

Piratenbucht † Covo di Pirati

Carte Azione (Testo su Pergamena Arrotofolata)

Fliesen (Ritirata!)

Fuggi dalla battaglia! Naviga verso qualsiasi isola senza navi, o verso l'Isola del Tesoro.

Geheimversteck (Botola Segreta)

Ricevi 5 monete d'oro o 3 Tesori dall'Isola del Tesoro.

Herausforderung (Sfida)

Naviga verso qualsiasi isola dove si trova almeno un avversario, tranne l'Isola del Tesoro.

Kartentausch (Scambio di Carte)

Scambia questa carta con una a tua scelta dalla pila degli scarti. La nuova carta può essere giocata in questo round.

Neue Crew (Ciurma di Veterani)

Piazzala sull'area **Equipaggio**. Spari con tutti i cannoni.

Neue Canonen (Sei Salve di Cannone)

Piazzala sull'area **Cannoni**. Tiri sempre 6 dadi.

Neue Laderaum (Scafo Maggiorato)

Piazzala sull'area **Scafo**. Trasporti tesori illimitati.

Neue Segel (Vele d'Argento)

Piazzala sull'area **Vele**. Ora possiedi la nave più veloce.

Verstärkung (Rinforzo)

Piazzala su **qualsiasi area**. Viene colpita prima la carta.

Royal Navy (Flotta Reale)

Può essere piazzata su qualsiasi isola, tranne che sull'Isola del Tesoro e l'isola con la tua nave.

- 4 dadi di attacco
- 4 dadi per sconfiggerla
- 4 punti Fama

Carte Combattimento (Spade Incrociate)

Enterangriff (Abbordaggio)

Per il resto della battaglia, ognuno tira i dadi dell'area Equipaggio. Una nave con Ciurma di Veterani tira 6 dadi.

Geheimwaffe (Arma Segreta)

Per il resto della battaglia, tiri un dado extra. Non ha effetto con Sei Salve di Cannone.

Sabotage (Sabotaggio)

Una nave avversaria riceve 1 colpo di danno nell'area di tua scelta.

(Si può giocare anche contro Barbanera, la Flotta Reale e la Nave Fantasma)

Nebelwand (Banco di Nebbia)

Per il resto della battaglia, puoi essere colpito solo con un tiro di 6.

Starker Wind (Venti Favorevoli)

Per il resto della battaglia, la tua area Vele ha un bonus +9. Mai più veloce di Vele d'Argento, Barbanera o la Flotta Reale.

Kartätsche (Cannoneggiamento)

Solo per il tuo prossimo attacco, colpisci con 3, 4, 5, 6. Dopo, i tuoi cannoni ricevono 2 colpi di danno.

Carte Leggenda (Bandiera di Pirati)

1 pt. Ich bin auf einem Seeungeheuer geritten.

(Ho cavalcato un mostro marino)

1 pt. Ich habe im Bauch eines Wals gewohnt.

(Ho vissuto nella pancia di una balena)

1 pt. Ich habe mit einem Riesenkraken gerungen.

(Ho lottato contro una piovra gigantesca)

1 pt. Ich habe mich mit einem Entenflecken tätowiert.

(Mi sono tatuato un uncino sulla pelle)

1 pt. Ich habe eine Jacke aus Seemannsgarn gestrickt.

(Ho cucito una giacca con il filo dei marinai)

1 pt. Ich habe Moby Dick gefangen.

(Ho catturato Moby Dick)

1 pt. Ich habe den Schatz Ihrer Majestät gepündert.

(Ho saccheggiato i tesori di Sua Maestà)

1 pt. Ich habe den Fliegenden Holländer versenkt.

(Ho affondato l'Olandese Volante)

1 pt. Ich habe Neptuns Dreizack zerbrochen.

(Ho spezzato il Tridente di Nettuno)

1 pt. Ich habe mit einer Meerjungfrau getanzt.

