

# Pirate's Cove

## Carte Taverna e Pirati Legendari



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

[studiocasaimpresa@fastwebnet.it](mailto:studiocasaimpresa@fastwebnet.it)

Reggio Emilia - Gennaio 2006 - V1.0

**Nota:** È possibile adattare queste carte anche alla versione tedesca del gioco (Piratenbucht), tutto ciò, facendo uso semplicemente del regolamento della versione inglese. Buon divertimento!

**Ringraziamenti:** Morpheus, Lobo, Freeman74.



### Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

## Mappa segreta

### Tesoro

Tira un dado. Metti un segnalino tesoro sull'isola corrispondente. Se lo catturi durante il prossimo turno, raddoppi il valore di qualsiasi tesoro tu ottenga dall'isola.



## Nave di scorta

### Tesoro

Un giocatore di tua scelta dividerà con te tutto il suo bottino per questo turno. Se egli va all'isola del Tesoro, dividerà con te i punti Fama.



## Nido di corvo

### Navigazione

Invece di effettuare la navigazione simultaneamente, sarà fatta in senso orario per questo turno, iniziando dal giocatore che sceglierai.



## Commissione corsara

### Navigazione

Invia la Flotta Reale che si trova nelle tue acque, a qualsiasi isola esterna di tua scelta.



## Intercettazione della Flotta Reale

### Navigazione

Invia la Flotta Reale ad un'isola di tua scelta.



## Intercettazione della Flotta Reale

### Navigazione

Invia la Flotta Reale ad un'isola di tua scelta.



## Un addio sincero

### Navigazione

Manda la tua nave ad una qualsiasi isola libera o all'Isola del Tesoro. Non tenere conto degli effetti della carta NAVE DI SCORTA.



## Acquistare a credito

### Miglioria

Migliora una qualsiasi sezione della tua nave di 1 livello gratis.



## Pappagallo di Long John Silver



Tira sempre 6 dadi in battaglia

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo.
  - ◆ Scartala dopo il 2° colpo e riduci la Fama di 2.
- "Pezzi da Otto"*

## Pappagallo di Squire Trelewney



Aggiungi +20 alla tua velocità

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo.
  - ◆ Scartala dopo il 2° colpo e riduci la Fama di 2.
- "Mostrami l'uomo"*

## Pappagallo di Billy Bones



Spara sempre con tutti i cannoni

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo.
  - ◆ Scartala dopo il 2° colpo e riduci la Fama di 2.
- "Yo-ho-ho! e una bottiglia di rum!"*

## Pappagallo del Capitano Flint



Trasporta tutti i tesori che vuoi

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo.
  - ◆ Scartala dopo il 2° colpo e riduci la Fama di 2.
- "Fileggiano i miei alberi!"*

## Ricompensa del Ribaldo

- Così per un po' di tempo abbiamo vissuto e regnato come signori del mare.

- Ogni mercante noi catturiam e nel modo più crudele.



Fama

## Yo oh in alto i cuori!

- Ferma la sicura. Yo ho. In alto i cuori.

- Andiam a piratar.

- E se moriamo con un colpo.

- Ci rincontreremo sicuramente lì di sotto.



Fama

## Il saluto al mare di Capitan Kid

- Ho ucciso William Moore appena salpato.

- Ho ucciso William Moore e l'ho lasciato nel suo sangue.

- Non lontano dalla spiaggia da dove sono salpato.



Fama

## Quindici uomini su una bara

- Yo ho e una bottiglia di rum!

- Bevi e il diavolo penserà al tuo riposo.



Fama



## Oh, meglio vivere e morire lontano

- Volo sotto la nera bandiera dei coraggiosi.
- Canto un pezzo del bigotto.
- Con testa e cuore da pirata.

1

Fama

## Il Cervo Dorato



La nave di Sir Francis Drake

3

Fama

## Attacco a raffica

Salva

Colpisci il nemico con un tiro di 3, 4, 5 o 6. Successivamente, i tuoi cannoni subiscono 2 colpi di danno.



## Attacco a raffica

Salva

Colpisci il nemico con un tiro di 3, 4, 5 o 6. Successivamente, i tuoi cannoni subiscono 2 colpi di danno.



## Barilotto di polvere da sparo

Salva

Ogni colpo causa un danno allo scafo di ogni nave (inclusa la tua!).



## Barilotto di polvere da sparo

Salva

Ogni colpo causa un danno allo scafo di ogni nave (inclusa la tua!).



