a Nassau dove possono effettuare miglioramenti ed ingaggiare ciurma.
6. **Rimpiazzo delle carte marina militare:** Si deve scoprire un numero di carte uguale al numero di giocatori. Se viene scoperta la carta di fine gioco, il gioco finisce all'istante.
7. **Le navi mercantili prendon il largo:** i giocatori muovono le navi mercantili superstiti nella regione superiore e riempiono gli spazi vuoti con nuove navi mercantili.
8. **Rifornimento di Nassau:** miglioramenti e ciurma rimasti sul porto di Nassau vengono scartati e dei nuovi vengono posti nello stesso spazio con la faccia all'insu.
9. **Preparazioni per il prossimo viaggio:** miglioramenti e ciurma usati durante il turno vengono rigirati con la faccia all'insu ed i giocatori si riprendono le proprie carte del capitano pirata usate.

Quando tutti i 9 passi di gioco sono stati completati, il turno di gioco viene considerato concluso ed un nuovo turno può cominciare.

## 1. DADI DEL PIRATA

All'inizio di ogni turno di gioco, ad esclusione del primo nel quale il tiro di dadi viene effettuato durante l'allestimento iniziale, ciascun giocatore tira i propri 3 dadi e li pone sulla propria plancia nave pirata senza alterarne i valori usciti. Durante il turno i dadi verranno poi spostati uno alla volta sulla plancia di gioco (vedi sotto). È importante ricordare che nel primo turno, i tiri di dado vengono effettuati durante l'allestimento iniziale e determinano anche l'ordine dei giocatori sulla tabella della notorietà. Ciò accade solamente durante il primo turno.

## 2. FASI DI PIRATERIA

I giocatori si alternano a giocare una fase di pirateria ciascuno. Una volta che tutti i giocatori hanno giocato una prima fase, ciascuno gioca una seconda fase e quando tutti hanno finito la seconda fase ciascuno gioca la terza fase, finale per quel turno.

Le fasi di pirateria vengono sempre giocate in ordine crescente di notorietà, cominciando dal giocatore con la notorietà più bassa. In ciascuna fase, il giocatore DEVE effettuare un movimento e PUÒ effettuare un'azione.

### FASE DI PIRATERIA - MOVIMENTO

In ogni turno ciascun giocatore deve effettuare tre mosse, una in ciascuna delle tre fasi di pirateria. Ogni mossa utilizza uno dei tre dadi tirati e posti originariamente sulla plancia nave pirata. I dadi possono essere utilizzati in qualsiasi ordine.

#### Prima mossa di pirateria

Per effettuare la prima mossa di pirateria di ogni turno, il giocatore sceglie uno dei suoi dadi e lo pone su una posizione della plancia di gioco, insieme al suo segnalino nave pirata. Il segnalino nave pirata indica la posizione attuale del giocatore.

Per effettuare la prima mossa, il giocatore deve:

Piazzare il dado scelto ed il segnalino nave pirata sulla casella rotta mercantile o porto con il numero uguale al valore del dado.

OPPURE

Piazzare il dado scelto ed il segnalino nave pirata sulla casella di transito 1, senza tener conto del valore del dado.

Alla fine di ogni mossa il giocatore può compiere un'azione. Le azioni sono descritte sulle pagine da 7 a 9.



*Esempio: Anja (il giocatore con segnalino giallo) ottiene dai dadi un 3, un 5 ed un 6; e Jona (il giocatore con il segnalino rosso) ottiene dai dadi un 1, un 3 ed un 2. Nel suo primo turno, Anja sceglie il dado con valore 3 e pone sia esso che il segnalino nave pirata sulla locazione 3. Jona decide di usare il dado con valore 1 e lo piazza insieme al suo segnalino nave pirata sulla regione di transito 1.*



## Seconda e terza mossa di pirateria

Per effettuare la seconda e la terza mossa di pirateria il giocatore deve:

aggiungere o sottrarre il valore del nuovo dado scelto al/dal numero della casella ove il segnalino nave pirata del giocatore si trova e piazzare il nuovo dado ed il segnalino nave pirata sulla casella con il numero uguale al totale ottenuto (o sulla casella 1 o 20 se il totale fosse rispettivamente sotto 1 o sopra 20).

OPPURE

Piazzare il nuovo dado scelto ed il segnalino nave pirata su di una casella di transito senza tener conto del valore del dado. Le navi nelle caselle 1-6 possono solo muovere sulla casella di transito 1 (casella 7), quelle nelle caselle 15-20 possono solo muovere sulla casella di transito 2 (casella 14). Le navi nelle caselle 8-13 possono muovere su entrambe le caselle di transito. Le navi sulla casella di transito 1 possono muovere sulla casella di transito 2 e viceversa.



*Esempio: Per la seconda mossa, Anja decide di usare il dado con valore 5 e muove sulla casella 8 (3+5) e Jona usa il suo dado con valore 2 e muove sulla casella di transito 2. Nella sua ultima mossa, Anja usa il suo ultimo dado, quello con valore 6, per tornare indietro sulla locazione 2 (8-6). Jona invece usa il suo dado con valore 3 per muovere sulla casella 17 (14+3). Nota che i dadi usati nelle precedenti fasi rimangono sulla tavola per tenere traccia del movimento di ogni pirata.*

## FASE DI PIRATERIA - AZIONI

Dopo ciascuna mossa, i giocatori possono compiere un'azione. Dette azioni sono descritte a seguire e debbono essere effettuate immediatamente dopo il movimento di un giocatore e prima del movimento del giocatore seguente.

