



# Caccia al tesoro nei Caraibi

Marinai spietati nella loro lotta sanguinaria contro il mare ed cacciatori di pirati. Sempre in cerca di oro e gioielli. Firmate all'entrata e comandate la Vostra nave su di un mondo insanguinato, per la ricchezza e la fama. Date i Vostri avversari in pasto agli squali e divenite il capitano più malvagio in lungo e in largo.

Un gioco per 2 - 5 tagliagole  
Durata del gioco: fino a 4 ore

## 1.0 Preparazione – Come partire

Prima di cominciare, almeno uno dei giocatori dovrebbe aver letto *tutte* le regole. I Capitoli 5.0 (*Principi di gioco*) e 6.0 (*Carte Evento*) descrivono località importanti, pedine ed i principi del gioco.

### 1.1 Scelta della Vostra Base Pirata

Ogni giocatore sceglie l'ubicazione per la base pirata sulla mappa. Il posto in questione non deve essere localizzato sul continente Americano (5.10). Tra le basi pirata deve essere rispettata la distanza di almeno 8 esagoni. I porti base in questione rimangono basi pirata per il resto del gioco e sono segnalati con una casa nera di plastica. Il modificatore di dadi (3.32) stampato accanto al nome dei porti sulla mappa rimane valido.

### 1.2 Scelta dei colori

Ogni giocatore sceglie un colore per la sua nave, gettoni di plastica ed il "deck plan" (ponte di comando) (5.01), il quale rappresenta la nave durante il gioco.

### 1.3 Equipaggiare la nave

Prima che il gioco inizi, ogni nave deve essere equipaggiata dal suo capitano. La stiva della nave è rifornita con due gettoni d'oro in plastica. Piazza un gettone del tuo colore sulla scala del Terrore (*teschio, valore 0*) ed un altro sulla scala delle Razioni (*botti, valore 8*).

Ripartite 10 punti tra il valore di Battaglia (*cannoni*) e il valore di sartiame/vele (*vela*) nella maniera che preferite. Un alto valore di battaglia dà alla Vostra nave molta potenza di fuoco ed un equipaggio assetato di sangue. Un valore alto sulle vele per una nave adatta alla navigazione veloce. Almeno 2 punti dovrebbero essere spesi in entrambe le scale.

Attenzione!

- ☠ Ogni giocatore può comandare solamente una nave alla volta. Non è possibile comprarne una seconda.
- ☠ Con un valore di 0 in battaglia e/o vele, una nave generalmente si considera come affondata!

### 1.4 Gettoni di gioco

Ogni giocatore mette un gettone sul valore 0 della scala dell'oro, che si trova sulla mappa. I 4 gettoni rimasti servono per rappresentare i differenti valori sul ponte di comando (deck plan) come descritto sopra (1.3).

### 1.5 Distribuzione delle Missioni

Ogni giocatore inizia pescando a caso una missione di categoria "A". Troverai i dettagli di ogni missione nella sezione missioni sotto la rispettiva lettera e numero. Ordina le missioni rimaste secondo le categorie: A, B e C per l'uso futuro. Le pedine dei beni trasportate sono messe nella stiva speciale sul vostro "ponte di comando" (deck plan).

### 1.6 Scelta del punto di partenza

Ogni giocatore sceglie una base pirata da dove partirà, dopo aver visto in dettaglio la prima missione da compiere. È possibile che due o più giocatori possono cominciare dallo stesso porto.

### 1.7 Distribuzione delle case in plastica

Gli esagoni con le basi pirata sono già state dotate di una casa nera. Metti ora le case dorate sui porti rimasti sulla mappa. Solo il continente europeo è lasciato libero (5.04).

### 1.8 Carte Evento

Mischia il mazzo delle carte Evento e mettile coperte sulla mappa.

## 2.0 Inizio della partita – Si salpa!

Il giocatore con lo sguardo più cattivo inizia la partita. Gli altri bucanieri seguono in senso orario. Questo ordine rimane invariato fino alla fine della partita.

Attenzione!

- ☠ I Pirati non possono attaccarsi tra di loro nei primi cinque turni di gioco.

## 3.0 Ordine di gioco – Ehi di bordo!

- All'inizio di ogni round di gioco, il giocatore tira un dado per ogni porto distrutto (3.1).
- Muove la sua nave (3.2). Poi muove il cacciatore di pirati (pirate hunter) (6.2), e/o il tesoro della flotta (treasure fleet) (6.5) di uno spazio.
- Si mette in un porto *O* pesca una carta Evento e la gioca immediatamente (3.3).
- Combatte le battaglie che lo coinvolgono o che vuole combattere (3.4).
- Riduce le sue Razioni di uno e verifica il carico (3.5).

Il turno del prossimo giocatore inizia ...

### 3.1 Città distrutte

Per ogni porto distrutto si tira un dado (d6), una volta per round, per determinare se sarà ricostruito o rimarrà in macerie. Appena il porto è ricostruito la casa dorata è rimessa sull'esagono del porto.

Se una base pirata viene distrutta in seguito ad un raid, quando viene ricostruito diventa un porto normale (non pirata quindi).

#### Dado Risultato

- |     |                          |
|-----|--------------------------|
| 1-4 | La città resta distrutta |
| 5-6 | La città è ricostruita   |

### 3.2 Movimento della nave

Il valore delle Vele sul tuo ponte di comando (deck plan) determina di quanti spazi/esagoni la nave può muoversi. Se il valore di Vele è 3 per esempio, puoi trasportare la nave fino ad un massimo di tre spazi di esagono. Il capitano della nave può decidere di muoversi meno del massimo di punti movimento disponibili o anche ancorare la nave e non muoversi affatto. I punti movimento non usati sono persi alla fine del turno.



Valore di Terrore (5.13)



Valore di Battaglia (5.07)



Valore delle Vele (5.14)



Razioni (5.17)



Oro (5.05)



Documenti (5.02)



Nobile (5.03)



Rum (5.11)



Schiavi (5.15)



Spia (5.16)



La Corvetta è stata per lungo tempo la nave pirata più popolare. L'imbarcazione mono albero ha molta velatura rispetto alla sua taglia. La velocità, la manovrabilità e la piccola chiglia portarono molti bottini nelle mani dei Bucanieri. Una Corvetta pirata tipo aveva fino a 75 mariani e 14 cannoni a bordo.



La Goletta è il modello a due alberi della Corvetta. La poca autonomia dell'imbarcazione costringeva i pirati regolarmente a rifornirsi di acqua dolce e provviste di cibo. L'alternativa più diffusa era il saccheggio di piccoli villaggi. Le golette possono caricare fino a 85 marinai ed 8 cannoni.

Note:

- ☛ Esagoni coperti interamente dalla terra non possono essere attraversati dalle navi. Se una parte di un esagono è coperta da una massa di terra, una nave non può passarci attraverso in quella particolare direzione.
- ☛ I porti possono essere usati come normali parti di mare durante la fase di movimento del giocatore. Se un movimento della nave termina su un esagono con un porto il giocatore può decidere o di entrare nel porto, oppure rimanere in mare.
- ☛ Entrare in un porto automaticamente fa terminare la fase di movimento di un giocatore.
- ☛ Ogni giocatore muove un qualsiasi cacciatore di pirati attivo (pirate hunter) ed il tesoro della flotta spagnola (treasure fleet) di un esagono dopo la fine della fase di movimento. (es.: se si sta giocando a *PIRACY* con 5 giocatori allora in un round si muoveranno di 5 esagoni in totale).