## Salva di sei cannoni

Salva

Ogni colpo danneggia tutte le sezioni della nave nemica simultaneamente. Non puoi far fuoco ancora nel prossimo round.



## Salva di sei cannoni

Salva

Ogni colpo danneggia tutte le sezioni della nave nemica simultaneamente. Non puoi far fuoco ancora nel prossimo round.



## Ferma!

Battaglia

Nessun'altra carta può essere giocata da qualsiasi giocatore.



## Soffia forte!

Battaglia

Le tue vele hanno un bonus di +6.



## Soffia forte!

Battaglia

Le tue vele hanno un bonus di +6.



## Tesoro in mare

Battaglia

La velocità delle tue vele è incrementata da un bonus di +2 per ogni tesoro che poni su questa carta. Scartali quando termina la battaglia.



## Arrembaggio

Battaglia

Ognuno tira il numero di dadi indicati dal proprio equipaggio, senza tener conto del numero di cannoni.



## Arrembaggio

Battaglia

Ognuno tira il numero di dadi indicati dal proprio equipaggio, senza tener conto del numero di cannoni.



## Cortina di fumo

Battaglia

Puoi essere colpito solo con un tiro di 6.



## Cortina di fumo

Battaglia

Puoi essere colpito solo con un tiro di 6.





**Mastro navale**



**Miglioria**

Attacca questa carta su qualsiasi sezione durante un Miglioramento.

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo. scartala dopo il 2°.
- ◆ Paghi 1 oro per ripararla.

Limite: una per nave

**Mastro navale**



**Miglioria**

Attacca questa carta su qualsiasi sezione durante un Miglioramento.

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo. scartala dopo il 2°.
- ◆ Paghi 1 oro per ripararla.

Limite: una per nave

**Mastro navale**



**Miglioria**

Attacca questa carta su qualsiasi sezione durante un Miglioramento.

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo. scartala dopo il 2°.
- ◆ Paghi 1 oro per ripararla.

Limite: una per nave

**Mastro navale**



**Miglioria**

Attacca questa carta su qualsiasi sezione durante un Miglioramento.

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo. scartala dopo il 2°.
- ◆ Paghi 1 oro per ripararla.

Limite: una per nave

**Mastro navale**



**Miglioria**

Attacca questa carta su qualsiasi sezione durante un Miglioramento.

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo. scartala dopo il 2°.
- ◆ Paghi 1 oro per ripararla.

Limite: una per nave

**Mastro navale**



**Miglioria**

Attacca questa carta su qualsiasi sezione durante un Miglioramento.

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo. scartala dopo il 2°.
- ◆ Paghi 1 oro per ripararla.

Limite: una per nave

**Mastro navale**



**Miglioria**

Attacca questa carta su qualsiasi sezione durante un Miglioramento.

- ◆ Girala di lato dopo il 1° colpo. scartala dopo il 2°.
- ◆ Paghi 1 oro per ripararla.

Limite: una per nave

**Mezza Pinta di Rum Jamaicano**



**2**

Fama

**Pinta di Vino Maltese**



**2**

Fama

**Quarto di Whiskey**



**2**

Fama

**Capitano Uncino**



**3** Fama **5** Scafo **18** Vela

 3 dadi contro lo scafo

Fa fuoco per primo contro la nave del giocatore con lo scafo più forte. Ogni tiro mancato è un potenziale colpo contro la nave di un altro giocatore.

**Edward Teach "Barbanera"**



**6** Fama **8** Scafo **24** Vela

 8 dadi contro lo scafo

Fa fuoco per primo contro la nave del giocatore che possiede più cannoni.

**Il Vascello Fantasma**



**6** Fama **5+2** Scafo **16** Vela

 4 dadi contro l'equipaggio

Fa fuoco per primo contro la nave del giocatore che ha l'equipaggio più grande. Rigenera fino a 2 punti di Scafo ogni round.

**La Cagafueco**



**6** Fama **1** Scafo **1** Vela

 Attacco: nessuno

Uno dei più grandi tesori catturati, mai caricato su una nave. Ottieni tanti punti fama quanti indicati da un tiro di dado.

**Flotta Reale**



**4** Fama **4** Scafo **20** Vela

 4 dadi contro la sezione scelta da chi l'ha giocata

Fa fuoco contro una nave controllata da un giocatore a tua scelta.

**Ann Bonny & Mary Read**



**6** Fama **5** Scafo **22** Vela

 3 dadi contro tutte le sezioni

Fa fuoco per primo contro la nave del giocatore più veloce.