Le possibili azioni sono:

- **Cattura la nave mercantile:** Se c'è una nave mercantile sulla posizione dove si trova attualmente il segnalino nave pirata di un giocatore, il giocatore può provare a catturarla.
- **Incocca i venti mercantili:** Se il segnalino nave pirata di un giocatore si trova in una qualsiasi casella di rotta mercantile o casella di transito, esso può prendere un segnalino vento mercantile. Ogni giocatore può avere solo uno di questi segnalini alla volta.
- **Contrabbanda merci:** Se il segnalino nave pirata di un giocatore si trova in un porto, esso può contrabbandare merci dal porto e può, come azione aggiuntiva al contrabbando, ottenere il riscatto per un ostaggio se ne possiede uno nella stiva.
- **Saccheggia il porto:** Se il segnalino nave pirata di un giocatore si trova in un porto, esso può saccheggiare il porto.
- **Passa:** Il giocatore può passare.

Le navi pirata di ciascun giocatore iniziano il gioco con un valore di artiglieria e di navigazione pari a 1 (questi valori sono stampati sulla plancia nave pirata). Qualsiasi bonus ricevuto grazie a miglioramenti e alla ciurma, vanno sommati ai valori iniziali per determinare il valore di artiglieria e di navigazione correnti.

### Cattura la nave mercantile

Per catturare una nave mercantile, il giocatore deve avere valori di navigazione e di artiglieria maggiori di quelli della nave mercantile. Tale circostanza viene indicata con il termine "surclassare". Va seguita la seguente procedura:

1. Il giocatore DEVE giocare una delle sue carte del capitano pirata.
2. Per surclassare la nave mercantile nella navigazione, il giocatore aggiunge il valore di navigazione indicato sulla carta del capitano appena giocata al valore totale corrente di navigazione della propria nave. Se il valore risultante è maggiore del valore di navigazione della nave mercantile, allora il giocatore ha surclassato la nave mercantile nella navigazione.
3. Per surclassare la nave mercantile nell'artiglieria, il giocatore aggiunge il valore di artiglieria indicato sulla carta del capitano appena giocata al valore totale corrente di artiglieria della propria nave. Se il valore risultante è maggiore del valore di artiglieria della nave mercantile, il giocatore ha surclassato la nave mercantile nell'artiglieria.



4. Se il giocatore ha surclassato la nave mercantile sia nella navigazione che nell'artiglieria, allora la nave mercantile viene saccheggiata! Il giocatore prende la carta della nave mercantile e la pone sulla propria plancia nave pirata nell'apposito spazio. Dopodiché, prende 1 pezzo da otto PIÙ il bottino indicato sulla carta della nave mercantile e pone sia il pezzo da otto che il bottino nella propria stiva sulla plancia nave pirata.

Ogni pezzo (sia esso un pezzo da otto, uno dei beni o un ostaggio) occupa una casella nella stiva ed ogni sezione di nave pirata ha posto per 4 pezzi. Se non c'è sufficiente spazio nella stiva, ulteriori pezzi non possono essere presi. Il giocatore sceglie quali pezzi prendere se non può prenderli tutti.

**Gettare merci fuoribordo:** Un giocatore può gettare merci fuoribordo dalla stiva in qualsiasi momento per far spazio per pezzi più utili o semplicemente per fare il gradasso.

5. Se il giocatore non riesce a surclassare la nave mercantile sia nella navigazione che nell'artiglieria, la nave mercantile NON viene saccheggiata e la carta corrispondente rimane dov'era sulla plancia di gioco.
6. In fine, il giocatore deve scartare la carta del capitano pirata appena giocata. Le carte del capitano pirata scartate non possono essere usate più durante lo stesso turno.

*Esempio: Dopo aver mosso sulla posizione 3, Anja decide di catturare la nave mercantile sotto il suo segnalino nave pirata! Decide di giocare la carta del capitano pirata con valori di navigazione e di artiglieria entrambi pari a 2. Questi valori vengono sommati ai rispettivi valori totali correnti della plancia nave pirata dando un risultato uguale a 3 in navigazione e 3 in artiglieria. Poiché entrambi i valori sono maggiori dei rispettivi valori della nave mercantile (vedi l'esempio per il secondo movimento, sopra), Anja cattura la nave mercantile e pone la carta sulla sua plancia nave pirata. In più, prende 1 pezzo da otto, 2 botti di rum ed 1 cassa di merci e li pone nella propria stiva.*  
 "HAAARRR, com'è bello saccheggiar!!!"



**RICORDA** di prendere 1 pezzo da otto in più quando catturi una nave mercantile, poiché non è segnalato sulle carte della marina mercantile!

### Incocca i venti mercantili



Un giocatore che si trova su una casella di rotta mercantile o casella di transito può incoccare i venti mercantili. Si può fare ciò anche se la casella è occupata da una nave mercantile o da un segnalino nave pirata di un altro giocatore.

Incoccare i venti mercantili permette al giocatore di prendere un segnalino vento mercantile con tale segnalino il giocatore può:

In una seguente mossa, sommare o sottrarre "1" da un dado di movimento. Il segnalino va piazzato sotto il dado nella casella in cui il movimento finisce.

OPPURE

può aggiungere 1 durante la modifica alla notorietà nella fase 3 del turno di ogni gioco.

