



Regole di gioco
da 2 a 4 giocatori
anni 8+
tempo di gioco 30 min.

Un gioco di avventura, fama e segreti nei sette mari.

Prendi segretamente il controllo delle navi pirata e conducile alla fama e alla fortuna! Attraverso una serie di avventure, troverai tesori, incontrerai sirene, sfuggirai a maledizioni e tempeste - tutto per diventare il pirata più famoso dei sette mari! Ma fai attenzione, gli altri pirati potranno attaccarti in ogni momento e rubare la tua reputazione!

In *Pirates of the Spanish Main: Il Gioco di Carte*, ogni giocatore controlla segretamente navi pirata come loro capitani. Ogni nave è rappresentata da una carta in una fila. In ogni turno, viene eseguita una carta avventura, aggiudicata la fama o causati danni alle varie navi in fila. La fama è rappresentata dal piazzamento delle carte avventura sotto le navi, il lato della fama rivolto verso l'alto. Le navi danneggiate sono capovolte e non sono più in grado di collezionare fama fino a quando un giocatore usa il suo turno per riparare ogni nave. I giocatori usano le carte movimento per far ottenere alle proprie navi la miglior posizione per l'avventura in corso. Tuttavia, se le mosse saranno troppo ovvie, gli altri giocatori indovineranno l'identità dell'avversario e riusciranno a rubargli la fama! Quando le carte avventura finiscono, il giocatore che possiede le navi con maggior fama vince!

COMPONENTI

58 Carte Avventura
9 Carte Nave
9 Carte Pirata
24 Carte Movimento
9 Carte Stiva

PREPARAZIONE

- Prendere le 9 carte stiva, piegarle leggermente in basso, dove segnato, e posizzarle sul tavolo.
- Mescolare le carte nave e porle a caso sopra alle carte stiva. Piazzarle con il lato non danneggiato a faccia in su. Questa è la fila delle navi. La nave più a sinistra è nello spazio 9 (la coda della fila), e la più a destra è nello spazio 1 (la parte anteriore della fila).
- Mescolare le carte avventura e piazzarne 1 a faccia in su alla destra della fila di navi. Questa è la carta avventura attiva. Alla destra di questa carta, piazzare il resto delle carte avventura in un mazzo a faccia in giù.
- Mescolare le carte pirata e distribuirne 2 coperte ad ogni giocatore (in una partita a 2 giocatori, consegnare 3 carte ad ogni giocatore). Queste carte mostrano ai giocatori quali sono le proprie navi e devono essere tenute segrete. Le carte pirata non utilizzate sono rimosse dal gioco senza essere viste.
- Mescolare le carte movimento, e piazzarne 3 scoperte in fila sopra alla fila delle navi. Alla loro destra, piazzare il resto delle carte movimento in un mazzo a faccia in giù.
- Il giocatore iniziale è scelto a caso.

IL GIOCO

Nel proprio turno, un giocatore può eseguire 1 delle seguenti azioni:

1. Giocare una Carta Movimento
2. Riparare le Navi
3. Accusare un Giocatore
4. Passare

Dopo l'azione scelta, il giocatore **esegue la carta avventura attiva**.

Quando il turno finisce, il gioco passa in senso orario al giocatore successivo.

1. GIOCARE UNA CARTA MOVIMENTO

Il giocatore sceglie e gioca 1 delle carte movimento. Vengono effettuati i movimenti e il giocatore riordina la fila delle navi. In basso sono descritti i movimenti di ogni carta.

Full Speed Ahead (Avanti tutta)

Il giocatore sceglie una qualsiasi carta nave e la muove di 6 spazi in avanti. (x2)

Lost at Sea (Perduto in mare)

Il giocatore sceglie una qualsiasi carta nave e la muove di 6 spazi indietro. (x3)

Temporary Alliance (Alleanza temporanea)

Il giocatore sceglie due qualsiasi carte nave adiacenti e le muove entrambe di 3 spazi in avanti. Le navi vengono mosse come un gruppo, non una alla volta. (x4)

Caught in a Rip (Intrappolato in una corrente di risacca)

Il giocatore sceglie 2 qualsiasi carte adiacenti e le muove entrambe di 3 spazi indietro. Le navi vengono mosse come un gruppo, non una alla volta. (x3)