### 3.3 Esagoni di porto e di mare

Se un giocatore termina la sua fase di movimento in mare, si procede come descritto nel capitolo 3.31. Se la nave del giocatore entra in un porto vedere il capitolo 3.32.

#### 3.31 Navigando in alto mare

Dopo che un capitano ha finito la fase di movimento su un esagono di mare, il giocatore pesca una carta Evento dal mazzo e la mette scoperta sulla mappa. Tutte le carte ed i loro effetti sono descritte nel capitolo 6.0.

Se il mazzo è esaurito, mischiare la pila degli scarti e metterla coperta sulla mappa.

Note:

- ☛ Un capitano entrato in un porto non pesca carte Evento!
- ☛ I Bucanieri con una missione in corso (5.09) pescano una carta Evento, quando finiscono la loro fase di movimento in mare.
- ☛ Le carte 'Letter of Marque' (6.1) e 'Treasure Map' (6.6) non sono messe scoperte ma coperte sul proprio ponte di comando (deck plan).
- ☛ Le prede (6.3) non possono essere attaccate.
- ☛ Un capitano può, prima che inizi la fase di movimento, lasciare in mare un certo numero di casse d'oro (gettoni in plastica) dal carico della nave per rendere la sua nave più manovrabile (7.4). Il carico lasciato cadere scompare nella profondità dei Caraibi, ed è messo nella pila degli scarti vicino alla mappa. Casse relative alla missione in corso del giocatore (5.09) non devono essere gettate in mare!

#### 3.32 Entrare in un porto

Non appena la nave di un pirata entra in porto, il giocatore alla sua destra tira quattro dadi. I due dadi rossi indicano il valore di battaglia del porto, il giallo il valore in oro del porto ed il blue le razioni immagazzinate. Sulla mappa vicino al nome del porto, troverai i *modificatori per la battaglia e l'oro*. Il valore con un + (più) davanti aumenta il risultato del dado, quello con un - (meno) lo riduce. Il valore determinato per le razioni non è mai modificato. Dopo che questi valori sono determinati, il giocatore decide se attaccare il porto (3.42), un altro pirata ancorato la (3.43) oppure entrare nel porto e commerciare con gli abitanti (3.33). E' possibile solo una opzione per turno!

I valori determinati per un porto sono validi fino a che la nave del pirata vi rimane ancorata. Se un pirata lascia il porto e ritorna immediatamente, i dadi vengono tirati di nuovo. Se un secondo pirata entra in un porto intatto, entrambe le navi possono ancorarsi vicino senza alcun problema. Se uno dei Bucanieri sta cercando guai, una battaglia (3.43) ha inizio. Il porto sparerà con i suoi cannoni una volta per round di battaglia (3.43, passi dal 3 al 5) sulle due navi, dato che darsi battaglia in un porto civilizzato non è molto ben visto.

Note:

- ☛ Tutti gli esagoni di porto sulla mappa sono dentro un bordo rosso scuro.
- ☛ Basi Pirata possono essere attaccate solo con una "Letter of Marque" (6.1).
- ☛ I Pirati non possono attaccarsi tra loro mentre sono ancorati in basi pirata e negli esagoni iniziali europei.
- ☛ Gli esagoni iniziali europei non possono mai essere attaccati o saccheggianti!
- ☛ Porti con un valore di battaglia di dieci o più contano come una fortezza ed inoltre proteggono un Nobile. Il Nobile viene preso in ostaggio (5.03), dopo la capitolazione della fortezza.
- ☛ Dopo che il porto è stato distrutto con successo, il pirata, non potrà visitarlo o attaccarlo di nuovo per tre round se poi sarà ricostruito.
- ☛ Per favore non dimenticate i modificatori dei porti stampati sulla mappa!

#### 3.3 Commercicare in un porto

Dopo che è entrato in un porto, il capitano di una nave può approntare tante transazioni commerciali quante ne necessita, sebbene non sia permesso acquistare più di un punto di valore per le vele o combattimento. I porti distrutti ovviamente non sono funzionanti ed il commercio non vi è possibile. Il commercio nelle zone iniziali europee è possibile come descritto. Un pirata non deve ritornare alla base pirata da dove ha cominciato il gioco. In ogni base pirata si può entrare liberamente in ogni momento.

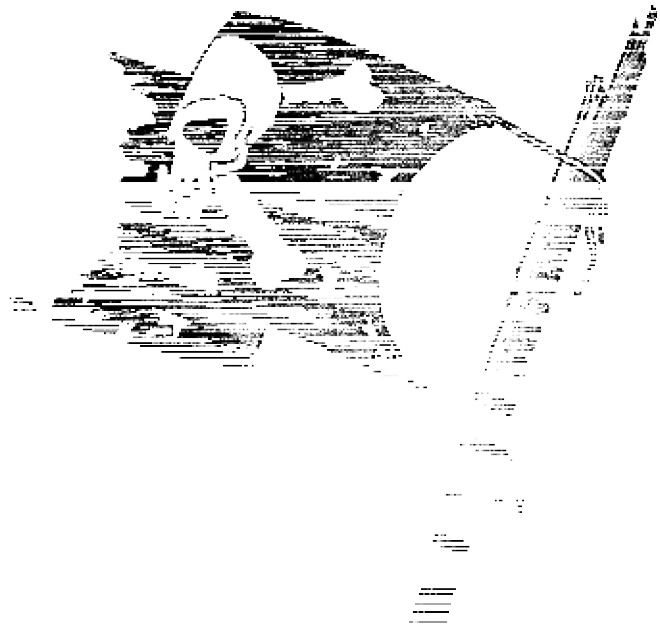
Note:

- ☛ Il completamento di una missione (5.09), il pescare una nuova missione ed il commercio è sempre possibile allo stesso tempo, per es. in un turno di gioco.

#### Possibili azioni in una base pirata:

I costi delle transazioni sono pagati dalla stiva della nave oppure dall'oro della scala del giocatore sulla mappa.

- 1 punto di valore di battaglia costa 2 ori
- 1 nave nuova, completamente equipaggiata (1.3) costa 8 ori
- 3 punti di razioni costa 1 oro
- 1 nobile tenuto in ostaggio paga 3 ori di riscatto
- L'oro dalla stiva della nave può essere trasferito alla scala dell'oro sulla mappa
- L'oro dalla scala sulla mappa, può essere trasferito nella stiva della nave
- Scelta casuale di pedine missioni (5.09)



Possibili azioni in un porto normale:

I costi per le transazioni sono pagate soltanto con l'oro della stiva della nave

1 punto di valore delle vele costa 2 ori

4 punti delle razioni costano 1 oro

### 3.4 Combattere

Ci sono tre differenti modi per combattere in *Piracy*. Le battaglie hanno sempre luogo all'interno di un esagono, es. i contendenti sono localizzati sullo stesso esagono!

#### 3.41 Prede/Bottini, Cacciatori di pirati e tesoro della flotta spagnola (carte)

Passo 1: Prima che la battaglia abbia inizio ha luogo un duello navale, per determinare se la vittima può sfuggire all'attacco o no. I Bucanieri tirano due dadi e vi sommano il valore attuale delle vele. Il risultato è la prestazione di navigazione momentanea della nave del pirata.

Passo 2: Il giocatore alla destra dell'attaccante tira due dadi per il bottino/preda, il cacciatore di pirati o il tesoro della flotta, e somma il valore delle vele stampato sulla carta. Il risultato è la prestazione momentanea di navigazione della nave della vittima.