Ciascun giocatore può avere solo 1 segnalino vento mercantile sulla propria plancia nave pirata in qualsiasi momento. Se il segnalino viene utilizzato durante una mossa, un altro segnalino può essere preso. Se il segnalino non viene utilizzato da un giocatore, deve essere scartato e riposto nelle risorse generali durante la fase 6 - usalo o perdilo!

*Esempio: Dopo la sua prima mossa sulla casella di transito 1, Jona non ha altre opzioni se non incoccare i venti mercantili, perciò prende un segnalino vento mercantile e lo pone nell'apposito spazio sulla propria plancia nave pirata. Per la sua prossima mossa, sarà in grado di aggiungere o sottrarre "1" dal valore del dado che sceglierà di usare.*

### Contrabbanda merci

Un giocatore che si trova in un porto, può scegliere di contrabbandare merci. Il porto nel quale il giocatore si trova, ha indicato il tipo di merci che il giocatore può prendere. Nella regione 1 e 2, va scelta 1 risorsa tra quelle disponibili, nella regione 3 vanno scelte 2 risorse uguali tra quelle disponibili tranne che nel porto di Port of Spain nel quale si prendono 2 pezzi da otto. I pezzi contrabbandati vengono presi dalle risorse generali e vengono posti nella stiva della plancia nave pirata. Se non c'è spazio per un pezzo, questo non si può prendere. Il giocatore sceglie quali pezzi prendere se non può prenderli tutti. Le risorse contrabbandate possono essere usate per acquistare miglioramenti e ciurma in Nassau nello stesso modo come per le risorse saccheggiate dalle navi mercantili.

### Saccheggia il porto

Un giocatore che si trova in un porto, può saccheggiarlo. Ciò è possibile se il giocatore surclassa il porto nel valore di artiglieria. I porti hanno un valore di artiglieria uguale a 4 più il numero della regione in cui si trovano (valore artiglieria 5 per i porti nella regione 1, 6 nella regione 2 e 7 nella regione 3). Quando un giocatore saccheggia un porto, si segue la seguente procedura:

1. Il giocatore DEVE giocare una delle sue carte del capitano pirata.
2. Poi si somma il valore di artiglieria della carta del capitano pirata appena giocata al valore di artiglieria corrente della nave pirata. Se il totale valore di artiglieria risultante è maggiore del valore artiglieria del porto, il giocatore ha surclassato il porto.



3. Se il giocatore ha surclassato il porto, allora può saccheggiarlo, prendendo un numero di pezzi da otto uguale al doppio del numero della regione in cui si trova il porto. (si prendono 2 pezzi da otto nei porti della regione 1, 4 in quelli della regione 2 e 6 nella regione 3).
4. Se il giocatore non ha surclassato il porto, non accade nulla.
5. Se il porto è stato saccheggiato, bisogna piazzare sullo stesso un segnalino di porto saccheggiato. Una volta che è stato saccheggiato, nessun giocatore può più intraprendere alcuna azione in quel porto (incluso contrabbandare merci, far riscattare ostaggi e saccheggiare il porto) per il resto della partita.
6. Infine il giocatore deve scartare la carta del capitano pirata appena giocata. Le carte del capitano pirata scartate non possono più essere usate durante lo stesso turno.

*Esempio: Ewan muove sulla casella 1, il porto de La Havana, e decide di saccheggiare il porto. Nel suo turno precedente, Ewan ha acquistato un cannone di lunga gittata (+2 contro i porti), di conseguenza la sua nave pirata ha un valore totale corrente di artiglieria pari a 3 contro i porti. Gioca la sua carta del capitano pirata con entrambi valori di navigazione e artiglieria pari a 3, ottenendo un valore di artiglieria totale pari a 6. Il porto è saccheggiato! Prende 2 pezzi da otto e pone un segnalino porto saccheggiato su La Havana.*

#### Ostaggi

Gli ostaggi vengono catturati dalle navi mercantili e vengono imprigionati nella stiva, possono essere riscattati nei porti o gettati fuori bordo.

#### *Otteni il riscatto per un ostaggio*

Solo quando si intraprende un'azione di contrabbando in un porto (anche se il giocatore non prende alcuna risorsa) e se il giocatore ha un ostaggio nella stiva, questo può essere riscattato. Ottenere il riscatto per un ostaggio non conta come un'azione e si può effettuare in aggiunta all'azione di contrabbando. Si può ottenere il riscatto per un solo ostaggio in ogni azione di contrabbando. Quando un giocatore ottiene il riscatto per un ostaggio, deve restituire l'ostaggio alle risorse generali e prende un numero di pezzi da otto uguale al numero di regione in cui si trova il porto. (si prende 1 pezzo da otto nei porti della regione 1, 2 in quelli della regione 2 e 3 in quelli della regione 3).

#### *Gettali fuori bordo*

In alternativa al riscatto, i giocatori possono costringere gli ostaggi a camminare lungo una tavola sporgente dalle murate ed a gettarsi fuori bordo. Questo può essere fatto in qualsiasi momento, anche durante la fase di modifica alla notorietà e non conta come azione. In questo caso l'ostaggio viene posto nello spazio per le navi mercantili catturate sulla plancia nave pirata. Durante la fase di modifica della notorietà ogni ostaggio gettato fuori bordo conta come 3 punti di notorietà aggiuntivi.

### 3. MODIFICA DELLA NOTORIETA'

Una volta che tutti i giocatori hanno intrapreso 3 fasi di pirateria ciascuno, bisogna modificare la notorietà.