(Ho danzato con una Sirena)

2 pt. Ich habe das Ende der Welt gesehen.

(Ho visto i confini del mondo)

2 pt. Ich habe Captain Hooks Holzbein gestohlen.

(Ho rubato la gamba di legno di Capitan Uncino)

2 pt. Ich habe das sagenumwobene Atlantis entdeckt.

(Ho trovato la città sommersa di Atlantide)

3 pt. Ich habe die Royal Navy auf einer Kanonenkugel geentert.

(Ho sconfitto la Flotta Reale in un colpo solo)

3 pt. Ich bin der Herr der sieben Meere!

(Sono il padrone dei Sette Mari!)

4 pt. Ich bin der gefürchtete Seeräuber Blackbeard!

(Io sono...Il terribile pirata Barbanera!)

Piratenbucht † Covo di Pirati

Round di Gioco

Fase 1: Si scoprono le Carte Pirata, salpano le navi

Fase 2: Si giocano le Carte Azione

Fase 3: Battaglie tra le navi dei Pirati

Fase 4: Le isole vengono saccheggiate

Fase 5: Funzioni Speciali delle Isole

Fase 6: Controllo delle stive, naviga Barbanera

Funzioni Speciali delle Isole

(1) Isola della Taverna:

- Si comprano fino a 3 Carte Taverna per 2 monete d'oro ciascuna.
- (Opzionale) Si giocano le Carte Leggenda pagando il costo relativo.

(2) Isola dello Scafo:

- Si migliora lo Scafo della nave del numero di livelli desiderato.

(3) Isola delle Vele:

- Si migliorano le Vele della nave del numero di livelli desiderato.

(4) Isola dei Cannoni:

- Si migliorano i Cannoni della nave del numero di livelli desiderato.

(5) Isola dell' Equipaggio:

- Si migliora l'Equipaggio della nave del numero di livelli desiderato.

(6) Isola del Tesoro:

- Si sotterra tutto o parte dell'oro e dei tesori stivati sulla nave, guadagnando Punti Fama. **1 Tesoro** = 1 PF, **3 monete d'oro** = 1 PF.
- Si migliora qualsiasi parte della nave fino a 2 livelli, pagando il costo relativo.

Covo dei Pirati:

- Si ottiene 1 Carta Taverna e 2 monete d'oro, o 2 carte Taverna.
- Si ripara ogni area della nave distrutta in battaglia per 2 monete d'oro.

Barbanera

- Attacca sempre con 5 dadi
- Colpisce sempre lo Scafo dell'avversario
- Sono necessari 8 danni per sconfiggerlo
- Non fugge mai dalla battaglia
- Sconfitta: **1 pirata** = 6 PF; **2 pirati** = 3 PF; **3 pirati** = 2 PF; **4 pirati** = 1 PF

Flotta Reale

- Attacca sempre con 4 dadi
- Può colpire qualsiasi parte della nave
- Sono necessari 4 danni per sconfiggerla
- Non fugge mai dalla battaglia
- Sconfitta: **1 pirata** = 4 PF; **2 pirati** = 2 PF; **3 pirati** = 1 PF; **4 pirati** = 1 PF

Nave Fantasma (variante per 2 giocatori)

- Attacca sempre con 4 dadi
- Può colpire qualsiasi parte della nave
- Sono necessari 4 danni per sconfiggerla
- Non fugge mai dalla battaglia
- Sconfitta: **1 pirata** = 4 PF; **2 pirati** = 2 PF

Speciali situazioni di Battaglia (ordine di gioco)

- Nave con Vele d'Argento
- Barbanera
- Flotta Reale
- Nave Fantasma (variante per 2 giocatori)
- Altri giocatori in ordine di velocità (valore dell'area Vele della nave + Venti Favorevoli)

Nota: Se Barbanera e/o la Nave Fantasma combattono contro più giocatori, attaccano prima sempre il pirata più famoso, attaccando poi gli altri pirati in ordine decrescente di fama.