Passo 3: Se il valore così determinato della nave pirata è più alto allora può attaccare l'altra nave Oppure può sfuggire al cacciatore di pirati. Se il valore è uguale o minore, la preda/bottino o il tesoro della flotta possono scappare Oppure il cacciatore di pirati è a portata di tiro del pirata.

Passo 4: Se la battaglia ha luogo, il pirata somma il valore attuale di battaglia e quello di terrore dal suo ponte di comando (deck plan), tira due dadi e li aggiunge al risultato ottenuto con il ponte di comando. Questo è la momentanea prestazione di combattimento della nave pirata.

Passo 5: Il prossimo giocatore alla destra impersona la vittima. Si tirano due dadi ed il risultato si somma al valore di battaglia stampato sulla carta. Questa è la momentanea prestazione della preda/bottino, del cacciatore di pirati o il tesoro della flotta spagnola.

Passo 6: Se il risultato del pirata è più alto del suo avversario allora può salire a bordo e prendere possesso della nave. Si aggiunge un punto Terrore (*fino ad un massimo di 7*) ed ora l'equipaggio può saccheggiare la nave, es. i valori di oro e razioni stampati sulla carta.

Se il valore del pirata è uguale o minore, l'attacco incontra una forte resistenza. Il giocatore perde un punto Terrore (*fino ad un minimo di 0*) e la nave è danneggiata. Riduce il valore delle vele Oppure di battaglia di 1. Con un valore di 0 in battaglia e/o vele una nave normalmente si considera affondata!

Passo 7: Le Prede/bottino (6.3) spariscono dietro l'orizzonte dopo un turno di battaglia vittorioso o sotto le onde dopo non avere avuto così molta fortuna. La preda viene poi scartata. Un cacciatore di pirati (6.2) affonda dopo una battaglia persa. Nel momento in cui vince, la nave del pirata è abbordata e tutto nella stiva della nave è confiscato. Missioni, il relativo carico (5.09) e le carte 'Letter of Marque' (6.1) 'Treasure Map' (6.6) non vengono colpite. La flotta del tesoro spagnolo continua il suo cammino verso l'Europa se non è sconfitta.

#### 3.42 Porti (mappa)

Passo 1: Il pirata somma i valori di battaglia e di Terrore del suo ponte di comando (deck plan), poi tira due dadi e somma il risultato. Il risultato è la prestazione momentanea di navigazione della nave del pirata.

Passo 2: Il giocatore alla destra dell'attaccante tira due dadi per il porto, e somma il risultato al già determinato valore di battaglia della città (3.32). Il risultato è la prestazione momentanea di combattimento del porto.

Passo 3: Se il risultato del pirata è più alto di quello del porto, l'assalto ha successo. Si aggiunge un punto Terrore (*fino ad un massimo di 7*) e l'equipaggio può ora saccheggiare la città, es. il valore determinato (3.32) di oro e razioni.

Passo 4: Se il porto è conquistato la casa di plastica dorata è rimossa immediatamente. L'oro e le razioni che il pirata non può prendere a bordo sono perse (*i superstiti raccolgono i resti della festa sanguinaria*). Si tira un dado all'inizio del prossimo round di gioco per determinare se il porto sarà ricostruito oppure no (3.1).

#### 3.43 Contro altri Pirati

Passo 1: Prima che la battaglia abbia inizio ha luogo un duello navale, per determinare se la nave della vittima può sfuggire all'attacco oppure no. Entrambe i Bucanieri tirano due dadi e sommano i loro valori attuali di vele. Il risultato è la momentanea prestazione di navigazione delle navi pirata.

Passo 2: Il pirata con il risultato più alto può scegliere di combattere o fuggire. Con un risultato di parità si tirano i dadi finché non c'è un risultato più chiaro.

Passo 3: Prima che la battaglia cominci ognuno dei due pirati può decidere di arrendersi. Le conseguenze di un simile terribile comportamento sono descritte nel passo 7, ma almeno il capitano in questione può essere risparmiato.

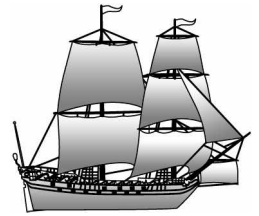
Passo 4: Entrambe i Bucanieri tirano due dadi e li sommano con il loro valore attuale di battaglia e di Terrore. Il risultato è la momentanea prestazione di combattimento delle navi pirata.

Passo 5: Un risultato alla pari, fa perdere di 1 punto il valore delle vele Oppure di battaglia per entrambe i giocatori, a loro la decisione su quale valore abbassare.

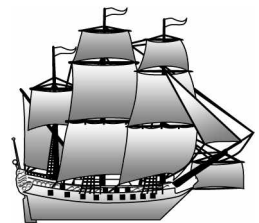
Passo 6: Ripetere i passi da 3 a 5 finché le navi ancora galleggiano oppure uno dei combattenti non chiede pietà all'altro capitano (*vedi passo 3*).

Passo 7: Il pirata vincitore aggiunge 1 punto Terrore sul ponte di comando (deck plan) (*fino ad un massimo di 7*) e può ora saccheggiare la stiva della nave nemica sconfitta. Il vincitore inoltre prende la carta 'Letter of Marque' (6.1, *le doppie carte sono scartate*). La carta 'Treasure Map' (6.6) resta con lo sfortunato Bucaniere, anche come oro depositato in un luogo segreto. Le pedine Missione (5.09) ed il relativo carico sono distrutti e scartati. Lo sconfitto si libera di 1 punto Terrore (*giù fino ad un minimo di 0*).

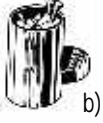
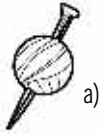
Passo 8: Se la nave dello sconfitto fosse affondata, può scappare con una piccola lancia con dell'acqua e del pane secco. Lo sfortunato bastardo perde il prossimo turno di gioco, ma è in grado di raggiungere la prossima base pirata, e può tentare la fortuna con una nuova nave (1.3), dopo il pagamento di 8 ori presi dal conto della scala dell'oro sulla mappa. Se non ha sufficiente oro in mano, il povero bastardo fa' un tuffo dalla scogliera (*o da una palma, se non c'è una scogliera disponibile*) ed inizia una nuova carriera come pirata dilettante (1.3 a 1.6). Tutte le carte in mano al giocatore sono scartate. L'oro ed il valore attuale di Terrore sono persi.



Anche il Brigantino era regolarmente avvistato nei Caraibi. La sua speciale dotazione gli consentiva di prendere un vantaggio con le varie condizioni del tempo e di vento. Con un equipaggiamento di 100 pirati e 12 cannoni era un terribile avversario.



La Trialbero era una diffusa nave mercantile, e da guerra. Alcuni capitani pirata preferivano questa grande imbarcazione per via della sua abilità di caricare fino a 130 marinai, e da 12 a 40 cannoni.



Differenti tipi di palle di cannone usate per la battaglia:

a) colpo armato di ponte infiammabile

b)/c) Colpo mitraglia. I frammenti uccidono l'equipaggio nemico

d)/e)/f) colpo con catena, usato per distruggere le vele

g) palla di cannone, per fracassare lo scafo

Note:

- 🎯 Le basi pirata possono essere attaccate solo con una "Letter of Marque" (6.1).
- 🎯 I Pirati non possono attaccarsi tra di loro mentre sono ancorati in una base pirata.
- 🎯 Compiere una missione o pescarne una nuova, e attaccare un porto non è mai possibile nello stesso turno.
- 🎯 I principali spazi Europei, non possono mai essere attaccati o saccheggianti!