I giocatori muovono i propri segnalini notorietà uno alla volta, andando in ordine, dal giocatore con la notorietà più alta fino a quello con la notorietà più bassa. Ciascun giocatore guadagna notorietà uguale alla somma dei valori di navigazione più quelli di artiglieria di tutte le navi mercantili saccheggiate, più ulteriori 10 punti per ogni porto saccheggiato in questo turno, più 1 punto (a scelta del giocatore) se possiede un segnalino vento mercantile inusato e più 3 punti per ogni ostaggio gettato fuori bordo.

Se durante lo spostamento di un segnalino notorietà dovuto alle modifiche, esso andrebbe a finire su di uno spazio già occupato da un segnalino notorietà di un altro giocatore, il giocatore che sta muovendo il suo segnalino può decidere se mettere il proprio segnalino sulla casella superiore a quella occupata o su quella inferiore anche se tale decisione implicherebbe un "salto" oltre molteplici segnalini notorietà. Ci può essere sempre solo un segnalino notorietà per casella della traccia di notorietà.

Appena la notorietà di un giocatore è stata modificata, le carte delle navi mercantili catturate debbono essere riposte con la faccia all'ingiù sotto al proprio rispettivo mazzo.

Se la notorietà di un giocatore supera 100, si deve iniziare di nuovo da 1. Alla fine del gioco si aggiunge 100 al risultato raggiunto. Un pezzo da otto può essere messo sotto al segnalino notorietà per ricordare di dover aggiungere 100 al valore corrente.

### 4. ELUDERE LA MARINA MILITARE

Dopo aver solcato i mari saccheggiando e accumulando tesori, i giocatori devono ritornare al porto di Nassau eludendo la marina militare britannica, inviata per fermarli.

Andando in ordine, iniziando dal giocatore con la notorietà più bassa, ciascun giocatore deve prendere una delle carte marina militare scoperte sulla plancia di gioco.

I giocatori che scelgono le carte con mare aperto sono salvi e non accade loro nulla. I giocatori che scelgono una nave della marina militare debbono cercare di surclassarla sia nella navigazione che nell'artiglieria. Per vedere cosa accade seguite la seguente procedura:

1. Il giocatore DEVE giocare una delle sue carte del capitano pirata.
2. Per surclassare la marina militare nella navigazione, il giocatore somma il valore di navigazione della carta del capitano pirata appena giocata al proprio valore totale corrente di navigazione della sua plancia nave pirata. Se il risultato è maggiore del valore di navigazione stampato sulla carta della marina militare scelta, allora il giocatore ha surclassato la marina militare nella navigazione.



- Per surclassare la marina militare nell'artiglieria, il giocatore somma il valore di artiglieria della carta del capitano pirata appena giocata al proprio valore totale corrente di artiglieria della sua plancia nave pirata. Se il risultato è maggiore del valore di artiglieria stampato sulla carta della marina militare scelta, allora il giocatore ha surclassato la marina militare nell'artiglieria.
- Se un giocatore surclassa la marina militare sia nella navigazione che nell'artiglieria, riesce a farla franca e ritorna a Nassau senza ulteriori effetti.
- Se il giocatore surclassa la marina militare solo nella navigazione o solo nell'artiglieria, ma non in entrambi i valori, allora a sua scelta deve perdere metà carico correntemente tenuto nella propria stiva oppure metà dei suoi punti notorietà (eventuali arrotondamenti sono sempre in favore del giocatore).
- Se il giocatore non riesce a surclassare la marina militare in alcun valore, allora deve perdere sia metà del proprio carico nella stiva che metà dei suoi punti notorietà (eventuali arrotondamenti sono sempre in favore del giocatore).
- La carta marina militare appena usata va rimessa in fondo al mazzo marina militare con la faccia all'ingiù.
- Infine, il giocatore deve scartare la carta del capitano pirata appena giocata.



*Esempio: Dopo aver modificato la notorietà Jona ha notorietà 8, Anja 10, Jon 11 ed Ewan 13. Qui di sopra sono evidenziate le carte marina militare disponibili ai giocatori. Jona sceglie per primo, e sceglie la carta mare aperto ed Anja, che è seconda, fa lo stesso. Jon è terzo e sceglie la carta con valore 2 in navigazione e 3 in artiglieria, gioca la propria carta del capitano pirata con 3 in navigazione e 3 in artiglieria. Sommando questi valori ai valori della plancia nave pirata, ottiene un risultato totale di 4 in entrambi i valori di navigazione ed artiglieria. Di conseguenza elude la Marina militare, la fa franca e ritorna a Nassau senza conseguenze. Ad Ewan resta solo la carta con 4 in navigazione e 4 in artiglieria. Gioca la sua carta del capitano pirata con valori 2 in navigazione e 1 in artiglieria che sommati ai valori della sua plancia nave pirata (3 in navigazione e 3 in artiglieria, grazie a miglioramenti acquistati in turni precedenti) danno un totale 5 in navigazione e 4 in artiglieria. Ha surclassato la marina militare nella navigazione ma non nell'artiglieria e di conseguenza decide di perdere metà della propria notorietà ottenendo per questa un nuovo risultato di 7 sulla traccia della notorietà.*

## 5. RITORNO A NASSAU

A questo punto tutti i giocatori ritornano a Nassau per migliorare la propria nave. Qui i giocatori seguono la seguente procedura:

