

William Kidd



3/6 dadi contro le Vele
Attacca prima il più famoso

Prima di ogni battaglia tira un dado:

1-2: Kidd non combatte.

3-4: è costretto a combattere (1° num.)

5-6: Kidd vuole combattere (2° num.)

Catturò per errore una nave inglese, volle restituirla ma la sua ciurma si ammutinò e lui dovette cedere. Seppellì un tesoro su un'isola. Morì impiccato.

Barbosa



4 dadi contro lo Scafo

Attacca lo Scafo più grande.
Ogni colpo andato a segno
fa perdere 1 punto fama
all'avversario.

Jack Sparrow



2 dadi contro tutte le sez.
Attacca prima la nave più veloce

Colpisce con i risultati dei dadi 4,5,6

Henry Morgan



3 dadi contro l'Equipaggio
Attacca prima l'Equip. più forte

Ruba tutto l'oro da chi sconfigge.
Chi annienta Morgan si prende l'oro.

Al servizio del re inglese, saccheggiò molti porti degli spagnoli e divenne governatore della Giamaica e indiscusso "re dei pirati". Conquistò il porto di Panama con 36 navi e 2000 bucanieri!

Davy Jones



5 dadi contro lo Scafo
Attacca prima il più famoso

"Andare a trovare Davy Jones" o "finire nella casa di Davy Jones" è un modo di dire dei marinai inglesi che significa "finire in fondo al mare".

Michel il Basco



4 dadi contro lo Scafo

Attacca prima la nave con lo scafo più grande

Famoso pirata francese, diventò per due anni socio dell'Olonese e con lui raccolse circa 8 navi e 650 bucanieri. Insieme saccheggiarono Maracaibo e Gibralta, diventando ricchissimi.

Roche Brasiliano



4 dadi contro le Vele
Attacca prima chi ha meno Vele

Prima della battaglia tira un dado:

1-3: Roche combatte (tu sei spagnolo) e se vince tu perdi l'Equipaggio e il Pappagallo

4-6: Roche non combatte e guadagna 1PF

Ferocissimo contro gli spagnoli, era sadico e spesso ubriaco e se ne incontrava uno lo arrostitava!

L'Olonese



3 dadi contro i Cannoni
Attacca prima chi ha più Cannoni

Ad ogni turno di combattimento ogni nave nemica riduce l'Equipaggio di un livello.

Il pirata più brutale e feroce. Strappò e morse il cuore di uno spagnolo per mettere paura a tutti. Morì mangiato dai cannibali dell'Honduras.

Grammont



6 dadi contro l'Equipaggio
Attacca prima chi ha più Equip.

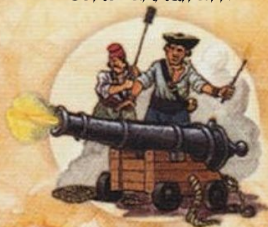
Perde un punto di Scafo per ogni 1 che fa durante una bordata.

Fece giuramento ai Francesi per combattere gli Spagnoli di cui fece strage nei mari del Sud. Si diceva che avesse sfortuna perché non credeva in Dio.

Imboscata

Bordata

Per questo round di combattimento tutti gli effetti delle carte Salva/Bordata e Abbordaggio sono annullati.



Nuova rotta

Navigazione

Gioca questa carta DOPO lo spostamento dei Pirati Leggendarî. Puoi decidere di andare subito su una qualsiasi isola di tua scelta.



Nuova rotta

Navigazione

Gioca questa carta DOPO lo spostamento dei Pirati Leggendarî. Puoi decidere di andare subito su una qualsiasi isola di tua scelta.



Trova un Gioiello

Tesoro

Hai trovato uno splendido Gioiello! Prendi il mazzo delle carte Taverna, guardalo, prendi in mano una carta di tua scelta (esclusa "Trova un Gioiello") e poi rimischialo.



Ratti a bordo

Tesoro

Un pirata da te scelto deve subito gettare a mare 2 casse del tesoro perchè c'è una infestazione di ratti sulla sua nave.



Falla

Tesoro

Un pirata da te scelto deve subito gettare a mare 1 cassa del tesoro perchè ha una falla sulla sua nave.



Vista lunga

Tesoro

Puoi guardare le carte di un pirata a tua scelta



Nebbia fitta

Navigazione

Gioca questa carta DOPO che tutti hanno indicato le loro destinazioni. Gli altri giocatori devono lanciare 1 dado per conoscere la propria isola di destinazione



Spia

Navigazione

Guarda in segreto l'isola di destinazione di un giocatore a tua scelta PRIMA che i giocatori abbiano rivelato le loro destinazioni. Ora tu puoi cambiare isola,





Ubriaco fradicio

● Abbordaggio ●

Fino alla fine della battaglia l'equipaggio di un avversario a tua scelta è a 2. Non può essere giocata contro Pirati Leggendari o la Flotta Reale.



Eroismo

● Abbordaggio ●

Fino alla fine della battaglia il tuo equipaggio è aumentato di 1 livello. Se è già al max, tiri 6 dadi.



Orgoglio di Pirati

● Abbordaggio ●

Fino alla fine della battaglia puoi annullare l'effetto di una carta "Eroismo" oppure diminuisci di 1 livello l'equipaggio avversario.



Mercenari

● Abbordaggio ●

Fino alla fine della battaglia hai 1 livello di equipaggio in più ogni volta che decidi di pagare 2 dobloni.



Incendio

● Bordata ●

Se la bordata va a segno, un incendio abbasserà una sezione (a scelta dell'avversario) di 1 livello ogni round di combattimento.



Cisterna d'acqua

● Bordata ●

Spegne un Incendio, annullandone l'effetto oppure aumenta di 1 livello l'equipaggio per il prossimo tiro.



Disciplina

● Bordata ●

Giocala all'inizio di un round di combattimento. Sei tu il primo a sparare una bordata in questo round, senza tener conto della velocità delle navi.



Speronamento

● Bordata ●

Anziché sparare una bordata, in questo turno speroni la nave avversaria, infliggendogli 2 livelli in meno sullo scafo.



Scimmia di Sir Henry Morgan



Raddoppia l'oro ottenuto dai saccheggi

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo.
 - ◆ Scartala dopo il 2° colpo e riduci la Pama di 2.
- "Piatto ricco mi ci ficco"*