### 3.5 Riduzione delle razioni e controllo del carico

Dopo che un Bucaniere spietato finisce il turno di gioco, le razioni disponibili indicate sul ponte di comando (deck plan), sono ridotte di uno. Se non rimangono più razioni è probabile che avvenga un ammutinamento della ciurma (3.51). Se il pirata ha distrutto un porto o ha abbordato una preda/bottino, il surplus di razioni possono essere usate per queste necessità ne turno corrente

Se un pirata si è procurato delle razioni in un porto e non è in grado di stoccarle nella sua nave (es. *La scala delle razioni è piena*), la ciurma per questo turno può cibarsi delle merci ammassate sulla banchina.

Se una nave trasporta rum (5.11) come carico per la missione, e finisce il suo turno di movimento su uno spazio di mare, il giocatore tira due dadi. Se entrambe i dadi mostrano lo stesso punteggio, i marinai strisciano nella stiva della nave e si ubriacano completamente. La nave deve ritornare in qualsiasi base pirata per comprare un nuovo carico di rum al costo di un pezzo d'oro, prima che la missione possa essere continuata.

Se una nave trasporta schiavi (5.15) come carico per una missione, e finisce il suo turno di movimento su uno spazio di mare, il giocatore tira due dadi.

Se i dadi mostrano entrambe lo stesso punteggio, le povere creature sotto il ponte hanno una malattia contagiosa che colpisce l'equipaggio. Ridurre il valore di battaglia sul ponte di comando (deck plan) di 1.

### 3.51 Ammutinamento

Dopo che le ultime razioni sono state mangiate, la ciurma diventa ostile con il suo capitano indifferente. La conseguenza è un ammutinamento. Prima di tutto il valore di battaglia della nave è ridotto di 2. Alcuni marinai muoiono di sete - semplicemente così. Il giocatore tira un dado ed aggiunge il restante valore di battaglia della nave.

Se il risultato è più alto del valore di Terrore del capitano, la ciurma prende il controllo della nave e abbandona il negriero in una lancia in mare - senza alcuna razione naturalmente. La nave è rimossa dalla mappa. Se il valore di Terrore del capitano è più alto della rabbia degli ammutinati, l'orrendo pirata può effettivamente intimidire la ciurma e continuare per la sua strada attraverso i Caraibi.

Come conseguenza di un ammutinamento il capitano perde 2 punti Terrore, perde il prossimo turno di gioco e ritiene la fortuna da una qualunque base pirata. Se la gestione dell'oro è stata cattiva come cattiva è stata la gestione dei viveri, ed il giocatore non ha abbastanza monete sulla scala dei soldi (*almeno 8 di oro*) lui non può permettersi di comprare una nave nuova e probabilmente morirà attaccato alla bottiglia dell'alcool. Il giocatore inizia una nuova carriera come pirata dilettante (1.3 a 1.6). Tutte le carte in mano al giocatore sono scartate. L'oro ed il valore di Terrore sono persi. Se ha in mano invece sufficienti fondi, la pedina del giocatore sulla scala dell'oro è messa indietro di 8 spazi ed il capitano può partire con una nuova nave ed una ciurma ben nutrita, da una delle basi pirata.



### 4.0 Fine del gioco – Abbandonare la nave!

Il gioco termina istantaneamente, se uno dei giocatori colleziona 40 punti oro sulla scala dell'oro oppure l'ultima base dei pirati viene distrutta. Si contano i punti vittoria di ogni giocatore, e si determina l'ordine di vittoria dei giocatori.

- 🎯 Poni indietro di uno spazio il tuo gettone sulla scala dell'oro per ogni punto Terrore che il tuo capitano ha propagato.
- 🎯 Somma le monete raccolte sotto la carta Mappa del Tesoro (Treasure Map) (6.6), es. un giocatore può così raggiungere più di 40 punti vittoria.
- 🎯 La carta 'Letter of Marque' conta come un pezzo d'oro sulla scala dell'oro.

Il valore che scaturisce è l'ordine finale dei giocatori in questo gioco. Il più alto è il vincitore. Se due o più giocatori si ritrovano alla pari, il pirata con il maggior valore di Terrore è il vincitore. In caso di ulteriore parità, i due contendenti possono decidere il vincitore in una battaglia finale.

Note:

- 🎯 Le missioni non completate, Nobili ed oro nella stiva della nave non contano come punti vittoria! Soltanto l'oro raccolto sulla scala dell'oro e sotto la carta "treasure map", è importante per la vittoria.

### 5.0 Principi importanti di gioco

Di seguito sono spiegati tutti i principi, le località e le pedine usate in *PIRACY*.

#### 5.01 Deck Plan (Ponte di comando)

Tutti i pirati iniziano con un proprio ponte di comando (deck plan) per la loro nave. Dove tu puoi trovare le scale per i valori di Terrore, battaglia, vele e razioni. Inoltre troverai la stiva della nave e lo spazio per le carte 'Letter of Marque' (6.1) e 'Treasure Map' (6.6). In alto sul tuo ponte di comando (deck plan) troverai 4 spazi per le pedine missione (5.09) e - più in basso - per il relativo carico della vostra missione o gli ostaggi che avete preso. Ultimo ma non meno importante, sono mostrate tutte le tabelle rilevanti nel gioco.

#### 5.02 Documenti (pedine di cartoncino bianco)

**Simbolo: Lettera sigillata.** Un messaggio urgente, il giocatore deve consegnarlo per adempiere la missione (5.09). Ponete la pedina Documento sul box della missione sul ponte di comando (deck plan) e consegnatelo al porto indicato nella descrizione della missione.

#### 5.03 Nobile (pedine di cartoncino bianco)

**Simbolo: Blason e spade.** In alcuni porti puoi trovare degli aristocratici. Quando un porto con un valore di battaglia di dieci o più è conquistato, c'è sempre un Nobile, che puoi tenere come ostaggio. La pedina Nobile è piazzata nel box delle missioni sul ponte di comando (deck plan) e viene liberato in una qualunque base pirata dietro pagamento di un riscatto di 3 ori.

Se il box delle missioni è già occupato piazza semplicemente il Nobile sopra il tuo carico di missione attuale.



#### 5.04 Europa (mappa)

Gli spazi iniziali europei, in alto a destra sulla mappa, sono l'obiettivo del tesoro della flotta spagnola. Sul continente europeo il furfante pentito può trovare l'assoluzione per il suo modo di vivere macchiato dal sangue. Dietro pagamento di un oro dalla stiva della nave, il passato illegale del capitano è cancellato, ed il valore di Terrore è portato a 0. Siccome il valore di Terrore conta come punti negativi per i punti vittoria, alla fine del gioco, questo viaggio può rivelarsi molto remunerativo.

Il pirata deve entrare direttamente negli esagoni principali, bordati di rosso del continente europeo. Poiché il viaggio in Europa dura più a lungo, il giocatore non può eseguire ulteriori azioni. E deve pagare un punto di razioni! Nel prossimo turno di gioco il giocatore può riprendere i suoi affari. Naturalmente è possibile commerciare in Europa come in un qualunque altro porto (3.33). Per questo turno deve essere speso un altro punto razione. Nel terzo turno di gioco, la prua della nave può essere diretta verso casa nei Caraibi. Gli esagoni principali europei, non sono normali porti, e non possono essere né assaltati o saccheggianti.

#### 5.05 Oro (pedine di cartoncino bianco/gettoni gialli in plastica) Simbolo: cassa (missione) o gettoni gialli in plastica.