- Ciascun giocatore rimuove i propri dadi e segnalino nave pirata dalla plancia di gioco.
- Quindi si possono acquistare sezioni di nave aggiuntive, migliorie e ciurma scegliendo tra i segnalini posti nello spazio del porto di Nassau sulla plancia di gioco. Andando in ordine decrescente di notorietà iniziando dal giocatore più noto, i giocatori fanno a turno ad acquistare 1 miglioramento (inclusa una sezione di nave) o 1 membro della ciurma spendendo

Miglioramento	Costo in risorse
1 miglioramento di Mezzana	1 polvere da sparo + 1 cassa di merce + 1 botte di rum
1 miglioramento alle vele	2 casse di merci + 1 botte di rum
1 miglioramento allo scafo	2 polvere da sparo + 1 cassa di merci
1 elemento della ciurma	1 polvere da sparo + 2 botti di rum
1ª sezione aggiuntiva (brigantino)	2 polvere da sparo + 2 casse di merci + 2 botti di rum
2ª sezione aggiuntiva (galeone)	2 polvere da sparo + 2 casse di merci + 2 botti di rum

le loro risorse. Il costo è rappresentato qui sopra e riassunto sulla plancia nave pirata. Quando tutti i giocatori hanno comprato un miglioramento o un membro della ciurma, la sequenza inizia nuovamente e continua fino a che tutti i giocatori hanno dichiarato che non desiderano più acquistare miglioramenti o ciurma. Il costo per ogni miglioramento o ciurma è anche indicato sulla plancia nave pirata di ciascun giocatore. La prima sezione di nave aggiuntiva trasforma la nave in un brigantino e la seconda in un galeone.

Le migliorie debbono essere poste su una casella vuota della plancia nave pirata con la stessa forma e colore del bordo della miglioria. Le migliorie possono concedere un bonus permanente ai valori di navigazione ed artiglieria della nave oppure contengono abilità che possono essere usate una volta durante il turno. Tutti i miglioramenti allo scafo ed alle vele danno un bonus permanente, quelli di mezzana e la ciurma danno un'abilità speciale da usare una volta durante il turno.

Alternativamente un nuovo miglioramento o ciurma può sostituirne uno esistente; in questo caso il miglioramento o ciurma rimpiazzato va scartato e rimesso nella scatola da gioco. Nell'Appendice 1 in fondo alle regole c'è una descrizione di ogni miglioramento e ciurma disponibile. miglioramenti e ciurma non possono essere usati nello stesso turno in cui vengono acquisiti. Nuove sezioni di nave vengono aggiunte alla plancia nave pirata aprendo le sezioni presenti ed incastrando la nuova sezione al centro. È possibile aggiungere solo un massimo di 2 sezioni ad ogni nave.

In qualsiasi momento durante il passo sequenziale *Ritorno a Nassau* un giocatore può cambiare uno o più pezzi da otto dalla propria stiva in risorse. Ogni pezzo da otto può essere cambiato per due risorse che devono essere dello stesso tipo. Le risorse così acquisite, non debbono essere riposte nella stiva ed è possibile prenderle anche se non c'è posto nella stiva. Tenete tuttavia in considerazione che se alla fine di questo passo sequenziale, non c'è posto nella stiva per tutte le risorse rimaste, quelle in eccesso sono perse e debbono essere riposte nelle risorse generali.



- In fine, in ordine decrescente di notorietà, ciascun giocatore può seppellire tutti o alcuni dei propri pezzi da otto trasferendoli dalla stiva allo scrigno del tesoro. Durante questa azione, i giocatori possono inoltre cambiare risorse (non gli ostaggi) in pezzi da otto, 1 pezzo da otto per ogni 3 risorse qualsiasi.

Nota bene che una volta che i pezzi da otto vengono seppelliti, non si possono usare più per il resto della partita se non solamente per il conteggio finale dei punti vittoria.

**Doblone d'oro:** Se non ci sono più pezzi da otto nella riserva generale, i giocatori possono cambiare 5 dei loro pezzi da otto contenuti nel proprio scrigno (MAI dalla stiva) in 1 doblone d'oro, rimettendo i pezzi da otto nella riserva generale. Alla fine del gioco ogni doblone d'oro conta come 5 pezzi da otto.

## 6. RIMPIAZZO DELLE CARTE DELLA MARINA MILITARE

A questo punto bisogna scoprire un numero di nuove carte della marina militare uguale al numero di giocatori partecipanti. Queste carte vanno poste con la faccia all'insù nell'apposito spazio di fianco al mazzo sulla plancia di gioco. Se viene scoperta la carta di fine gioco il gioco finisce immediatamente.

## 7. LE NAVI MERCANTILI PRENDONO IL LARGO

I giocatori devono muovere le carte delle navi mercantili rimaste sulla plancia di gioco e scoprire nuove carte per ogni casella rotta mercantile vuota.

### Movimento

Tutte le carte della marina mercantile sulla regione 1 vanno rimosse e poste sotto ai rispettivi mazzi con la faccia all'ingù (se ne sono tornate in Europa). Le altre carte della marina mercantile progrediscono nella regione soprastante: si inizia partendo dalla nave che si trova nella casella più a destra della regione 2; questa va posta nella casella più a destra della regione 1. Si continua poi, da destra verso sinistra, piazzando ogni nave nella casella libera con il valore più alto nella regione 1.

Si ripete quindi lo stesso processo per spostare le navi dalla regione 3 nelle caselle libere della regione 2.