English/Spanish/Dutch Advance (Avanzata inglese/spagnola/olandese)

Il giocatore muove tutte e 3 le navi con la bandiera inglese/spagnola/olandese di 2 spazi avanti nella fila. Le navi vengono mosse una alla volta, partendo dalla nave nella posizione più avanzata e spostandola indietro. (una carta per ogni bandiera)

English/Spanish/Dutch Retreat (Ritirata inglese/spagnola/olandese)

Il giocatore muove tutte e 3 le navi con la bandiera inglese/spagnola/olandese di 2 spazi indietro nella fila. Le navi vengono mosse una alla volta, partendo dalla nave nella posizione più arretrata e spostandola in avanti. (una carta per ogni bandiera)

Sabotage! (Sabotaggio!)

Il giocatore sceglie una qualsiasi nave non danneggiata e la gira sul suo lato danneggiato. (x5)

There Be Fog Ahead! (Nebbia in arrivo)

Se questa carta viene giocata, la carta avventura corrente non viene eseguita alla fine del turno del giocatore. La carta avventura viene semplicemente scartata e il turno del giocatore finisce. (x1)

Regole generali per il movimento delle carte

- Il giocatore può muovere ogni nave, a prescindere che la possieda o meno e che sia o non sia danneggiata.
- Le navi devono sempre essere mosse del completo numero di spazi indicato sulla carta movimento. Se una nave non può muoversi del numero intero perché è troppo vicina alla fine della fila, essa verrà spostata del massimo numero possibile di spazi.
- Quando una nave viene mossa, tutte le carte fama che si trovano sotto di essa vengono mosse con lei. Le carte stiva vengono utilizzate per girare facilmente e muovere tutte le carte associate a una nave.
- Il modo più facile per muovere le carte nave è di farle scorrere verso il basso, per poi riordinare il resto della fila e far scorrere di nuovo le carte nave verso l'alto nelle loro nuove posizioni.

Dopo che la carta movimento è stata giocata, essa viene posizionata a faccia in su nella pila degli scarti, accanto al mazzo di pesca delle carte movimento. Per sostituire la carta movimento scartata, ne viene pescata una nuova e posizionata a faccia in su. Se il mazzo di pesca si esaurisce, la pila degli scarti viene mischiata per formare un nuovo mazzo di pesca.

2. RIPARARE LE NAVI

Il giocatore ripara tutte le navi danneggiate nella fila. Il giocatore gira ogni carta nave dal suo lato danneggiato a quello non danneggiato.

3. ACCUSARE UN GIOCATORE

Il giocatore accusa un altro giocatore di essere un pirata in particolare, dichiarandolo agli altri giocatori. *Esempio: il giocatore di turno accusa "Dico che Adam è Captain Blackheart!"*

Se l'accusa è corretta, il giocatore accusato deve rivelare la sua corrispondente carta pirata. Essa è mantenuta scoperta sul tavolo per il resto del gioco. Il giocatore che ha fatto l'accusa prende metà della fama (arrotondata per eccesso) dalla carta nave del pirata. Adesso possiede questa fama e la posiziona di fronte a lui perché sia conteggiata alla fine del gioco. Questa fama non può essere perduta. *Esempio: l'accusa nell'esempio precedente era corretta quindi Adam rivela la sua carta del pirata Captain Blackheart. Ci sono 5 punti fama sotto la carte nave di Captain Blackheart quindi il giocatore che ha fatto l'accusa prende 3 punti di questa carta e li posiziona di fronte a lui.*

Se l'accusa non è corretta, il giocatore accusato dichiara semplicemente di non essere il pirata in questione. Il giocatore che ha fatto l'accusa non può fare altre azioni. (Ovviamente se alla fine del gioco viene dimostrato che il giocatore aveva mentito riguardo le navi da lui possedute, gli altri giocatori infrangono il codice del pirata e lui non può vincere!)

- Se un giocatore ha rivelato di essere un pirata in particolare, in seguito nessun giocatore potrà accusare qualcuno di essere quel pirata. In più, nessuna fama sotto questa nave può essere rubata per il resto della partita. Questo rende l'accusa un mezzo importante per vincere.
- Un giocatore può accusare qualcuno di essere un pirata che in realtà è lui - nonostante questo sia particolarmente subdolo!

4. PASSARE

Il giocatore annuncia semplicemente che lui sta passando.