Rappresenta tutta la moneta di valore utile, caduta generosamente nelle mani dei pirati, come le spezie, armi, seta, materiali di costruzione, gioielli o oro puro. Questi tesori sono venduti ai mercati delle basi pirata. Il ricavato è trasferito direttamente sulla scala dell'oro sulla mappa. Ogni gettone d'oro occupa uno spazio nella stiva della nave e vale un punto sulla scala dell'oro.

Le pedine di cartoncino sono utilizzate per il trasporto di oro durante una missione (5.09, spazio di carico missioni sul ponte di comando "deck plan"). Usare i gettoni gialli di plastica per qualsiasi altro scopo che include moneta.

#### 5.06 Porti (mappa)

Di base in *PIRACY* ci sono due tipi differenti di porti. Le basi pirata (1.1) sono indicate con una casa di plastica nera, e possono solo essere attaccate dai giocatori che stringono in mano una carta 'Letter of Marque' (6.1). Tutti gli altri porti sono indicati con case di plastica dorate, e possono essere assaltati e bruciati a volontà. Tutti gli esagoni dei porti sono bordati di rosso. I porti con un modificatore positivo di dadi, hanno un palazzo governativo e cannoni come simbolo. Mentre quelli con un modificatore di dadi negativo sono piccoli ed indicati da capanne.

#### 5.07 Valore di Battaglia (ponte di comando/deck plan)

Il valore di battaglia descrive i marinai, soldati e cannoni che entrano in uso durante una battaglia. L'ordine di combattimento è descritto nel capitolo 3.4.

##### *Dove trovo il valore di battaglia?*

Ogni Tesoro della flotta spagnola "treasure fleet", cacciatore di pirate e preda/bottino ha un valore di battaglia stampato sulla carta, indicato da due cannoni incrociati. Ogni pirata può trovare il suo valore di battaglia personale sul suo ponte di comando (deck plan). Il valore di battaglia dei porti dei Caraibi è determinato tirando i due dadi rossi (3.32).

##### *Come posso aumentare il mio valore di battaglia?*

Ogni pirata può migliorare il valore di battaglia con l'acquisto di membri dell'equipaggio e cannoni fino ad un Massimo di 8.

##### *Come perdo punti del mio valore di battaglia?*

Il valore di battaglia, o è ridotto perdendo una battaglia o dopo un ammutinamento. Se il valore di battaglia scende a 0, la nave è considerata come affondata.

##### *Quando ho bisogno del valore di battaglia?*

Mentre combatti contro una nave, o assaltando una città.

#### 5.08 Stiva della nave (ponte di comando/deck plan)

Puoi trovare la stiva della nave di una imbarcazione pirata sul ponte di comando (deck plan). Contiene un massimo di 16 pedine. Ogni gettone giallo di plastica occupa uno spazio nella stiva della nave. Noi raccomandiamo sempre di usare la regola opzionale 7.4! Pedine per documenti, Nobili, rum, casse e schiavi sono piazzati sullo spazio per il carico missioni.

#### 5.09 Missioni (pedine di cartoncino bianco)

Le missioni che un pirata può prendere sono divise in tre categorie: A, B e C.

Le missioni-A sono semplici da compiere, le missioni-B sono un po' più difficili, e le missioni-C sono adatte solo per Bucanieri con un grande coraggio!

##### *Come faccio per prendere una missione?*

All'inizio della partita di *PIRACY*, ogni giocatore pesca una missione - A. Le stesse regole sono applicate ai pirati dilettanti, che appaiono durante il gioco.

Non appena la prima missione è completata, il giocatore può pescare un'altra missione di qualunque categoria, non appena il pirata è entrato in una base pirata. E' possibile pescare una nuova missione e commerciare all'interno dello stesso turno di gioco. Dopo aver pescato una missione, il giocatore guarda i dettagli del suo incarico nella missione, sotto la rispettiva lettera e numero stampato sulla pedina missione. Necessariamente il carico missione è piazzato nel box del carico missioni (freight mission) sul ponte di comando (deck plan). Una volta pescata una missione, non può essere rifiutata e deve essere completata.

##### *Quante missioni posso accettare?*

Fino a quattro (4) durante una partita di *PIRACY*, ma solo una dopo l'altra! Non è possibile pescare una nuova missione, prima che la vecchia sia portata a termine. Piazzare la pedina delle missioni completate coperte sul ponte di comando (deck plan).

##### *Cosa ottengo per una missione completata con successo?*

Prima di tutto il tuo valore di Terrore è aumentato di 1 punto. Troverai la ricompensa per la missione completata nella sezione della missione, sotto la rispettiva lettera e numero della tua missione. Non appena hai portato a compimento la tua missione, la ricompensa viene pagata immediatamente. Ora puoi decidere quante delle tue monete vanno direttamente alla scala dell'oro sulla mappa, e quante tenerle come scambio nella stiva della tua nave. E' anche possibile, naturalmente, trasferire l'intero importo sulla scala dell'oro.

##### *C'è un tempo limite per compiere una missione?*

No. Puoi prenderti tutto il tempo che desideri o che ti puoi permettere, per finire la missione.

##### *Posso perdere una missione?*

Sì, se un'altro pirata saccheggia la stiva della tua nave. La pedina missione ed il carico di missioni sono persi immediatamente. Tu prendi una nuova missione, quando la nave è ancorata in una base pirata la prossima volta. La pedina della missione persa, ritorna alla pila delle missioni.

#### 5.10 Continente Americano

Il continente Americano si estende da Vera Cruz sul lato a sinistra della mappa a Cumana, sul lato di destra e più in basso sulla mappa. Dato che la presenza spagnola e le fortificazioni sono state molto forti là, non era mai possibile stabilire una base pirata in quell'area.

#### 5.11 Rum (pedina di cartoncino bianco)

**Simbolo: Boccale.** Oro liquido, il pirata la trasporta durante una missione (5.09). La pedina rum è piazzata sul box di carico missioni sul ponte di comando (deck plan), e deve essere consegnato al destinatario per finire con successo la missione.

Ma sei avvertito! Trasportare rum di buona qualità ha i suoi rischi! Il tuo equipaggio è sempre assetato e non fanno differenze su quale spirito loro bevono. Così tieni gli occhi aperti, altrimenti ti ritroverai con i tuoi marinai completamente sbronzi sotto coperta (3.5).



Quando si abbordava una nave ostile, spade, uncini, moschetti e pistole erano usate per uccidere il nemico.

Siccome ricaricare prendeva troppo tempo, le armi da fuoco scariche venivano usate come bastoni.





Abbordare una nave nemica era un affare orrendo. Le spade tagliarono ferite terribili ed i tiri non precisi di armi da fuoco con le loro pallottole di piombo, provocarono infezioni pericolose. Il dottore di una nave, se c'è n'era uno a bordo, doveva amputare il più rapidamente possibile braccia e gambe durante e dopo la battaglia. Il dottore della nave di solito si trovava sotto il ponte al di sotto della linea dell'acqua per evitare il fuoco ostile. I pazienti di solito ricevevano un sorso di rum contro il dolore ed un pezzo di corda oppure un pezzo di cuoio tra i denti. Il dottore tagliava attraverso la pelle e la carne con un coltello affilato, prima di attaccare una sega all'osso per la rimozione dell'estremità in questione. Quando il paziente sopravviveva a questo trattamento, l'arto amputato veniva immerso in una pentola di pece bollente per fermare la ferita sanguinante. Non tutti i marinai gravemente feriti venivano curati, ma gettati in mare insieme ai morti.