### Riempi le caselle vuote

In fine, bisogna riempire le caselle rotta mercantile vuote con carte scoperte dal mazzo relativo alla corrispondente regione, andando da sinistra a destra. Nota bene che le caselle della regione 3 saranno sempre vuote in seguito al movimento di cui sopra.

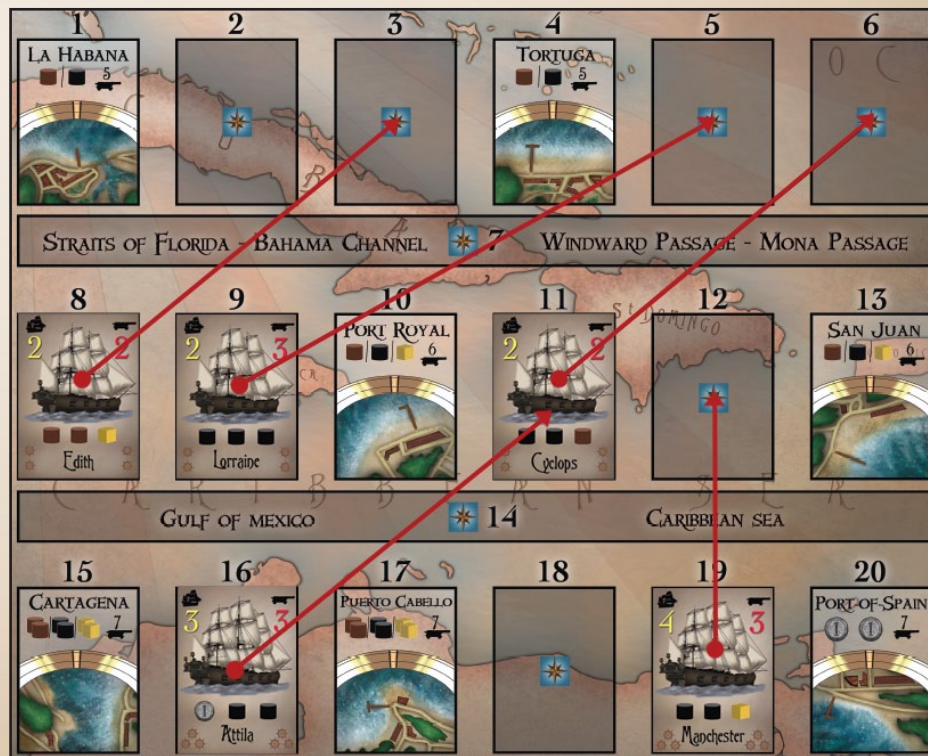
## 8. RIFORNIMENTO DI NASSAU

Bisogna rimuovere i miglioramenti e la ciurma inutilizzati dal porto di Nassau sulla plancia di gioco, questi vanno riposti nella scatola del gioco e non verranno più usati durante la partita corrente. Poi bisogna scoprire tanti miglioramenti e ciurma quanti sono i giocatori da ciascun set, questi vanno posti sullo spazio rappresentante il porto di Nassau sulla plancia di gioco con la faccia all'insù. Per esempio, in una partita di 4 giocatori, bisogna selezionare a caso, 4 miglioramenti agli alberi, 4 miglioramenti allo scafo e 4 membri della ciurma. L'ordine in cui vengono pescati non ha importanza. Se un set di miglioramenti o della ciurma si esaurisce mescolate i segnalini riposti nella scatola del gioco in precedenza per formare un nuovo set.

## 9. PREPARATIVI PER IL PROSSIMO VIAGGIO

Come azione finale, ogni giocatore che ha usato miglioramenti o ciurma usabili una sola volta per turno, deve rigirarli con la faccia all'insù pronti per essere riusati nel turno successivo. Tutti i giocatori si riprendono in mano tutte le carte del capitano pirata appena giocate durante il turno corrente.

### ESEMPIO DI NAVI MERCANTILI CHE PRENDONO IL LARGO





# FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente alla fine della fase 6 quando viene scoperta la carta della marina militare di fine gioco.

# VINCERE IL GIOCO

Ogni giocatore totalizza Punteggio Vittoria per le seguenti classifiche:

- Pirata più famoso (quello con più punti notorietà)
- Ciurma in maggiore accozzaglia (quello con più punti accozzaglia)
- Nave pirata migliore (quello con più punti nave)
- Pirata più ricco (quello con più pezzi da otto e dobloni d'oro).

Per ognuna delle classifiche il giocatore meglio piazzato acquisisce 7 Punti Vittoria, il secondo 5 Punti Vittoria, il terzo 3 Punti Vittoria, il quarto 1 Punto Vittoria, il quinto non acquisisce punti.

In caso di parità tra due o più giocatori viene attribuito a tutti lo stesso punteggio. *Per esempio se due giocatori si trovano alla pari al primo posto, ottengono entrambi 7 punti mentre il terzo ottiene 3 punti.*

## Pirata più famoso

In primo luogo vengono assegnati i Punti Vittoria per la notorietà: ciascun giocatore prende nota della propria notorietà, evidente dalla traccia della notorietà per determinare quanti Punti Vittoria ha guadagnato, in base a quanto stabilito sopra. *Per esempio, il pirata con più notorietà guadagna 7 Punti Vittoria.*

## Ciurma in maggiore accozzaglia

Tutti i segnalini della ciurma portano impresso un valore di punti accozzaglia stampato in piccolo in colore blu. Come secondo passo quindi ogni giocatore somma questi punti per tutta la ciurma sulla sua plancia nave pirata onde determinare quanto la propria ciurma sia in accozzaglia. Si assegnano i conseguenti Punti Vittoria come descritto sopra.