Se lo desidera, il giocatore può scartare una delle carte movimento scoperte e sostituirla pescandone una nuova.

ESEGUIRE LA CARTA AVVENTURA ATTIVA

Dopo che il giocatore esegue la sua azione, la carta avventura attiva viene eseguita. (L'unica eccezione è se viene giocata la carta movimento "There Be Fog Ahead!"). Ogni carta avventura procura effetti diversi alle navi:

Ancient Relics/Native Alliance (Antichi relitti/Alleanza con i nativi)

Le navi negli spazi 3, 2 e 1 guadagnano 1 punto fama se non sono danneggiate. (2 per ogni carta)

Island Discovery/Parley (Scoperta dell'isola/Parley)

Le navi negli spazi 4, 3, 2 e 1 guadagnano 1 punto fama se non sono danneggiate. (2 per ogni carta)

Neptune's Favor (Il favore di Nettuno)

Le navi negli spazi 5, 3 e 1 guadagnano 1 punto fama se non sono danneggiate. (x4)

Treasure Map (La mappa del tesoro)

Le prime 3 navi non danneggiate della fila guadagnano 1 punto fama. (x6)

Legendary Treasure (Il tesoro leggendario)

Le prime 2 navi non danneggiate nella fila guadagnano 2 punti fama. (x2)

Mermaids (Sirene)

Le navi negli spazi 6, 4 e 2 guadagnano 1 punto fama se non sono danneggiate. (x4)

Secret Charts (Carte segrete)

Le prime 2 navi non danneggiate nella fila guadagnano 1 punto fama. (x3)

Cursed Treasure (Il tesoro maledetto)

La prima nave non danneggiata nella fila guadagna 2 punti fama e viene danneggiata. (x2)

Storm Ahead (Tempesta in arrivo)

Le ultime 2 navi non danneggiate vengono danneggiate. (x2)

Maelstrom (Vortice)

La nave più arretrata non danneggiata nella fila viene danneggiata. (x5)

Ghost Ship (La nave fantasma)

Le navi negli spazi 9, 8 e 7 perdono ognuna 1 punto fama. La fama è scartata a faccia in su. (x2)

Volcano (Vulcano)

La prima nave non danneggiata nella fila viene danneggiata. (x2)

Kraken (Kraken)

Le navi negli spazi 8, 6 e 4 sono danneggiate. (x2)

Cursed Waters (Acque maledette)

Le navi negli spazi 9, 7 e 5 sono danneggiate. (x2)

Cursed Ship (La nave maledetta)

Le navi negli spazi 2 e 1 perdono ognuna un punto fama. La fama viene scartata a faccia in su. (x1)

Mutiny (Ammutinamento)

Il giocatore che possiede la prima nave non rivelata deve rivelarsi. Egli posiziona la sua carta pirata corrispondente scoperta sul tavolo. Da adesso in poi nessun giocatore potrà accusare qualcuno di essere questo pirata. Tutti devono scartare metà della fama acquisita per questo pirata. Se nessuno possiede la prima nave non danneggiata, non accade nulla. (x1)

English/Spanish/Dutch Attack (Attacco inglese/spagnolo/olandese)

Tutte le navi direttamente di fronte ad una nave non danneggiata con la bandiera inglese/spagnola/olandese vengono danneggiate se hanno una nazionalità differente. Le navi danneggiate non attaccano. Questa carta avventura è risolta iniziando dalla nave più avanzata nella fila che viene mossa indietro. (2 per ogni bandiera)

English/Spanish/Dutch Loot (Saccheggio inglese/spagnolo/olandese)

Tutte le navi non danneggiate, che si trovano direttamente dietro ad una nave con una bandiera inglese/spagnola/olandese, prendono 1 punto fama dalla nave di fronte a loro se esse hanno una nazionalità differente (se questa ha una qualche fama). Le navi danneggiate possono ancora essere saccheggiate. Questa carta avventura è risolta iniziando dalla nave più avanzata della fila che viene mossa indietro. (2 per ogni bandiera)

Regole Generali per le Carte Avventura

- Una nave danneggiata non può *mai* ricevere fama. Tuttavia può perderla.
- Se gli effetti di un'avventura si applicano alle navi non danneggiate, le navi danneggiate si ignorano. *Esempio: La carta avventura attiva assegna la fama alle prime 3 navi non danneggiate. Le navi negli spazi 1 e 3 sono danneggiate. Pertanto, la fama viene assegnata alle navi negli spazi 2, 4 e 5.*
- Se la carta avventura assegna la fama ad un particolare spazio, ma la nave in quello spazio è danneggiata, non riceve la fama, e questa fama non è assegnata a nessun'altra nave.
- Se una carta avventura danneggia una nave che è già danneggiata, non succede nulla.