### 5.12 Indicatori di gioco

(scala dell'oro / ponte di comando-deck plan)

Tutti i giocatori segnano la loro ricchezza raccolta, con un indicatore nel loro colore. Al raggiungimento di 40 punti vittoria sulla scala dell'oro, la partita termina immediatamente (4.0). Usate i restanti indicatori di gioco della vostra dotazione per i differenti valori sul ponte di comando (deck plan).

### 5.13 Valore di Terrore (ponte di comando/deck plan)

Questo valore, indica in quale sanguinario modo il vostro pirata ha scelto di vivere la propria vita. Più alto è il valore di Terrore, più malfamato e temuto sarà il vostro capitano. Puoi sentire storie oltraggiose in ogni porto, in ogni taverna riguardo al tuo carattere cattivo e orribile.

*Dove trovo il mio valore di Terrore?*

Sul ponte di comando (deck plan).

*Come posso aumentare il mio valore di Terrore?*

Per ogni preda che abbordi, ogni porto che assalti ed ogni missione che completi vieni ricompensato con 1 punto di Terrore. L'ammontare di Terrore che voi state offrendo attualmente ai vostri concittadini, è mostrato su una scala sul ponte di comando (deck plan) con il simbolo di un cranio. Potete guadagnare fino a d un massimo di 7 punti Terrore.

*Posso perdere punti Terrore?*

Sì, ogni volta che perdi una battaglia (3.4) il tuo valore di Terrore è ridotto di un punto. Se la tua ciurma di tagliagole si rivolta in un manipolo di ammutinati (3.51) e l'ammutinamento ha successo, perdi 2 punti Terrore. Il tuo valore minimo di Terrore che puoi raggiungere è 0. Se un pirata muore, il valore di Terrore è perso, es. un pirata dilettante inizia sempre con un valore di Terrore di 0.

In Europa un pirata pentito può liberarsi di tutti i punti Terrore, per ottenere un vantaggio alla fine del gioco.

*Quando uso il mio valore di Terrore?*

In una battaglia sommi il tuo valore di Terrore al tuo valore di battaglia. Le regole specifiche per il combattimento sono descritte nel capitolo (3.4).

Alla fine della partita il tuo valore di Terrore riduce i tuoi punti vittoria sulla scala dell'oro (4.0).

### 5.14 Valore di vele/sartiame (ponte di comando/deck plan)

Il valore di vele rappresenta la struttura della nave, la velatura e l'abilità della ciurma al controllo della nave. E' un indicatore di quanto lontano può muovere la tua nave in un turno.

*Dove trovo il mio valore di vele?*

Sul ponte di comando (deck plan).

*Come posso aumentare il mio valore di vele?*

Puoi comprare un punto di velatura ogni volta che sei ancorato in un porto normale. Paghi il prezzo ai cantieri navali ed ottieni il miglioramento della nave. Puoi ottenere fino ad un massimo di 8 punti di velatura.

*Posso perdere i punti di velatura?*

Sì, può essere dovuto all'effetto della carta tempesta "storm" (6.8), o ad una battaglia persa (3.4) ed il valore di vele viene ridotto. Con un valore di vele di 0, una nave si trasforma in sottomarino ed affonda negli abissi.

*Quando uso il mio valore di vele?*

In ogni fase di movimento il tuo valore attuale di velatura è l'equivalente in esagoni che la tua nave può muovere, es. il tuo raggio di azione per turno di gioco (3.2). Inoltre il valore è importante per determinare se potete superare in velocità un'altra nave (3.4), o per abborderla, o sfuggire da un cacciatore di pirati o un avversario (come gli altri giocatori per esempio).

### 5.15 Schiavi (pedine di cartoncino bianco)

*Simbolo: Frusta e catene d'acciaio.* Questi sfortunati bastardi sono messi in catene e trasportati dal pirata privo di scrupoli ad una vita di lavoro duro, paura e morte. La pedina schiavo è piazzata nel box di carico missioni sul ponte di comando (deck plan), e deve essere consegnato al destinatario con successo per completare la missione (5.09.). Il trasporto di schiavi può portare delle malattie pericolose sulla nave (3.5)!

### 5.16 Spia (pedine di cartoncino bianco)

*Simbolo: Cannocchiale e pugnale.* Un misterioso straniero con una missione segreta, che ha bisogno di un passaggio da un luogo ad un altro. Il lavoro qualche volta può diventare pericoloso, ma dall'altra parte queste persone pagano con bei soldi per una cabina e non fanno domande. La pedina spia è piazzata nel box del carico missioni sul ponte di comando (deck plan), e deve raggiungere l'obiettivo della missione per completarla con successo (5.09).

### 5.17 Valore delle Razioni (ponte di comando/deck plan)

Un marinaio può fare bene il suo lavoro, soltanto quando è ben nutrito (3.5). Ecco perché dovrete sempre avere abbastanza gallette, acqua fresca e carne affumicata a bordo. Puoi comprare razioni in ogni porto, o saccheggiarle dalle prede come bottino oppure dai porti. Senza cibo a sufficienza la tua ciurma si ammutinerà (3.51) in poco tempo. La carta 'Rotten Rations' (razioni avariate) (6.9) rappresenta la perdita solita di approvvigionamenti per quella volta.

## 6.0 Carte Evento

Di seguito sono spiegate tutte le carte che appaiono in PIRACY. Nell'angolo in basso a destra di ogni carta trovate un numero che si riferisce al rispettivo capitolo nelle regole del gioco. Tutte le carte vengono scartate dopo essere state giocate. Se il mazzo finisce, mischiare gli scarti e posizionare a faccia in giù sulla mappa, il nuovo mazzo delle pescate.

### 6.1 Letter of Marque

*Questa carta non va giocata scoperta, ma piazzata coperta sul proprio ponte di comando (deck plan).*

Una "Letter of Marque" è un documento ufficiale emanato da una famiglia reale di un paese Europeo. Non appena un pirata ottiene una Letter of Marque, il giocatore può attaccare le basi pirata e può star sicuro che tutti i delitti ed assassini gli saranno perdonati e dimenticati se ha successo. Il valore di Terrore è messo a 0, e la "Letter of Marque" viene scartata. Naturalmente il giocatore può tenere il bottino di un assalto di una base pirata. Se una base pirata distrutta viene ricostruita, si trasforma in un porto normale, con una casa dorata sopra.

Note:

- 👁️ Ogni giocatore può possedere soltanto una "Letter of Marque" per volta. Quando se ne pesca una seconda dal mazzo, si scarta.
- 👁️ Alla fine del gioco ogni "Letter of Marque" vale come un punto vittoria.
- 👁️ Il gioco finisce immediatamente quando l'ultima base pirata viene distrutta.

### 6.2 Cacciatore di pirati

Navi da Guerra armate pesantemente, navigavano per i Caraibi di tanto in tanto, per salvaguardare il mare dalla minaccia dei pirati. Il valore base di battaglia, di un cacciatore di pirati è 12! La carta resta tanto tempo sulla mappa fino a che il cacciatore di pirati naviga. Quando sarà affondato la carta si scarterà. Fino a due cacciatori di pirati alla volta possono essere attivati. Il giocatore che ha pescato la carta, piazza una nave bianca sul porto determinato dalla tabella che segue, ed immediatamente la muove di uno spazio verso la nave pirata più vicina. Da adesso, dopo aver finito ogni fase di movimento di ogni giocatore, viene mossa la cacciatore/i di pirati di uno spazio per turno. I cacciatori di pirati muovono sempre verso la nave pirata più vicina sulla mappa. Perseguono le loro vittime anche nei porti normali. Navi pirata ancorate in basi pirata, e pirati con un valore di Terrore di 0 sono ignorati. Il cacciatore di pirati è rimosso dalla mappa soltanto se perde una battaglia (3.41). Quando invece vince contro un pirata, tutto il carico della vittima viene confiscato. Soltanto le missioni e le carte 'Letter of Marque' (6.1) e 'Treasure Map' (6.6) sono salve dall'abbordaggio. Dopo di che il giocatore sconfitto viene ignorato e un nuovo pirata viene preso come obiettivo.