## Nave pirata migliore

Tutti i miglioramenti (alle vele, allo scafo e di mezzana) portano impresso un valore di punti nave stampato in verde nell'angolo in basso a sinistra. Ogni giocatore somma i valori di tutti i miglioramenti della sua plancia nave pirata, includendo quelli iniziali stampati sulla plancia stessa e si assegnano nuovamente i conseguenti Punti Vittoria.

## Pirata piu' ricco

Infine ogni giocatore scopre quanti pezzi da otto o dobloni d'oro ha accumulato nel suo scrigno del tesoro, si fa la classifica, si attribuiscono i Punti Vittoria un'ultima volta.

A questo punto il giocatore con più Punti Vittoria si aggiudica il gioco. In caso di parità prevale il giocatore con più tesoro sepolto, in caso di ulteriore parità, prevale quello che era risultato più famoso.

# CREDITI

**Game Design:** Richard Glazer

**Co-Designers:** Tom Merrigan, Gabrio Tolentino

**Copertina:** Betty Le Bon

**Illustrazioni & Grafica:** Peter Casson, Betty Le Bon, Madeleine Tighe

**Direttore Artistico:** Peter Casson

**Impaginazione & Design grafico:** Madeleine Tighe, Gabrio Tolentino

**Editing:** Giuliano Tolentino

**Produttore Esecutivo:** Gabrio Tolentino

**Molte grazie ai molti testers per i loro suggerimenti, supporto ed aiuto, in particolare:**

Ewan Lamont, David Jones, Jon Deeks, Sam Richmond, Del Fifield, Declan Smith, Madeleine Tighe, Andrea Beadle, Nadine Williams, Alison Sinclair, Peter Casson, Simon Ellis-Hopwood, Simon Gill, Robbie Gibson, Carrie Van der Zee, Reuben Emilio e Giulio Tolentino, Katherine Stapleton, John e Valery Stapleton, Maria Stella e Giuliano Tolentino.

**Grazie speciale:** al Friday Games Group.

## PRODUCED BY GUNG HO GAMES

© 2011 Gung Ho Games Ltd. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta, memorizzata su di un supporto digitale o informatico o trasmessa in alcuna forma ed in alcun modo sia questo elettronico, meccanico, tramite fotocopia, scanner, registrazione magnetica o altro senza il previo permesso per iscritto di Gung Ho Games. i Pirati di Nassau è un Trademark di Gung Ho Games Ltd.

Tutte le illustrazioni ed immagini contenute in questo prodotto sono state prodotte in casa o tramite lavoro a contratto. Il copyright delle illustrazioni e delle immagini è di esclusiva proprietà di Gung Ho Games Ltd.

Gung Ho Games Ltd.

28 Lichfield Road, Sneinton, Nottingham, NG2 4GG, Great Britain

Tel. +44 (0)1158549872 e-mail: info@gunghogames.com

www.gunghogames.com




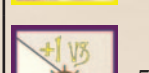



# APPENDICE UNO: MIGLIORAMENTI E CIURMA




Qtà & Nome	Punti Nave	Tipo	Effetto (Bonus permanente)
 15 x Cannoni	2	Scafo	+1 al valore d'artiglieria della nave
 5 x Cannoni di lunga gittata	3	Scafo	+2 al valore d'artiglieria SOLO quando saccheggia un porto
 3 x Cannoni di prua	2	Scafo	+1 al valore d'artiglieria SOLO contro le navi mercantili
 1 x Polena di base	3	Scafo	Nessuno
 1 x Bella polena	4	Scafo	Nessuno
 1 x Polena maestosa	5	Scafo	Nessuno
 3 x Cannoni di poppa	2	Scafo	+1 al valore d'artiglieria SOLO contro la marina militare
 1 x Cabina del capitano base	3	Scafo	Nessuno
 1 x Bella cabina del capitano	4	Scafo	Nessuno
 1 x Cabina del capitano maestosa	5	Scafo	Nessuno

I cannoni di prua e la polena possono essere messi solo sulla sezione di prua della nave. I cannoni di poppa e la cabina del capitano possono essere messi solo sulla sezione di poppa della nave.

Ciascuna nave può avere solo un cannone di prua o una polena. Ciascuna nave può avere solo un cannone di poppa o una cabina del capitano.

Qtà & Nome	Punti Nave	Tipo	Effetto (Bonus permanente)
 15 x Vele maestre	2	Vela	+1 al valore di navigazione della nave
 5 x Fiocchi	2	Vela	+1 al valore di navigazione SOLO contro le navi mercantili
 5 x Rande	2	Vela	+1 al valore di navigazione SOLO contro la marina militare

Il fiocco può essere posto solo sulla sezione di prua della nave. La randa può essere posta solo sulla sezione di poppa della nave. Ciascuna nave può avere solo un fiocco ed una randa.

Qtà & Nome	Punti Nave	Tipo	Effetto (UN uso per turno)
 3 x Jolly Roger	1	Vela	Un segnalino della ciurma già usato, può essere ri usato
 3 x Coffe	2	Vela	Saccheggia una nave mercantile distante di uno spazio se ti trovi su una casella rotta mercantile vuota
 3 x Griselle	3	Vela	Nessuno

Ciascuna nave può avere un massimo di un segnalino di mezzana di ogni tipo. I miglioramenti di mezzana si usano una volta sola per turno.