Come Assegnare la Fama

La fama è rappresentata dalle carte avventura posizionate sotto ad ogni nave. Queste carte sono piazzate in modo tale che il simbolo della fama sia a faccia in su. Il lato frontale della carta avventura non ha effetti una volta che la carta è stata usata come fama.

Se in un turno è stata assegnata una sola fama, si prende la carta avventura attiva e la si posiziona sotto la nave appropriata, con il simbolo della fama a faccia in su.

Se più di una fama è stata assegnata, bisogna prendere le carte avventura dalla cima del mazzo delle carte avventura per usarle come fama. Poi è necessario usare la carta avventura attiva per l'ultima fama assegnata.

Per una versione estesa del gioco i giocatori possono decidere, prima che la partita abbia inizio, di usare anche le carte avventura scartate per assegnare la fama. Nel momento in cui viene eseguita l'avventura finale del gioco, se non ci sono abbastanza carte avventura per assegnare la fama, questa viene assegnata ai pirati nel conteggio finale.

I giocatori possono controllare quanta fama c'è sotto ogni nave in qualsiasi momento. È un'informazione aperta.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando si esaurisce il mazzo delle carte avventura.

I giocatori rivelano le proprie identità posizionando le loro carte pirata non svelate scoperte sul tavolo. In seguito ogni giocatore prende tutta la fama dalle carte nave che possiede. Questa viene aggiunta a qualsiasi fama collezionata dal giocatore durante il gioco e posizionata di fronte a lui. La fama collezionata dalle navi che nessuno possiede viene ignorata. Il giocatore con maggior fama vince il gioco!

In caso di pareggio, il giocatore che possiede il maggior numero di navi non danneggiate vince la partita.

Se i giocatori sono ancora in parità, vince il giocatore con la nave più avanzata nella fila.

Regole Avanzate

I giocatori con maggiore esperienza possono aggiungere una o entrambe queste regole alla propria partita:

- **Avventure imminenti**

Quando viene preparato il gioco, invece di posizionare una carta avventura alla destra della fila delle navi, si posiziona una fila di carte uguali al numero di giocatori. La carta all'estrema sinistra è l'avventura attiva. Alla fine di ogni turno, viene aggiunta una nuova carta avventura alla fine della fila, mentre le altre slittano verso sinistra. Di nuovo, la carta all'estrema sinistra diventa l'avventura attiva. Questo permette ai giocatori di vedere diverse carte avventura già programmate. In prossimità della fine del gioco ci saranno meno carte avventura rispetto al numero di partenza.

- **Mano di Carte Movimento**

Quando viene preparato il gioco, invece di posizionare 3 carte movimento scoperte sul tavolo, vengono distribuite a ogni giocatore 3 carte coperte se i giocatori sono 3 o 4; e 4 carte coperte se i giocatori sono 2. I giocatori mantengono segrete queste carte nella loro mano durante tutto il gioco. Quando un giocatore prende una carta movimento, egli sceglie 1 carta dalla sua mano e la gioca. Dopo averla usata, viene scartata a faccia in su e il giocatore pesca una nuova carta movimento dal mazzo. Quando un giocatore ne accusa un altro, entrambi devono scartare una carta dalla propria mano e il numero di carte della propria mano viene ridotta di 1 (non importa se loro abbiano avuto successo o meno). Quando la loro mano arriva ad essere composta da una sola carta, non è possibile accusare altri giocatori. Se il mazzo di pesca si esaurisce, la pila degli scarti viene mischiata per formare una nuovo mazzo. Quando un giocatore passa, può scegliere di scartare 1 carta movimento dalla sua mano e pescarne una nuova.

Traduzione italiana a cura di: **Fabrizio & Corinna (La Scimmia Sul Tavolo)**

Visita il canale YouTube della Scimmia: <http://www.youtube.com/user/lascimmiasultavolo>

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.