Sulla carta Cacciatore di pirati sono indicati i valori di battaglia (*cannoni*), razioni (*barili*), il valore di vele (*navigazione*) e l'ammontare di oro nella stiva della nave (*cassa*). La carta "Storm" tempesta (6.8) non ha effetto su un cacciatore di pirati.

Dado	Punto di partenza del cacciatore di pirati
1	Vera Cruz
2	Campeche
3	Puerto Bello
4	Cartagena
5	Maracaibo
6	Caracas

I possibili punti di partenza di un cacciatore di pirati, sono situati tutti sul continente Americano (5.10). Nel caso che il punto di partenza è stato distrutto, il dado viene ritirato.

Note:

☛ Quando si gioca a *PIRACY* con due o tre giocatori il cacciatore di pirati si muove di *due* esagoni per turno. Le regole standard vengono applicate da quattro giocatori in su.

### 6.3 Bottino/Preda

Facile preda in vista! Il pirata ha in vista una nave mercantile lenta e molto carica. Il giocatore può decidere di attaccare la preda (3.41) o lasciarla andare via (*solo nel caso che non sia solo molto carica, ma anche molto armata*). Sulla carta Preda/bottino, sono indicati i valori di battaglia (*cannoni*), razioni (*barili*), il valore delle vele (*navigazione*) e l'ammontare di oro nella stiva della nave (*cassa*). La carta viene scartata dopo l'uso.

### 6.4 Nave fantasma

Una nave incandescente con squarci, vele strappate attraversa la rotta della nave pirata. La paura si diffonde sul ponte della nave. Poiché anche il capitano mostra chiari segni di paura, il suo valore di Terrore scende di 1 punto (*giù fino ad un minimo di 0*). La carta si scarta dopo l'uso.

### 6.5 Flotta del Tesoro spagnolo

Ogni anno la flotta con il tesoro spagnolo si avvia verso l'Europa per consegnare incommensurabili ricchezze al Re di Spagna. La carta resta a lungo sulla mappa, finché la flotta non arriva a destinazione, oppure è attaccata e saccheggiata. Soltanto una flotta del tesoro alla volta può essere attivata. Il giocatore che ha pescato la carta, piazza una nave gialla nel porto determinato nella tabella qui sotto, e la muove immediatamente di uno spazio verso l'Europa la flotta del tesoro spagnolo, alla fine del proprio turno di movimento. Sulla carta Flotta del tesoro sono indicati i valori di battaglia (*cannoni*), razioni (*barili*), il valore di vele (*navigazione*) e l'ammontare di oro nella stiva della nave (*cassa*). La flotta del tesoro segue sempre la strada diretta per l'Europa. La carta "Storm" Tempesta (6.8) non ha effetto sulla flotta del tesoro.

Dado	Punto di partenza della flotta del tesoro
1	Vera Cruz
2	Campeche
3	Puerto Bello
4	Cartagena
5	Maracaibo
6	Caracas

I possibili punti di partenza di una flotta del tesoro, sono situati tutti sul continente Americano (5.10). Nel caso che il punto di partenza è stato distrutto, il dado viene ritirato.

Note:

☛ Quando si gioca a *PIRACY* con due o tre giocatori la flotta del tesoro si muove di *due* esagoni per turno. Le regole standard vengono applicate da quattro giocatori in su.

### 6.6 Mappa del Tesoro " Treasure Map"

*Questa carta non viene giocata scoperta, ma piazzata coperta sul ponte di comando (deck plan).*

Non appena un pirata possiede una mappa del tesoro "treasure map", il giocatore è in grado di sotterrare ricchezze in vari posti della mappa. L'oro è al sicuro lì, perché nessuno sarà in grado di trovarlo senza la mappa. I soldi nascosti non possono essere usati per acquisti o scambi e qualsiasi altra transazione, ma soltanto come punti vittoria alla fine del gioco. Per portare le casse piene d'oro in un simile posto segreto, il pirata deve navigare fino a un esagono qualunque che mostri terra, e anche un'isola va bene. Là gettate l'ancora, e l'oro (*gettoni gialli in plastica*) è trasferito dalla stiva della nave alla mappa del tesoro. Nascondete così agli altri giocatori l'ammontare di oro che possedete, questo è un elemento tattico ed un modo per vincere in *PIRACY*.

Note:

- ☛ Ogni giocatore può possedere soltanto una mappa del tesoro alla volta. Quando se ne pesca un'altra la si scarta.
- ☛ Quando un pirata muore, il suo segreto lo segue nella tomba. Scarta la mappa del tesoro e l'oro nascosto!
- ☛ Un tesoro non può mai essere nascosto in uno spazio di porto o nel continente europeo.
- ☛ La carta "storm" tempesta (6.8) non colpisce un pirata che sta nascondendo un tesoro.
- ☛ Un pirata alla fonda, che sta nascondendo un tesoro, non pesca una carta evento.

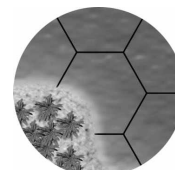
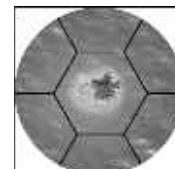
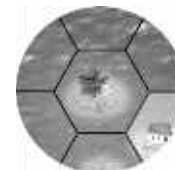
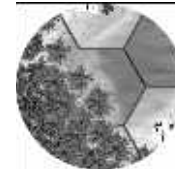
### 6.7 Oceano

Disdetta! La ciurma desidera la battaglia ed il bottino, ma dalla coffa di avvistamento, neanche una vela straniera si scorge, in questo interminabile oceano. Calma piatta! La carta viene scartata ed il prossimo giocatore inizia il suo turno.

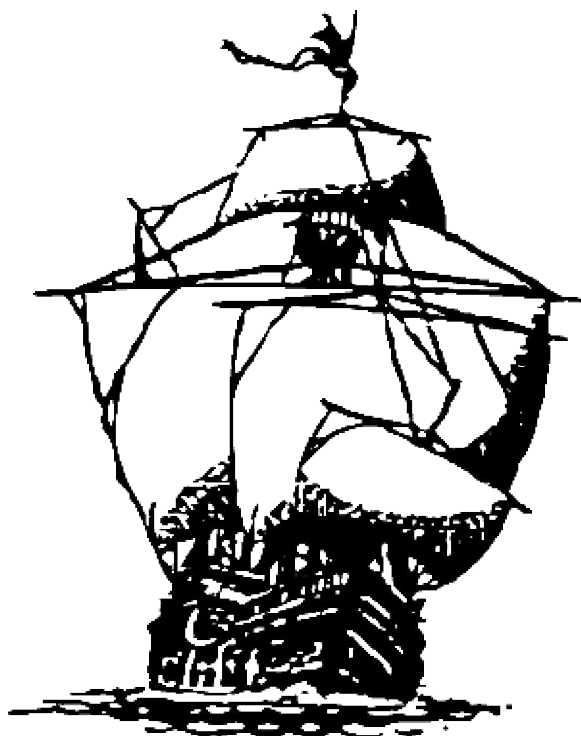
### 6.8 Tempesta " Storm"

Il cielo è nero come la pece, e le onde sono alte. Sta arrivando una tempesta ai Caraibi! La ciurma assicura il carico, scioglie le vele e prega per la sopravvivenza. Questa carta colpisce tutti i giocatori, che hanno le navi in mare. Il capitano che ha la nave alla fonda nel porto, in Europa o in un porto a nascondere un tesoro, e salvo, e non deve tirare il dado.