Quando usi un segnalino da un solo uso per turno, rigiralo con la faccia all'ingù dopo averlo usato. Ma non ti dimenticare di rigirarlo all'insu nella fase 9 del turno di gioco.



Qtà & Nome	Punti accozzaglia	Tipo	Effetto (UN uso per turno)
 2 x Furiere	1	Ciurma	Durante la fase 5 (Ritorno a Nassau), converti 1 Pezzo da Otto in 3 risorse di tua scelta. Questo segue le stesse regole di una normale conversione
 2 x Vice Capitano	1	Ciurma	+1 al valore di navigazione o artiglieria della nave. Questo bonus può essere applicato ad un solo scontro con una nave militare o con una nave mercantile
 2 x Carpentiere	2	Ciurma	In qualsiasi momento aggiungi una cassa di merci alla tua stiva. Ci deve essere lo spazio (a meno che non sia usato nella fase 5)
 2 x Navigatore	2	Ciurma	Aggiungi +1/-1 ad un dado del pirata prima della tua prossima mossa
 2 x Timoniere	2	Ciurma	Per la tua prossima mossa, considera un dado del pirata come se fosse un dado con valore 6 anche se ha un valore diverso
 2 x Cartografo	2	Ciurma	Per fare la tua prossima mossa usa un qualsiasi dado del pirata (senza considerarne il valore) per muovere in qualsiasi casella della stessa regione in cui ti trovi
 2 x Contrabbandiere	2	Ciurma	Guadagna una risorsa in più di tua scelta (da quelle disponibili nel porto), la prossima volta che effettui un contrabbando
 2 x Capo sartiame	2	Ciurma	Usa una risorsa in meno (scegli tu quale) quando acquisti 1 miglioramento alle vele
 2 x Capo artiglieria	2	Ciurma	Usa una risorsa in meno (scegli tu quale) quando acquisti 1 miglioramento allo scafo
 2 x Reclutamento	2	Ciurma	Usa una risorsa in meno (scegli tu quale) quando acquisti 1 ciurma
 2 x Borsaro nero	3	Ciurma	Cambia 2 risorse qualsiasi dalla tua stiva in 1 pezzo da otto

Qtà & Nome	Punti accozzaglia	Tipo	Effetto (UN uso per turno)
 2 x Polveriere	3	Ciurma	In qualsiasi momento aggiungi una botte di polvere da sparo alla tua stiva. Ci deve essere lo spazio (a meno che non sia usato nella fase 5)
 2 x Nostromo	3	Ciurma	+1 al valore di artiglieria della nave. Questo bonus può essere applicato ad un solo scontro con una nave militare o con una nave mercantile
 2 x Nocchiere	3	Ciurma	+1 al valore di navigazione della nave. Questo bonus può essere applicato ad un solo scontro con una nave militare o con una nave mercantile
 2 x Cuoco	3	Ciurma	In qualsiasi momento aggiungi un barile di rum alla tua stiva. Ci deve essere lo spazio (a meno che non sia usato nella fase 5)
 2 x Corruptore	3	Ciurma	Guadagna +1 pezzo da otto quando effettui il prossimo riscatto
 2 x Pilota	3	Ciurma	Ritira un dado del pirata prima di effettuare la prossima mossa
 2 x Bardo	4	Ciurma	Durante la modifica della notorietà ricevi +1 alla notorietà
 2 x Mozzo	5	Ciurma	Nessuno
 2 x Gatto della nave	5	Ciurma	Nessuno
 2 x Cane della nave	5	Ciurma	Nessuno

Ciascuna nave può avere solo un elemento di ciurma per ogni tipo. Le abilità sui segnalini di ciurma possono essere usati una volta per turno, a meno che non si usi un miglioramento jolly roger.



# SOMMARIO DI UN TURNO DI GIOCO

1

Ognuno tira 3 dadi e li piazza sulla plancia della nave pirata senza alterarne i valori - *pag. 6*

2

Ognuno usa un dado per muoversi sulla plancia di gioco - *pag. 6* - ed effettua una delle seguenti azioni  
Cattura una nave mercantile - *pag. 7*  
Incocca i venti mercantili - *pag. 8*  
Contrabbanda merci - *pag. 8* - ed eventualmente ottieni un riscatto - *pag. 9*  
Saccheggia il porto - *pag. 8*  
Passa  
Questa sequenza è ripetuta 3 volte

3

Modifica la Notorietà sulla relativa traccia - *pag. 9*

4

Difenditi dalla marina militare - *pag. 9*

5

Ritorna a Nassau, effettua miglioramenti alla tua nave ed ingaggia nuova ciurma - *pag. 10*

6

Scopri nuove carte della marina militare. Se la carta di fine gioco viene scoperta, il gioco finisce immediatamente - *pag. 11*

7

Le navi mercantili rimaste vengono mosse sulla plancia di gioco e nuove navi vengono pescate per le caselle di rotta mercantile vuote - *pag. 11*

8

I miglioramenti e ciurma rimasti in Nassau vengono rimossi e rimpiazzati con miglioramenti e ciurma nuovi - *pag. 11*

9

I segnalini sulla plancia nave pirata di ciascun giocatore usati vengono rigirati con la faccia all'insù e tutti si riprendono le proprie carte del capitano pirata - *pag. 11*