Al centro degli esagoni seguenti, può essere nascosto un tesoro:



Qui un tesoro non può essere nascosto:



Per azionare un solo cannone c'era bisogno di 6 uomini. Una squadra addestrata lavorava duramente e velocemente. Ci volevano soltanto da 2 a 5 minuti per ricaricare e sparare con un cannone. Dopo che il cannone aveva sparato gli uomini dovevano pulire in fretta le scintille per evitare un'esplosione durante la ricarica del cannone. La canna era caricata con la miccia, la polvere da sparo e la palla di cannone. Il cannone veniva puntellato con grandi uncini e corde. In base al movimento della nave, dovuto alle onde, se l'obiettivo era le vele oppure lo scafo il cannoniere accendeva la miccia. Adesso tutti saltavano di lato in un attimo, dato che il cannone veniva indietro per il contraccolpo. Ora il pezzo veniva caricato di nuovo.



Ogni giocatore effettua un tiro di dado per verificare l'impatto della tempesta.

Dado	Effetto
1-2	Fortunato! La nave esce incolume dal temporale.
3-4	Una lunga e dura cavalcata sulle onde. Perdi un punto di vele.
5-6	Nell'occhio del ciclone! Perdi due punti di vele.

Se il valore di vele di una nave scende fino a 0, il Bucaniere può salvare soltanto la sua nuda vita su di una zattera. Il giocatore perde il prossimo turno di gioco e può ripartire con una nuova nave (1.3) da qualunque base pirata, dietro pagamento di 8 ori dalla scala dell'oro. Se non ha soldi da investire per una nuova nave, la zattera si ferma su di un'isola deserta ed il naufrago muore di fame sulla spiaggia. Il giocatore inizia una nuova carriera come pirata dilettante (1.3 a 1.6). Tutte le carte che ha in mano sono scartate. L'oro ed il valore di Terrore sono persi.

#### 6.9 Razioni avariate

Questa carta colpisce tutti i giocatori. Le condizioni di clima umido nei Caraibi ha causato il formarsi di molti vermi nelle vostre razioni guastando molte di loro. Ogni giocatore perde la metà delle razioni (arrotondata per difetto) sul ponte di comando (deck plan).

### 7.0 Regole opzionali

In questo capitolo troverai delle varianti alle regole base, che puoi usare se lo vuoi.

#### 7.1 Navi migliori

All'inizio del gioco (1.3) 12 invece di 10 punti vengono distribuiti tra i valori di battaglia (*cannoni*) ed il valore di velatura (*vela*). Questa regola si applica anche ai pirati dilettanti che appaiono durante il gioco.

#### 7.2 Suddividere le carte "Treasure Map"

Tutte le carte 'Treasure Map' (6.6) sono ordinate dal mazzo all'inizio della partita. Ogni giocatore ottiene una delle carte, così che tutti hanno una personale "treasure map".

#### 7.3 Valori dei porti fissi

Prima che la partita inizi, i valori di battaglia ed oro sono resi noti su un foglio appunti per i valori dei porti. Questi valori restano fissi per tutta la partita. Davanti vanno aggiunti anche i modificatori di dadi.

Puoi scaricare i fogli appunti per i porti in un file formato pdf su: [www.papergames.de](http://www.papergames.de)

#### 7.4 Stiva della nave strapiena

Più è carica la nave, meno veloce andrà. Dal nono (9) gettone d'oro caricato nella stiva della tua nave, il tuo valore di vele si riduce di un punto. Dal tredicesimo (13) gettone d'oro caricato nella stiva della tua nave, il valore di vele si riduce di due punti.

Questo sovraccarico non affonderà in nessun caso la tua nave, ma il tuo raggio di azione durante la fase di movimento (3.2) e la tua prestazione di navigazione in un duello sarà limitata. Il minimo raggio d'azione di una nave è un esagono.

Carichi di monete d'oro insanguinato vanno ai nostri sprezzanti giocatori che hanno testato il gioco:

*Oliver Groš, Chris Nord, Klaus Koslowski, Ulrike Reichert, Lothar Haack, Florian Kunz, Jan Konerding, Wolf Mross, Florian Kriesel, Klaus Willebrand, Ralf Wegner, Nikki Wolf, Oliver Seilz, Oliver Lind, Benedikt Litsch, Jörg Backes, Jan Mathias, Markus Still, Falko Steinmetz, Boris Riege, Freya Greiss, Tristan Greiss, Sigrid Greiss.*

#### Annuncio legale

*I diritti dei testi, immagini e regole di Project Pornstar, appartengono a mgxmedia GmbH. La duplicazione di qualunque parte, totale o parziale, o dell'uso per altri scopi diversi dal giocare a Project Pornstar, è illegale. Questo si applica specialmente per la duplicazione, la traduzione ed il trasferimento a qualunque sistema elettronico. Le copie o lo scarico (download) di aiuti di gioco per uso personale, non sono soggette a queste restrizioni.*

*Limitazione delle responsabilità: Nella misura massima di legge applicabile consentita, in nessun caso l'autore, mgxmedia GmbH o i suoi rappresentanti sono responsabili per qualsiasi incidente straordinario, indiretto, o qualsiasi danno conseguente (incluso, senza limitazioni, danni a proprietà, danni personali, danni a beni, o qualunque altra perdita pecuniaria) all'acquisto o uso di questo gioco. Il foro competente è: Wiesbaden, Germany.*

#### Autore:

Michael Greiss, Wiesbaden

#### Grafica:

Hans Schneider, Wiesbaden

#### Copertina:

Hans-Jörg Brehm, Darmstadt

#### Traduzione:

Klaus Willebrand,

Wiesbaden Peter Wright,

Wiesbaden Production:

mgxmedia GmbH, Wiesbaden

[www.papergames.de](http://www.papergames.de) è il sito web per

l'intrattenimento per adulti di mgxmedia GmbH.

#### Materiale di Piracy:

5 Navi Pirata in colori differenti

(nero, rosso, viola, verde, blue)

25 Gettoni per: Terrore, Battaglia, Velatura, Razioni e scala dell'oro (nero, rosso, viola, verde, blue)

2 Cacciatori di Pirati (bianco)

1 Tesoro della Flotta spagnola (giallo)

5 Deck Plan (ponti di comando)

150 Indicatori del tesoro gialli, in plastica

50 Case di plastica per i porti (44 dorate, 6 nere)

5 pedine bianche per: Oro

5 pedine bianche per: Nobili

5 pedine bianche per: Spie

5 pedine bianche per: Schiavi

5 pedine bianche per: Documenti

5 pedine bianche per: Rum

42 pedine bianche per: Missioni

2 cartelline con le istruzioni per le missioni

1 Mappa dei Caraibi

Mazzo di 60 carte

4 dadi a sei facce (2 rossi, 1 blue ed 1 giallo)

Regole del gioco

