

Pirate's Cove - Quick Reference

Fasi di gioco

Ogni turno è suddiviso in 6 distinte fasi:

1. **Tesoro** - Scoprire la carta in cima al mazzo delle carte Tesoro su ciascuna isola (1 - 5)
2. **Navigazione** - Impostare in segreto il proprio timone verso l'isola verso cui si vuole navigare e che si vuole depredare. Tutti i timoni vengono rivelati simultaneamente e le navi vengono spostate verso le destinazioni selezionate.

Nota: Le azioni delle prossime tre fasi vanno eseguite in ordine, cominciando da quella della Taverna.

3. **Combattimento** - Risolvere i combattimenti sulle isole (1-5) dove sono presenti due o più navi, e sull'Isola del Tesoro se è presente un Pirata Leggendaro.
4. **Saccheggio** - Saccheggiare le isole occupate dalle navi, ricevendo i quantitativi di oro, tesori, carte Taverna e punti Fama indicati sulla carta Tesoro.
5. **Miglioramenti** - Possibilità di migliorare la propria nave e di acquisire carte taverna:
 - Sull'Isola della Taverna (1), si possono comprare fino a 3 carte Taverna al costo di 2 monete ciascuna
 - Sulle isole dello Scafo (2), delle Vele (3), dei Cannoni (4) o dell'Equipaggio (5) si può migliorare la corrispondente sezione della propria nave di quanti livelli si vuole.
 - Sull'Isola del Tesoro (6), si possono seppellire i tesori e l'oro in cambio di fama (1 punto Fama per ogni tesoro o ogni 3 monete d'oro). Inoltre è possibile migliorare una singola sezione della nave a scelta di massimo 1 livello, a costo raddoppiato.
 - Nel Covo dei Pirati si possono pescare 2 carte Taverna (o 1 carta Taverna e 2 monete d'oro), e riparare la propria nave (pagando 2 monete per ogni sezione danneggiata).
6. **Movimento delle navi nere e controllo dei tesori** - Muovere le navi nere dei Pirati Leggendaro di un'isola verso ovest. Pescare nuovi Pirati Leggendaro dal mazzo se necessario. Controllare i carichi di tesori delle navi e scartare quelli in eccesso. Se un Pirata Leggendaro è stato sconfitto, sostituirlo con una nuova carta Pirata Leggendaro.

Combattimento

Le battaglie si svolgono in ordine di isola (da 1 a 5), cominciando dall'Isola della Taverna. Ogni battaglia consiste di una fase di preparazione (opzionale) e successivi round di attacchi.

1. **Preparazione per la battaglia (opzionale)** - A partire da quello con la nave più veloce, i giocatori, a turno, giocano una carta Battaglia o passano, fino a quando tutti passano. Gli effetti delle Carte Battaglia sono applicati immediatamente e permangono per l'intera durata del combattimento.
2. **Sparare una Salva di Cannoni** - In ordine decrescente di velocità, la navi possono:
 - a. Sparare una Salva di Cannone
 - i. Giocare una o più carte Salva di Cannone (Volley), prima del lancio di dadi. L'effetto di queste carte dura solo per questo lancio di dadi.
 - ii. Annunciare la nave e la sezione che si intende colpire.
 - iii. Tirare un numero di dadi pari al livello minimo tra Equipaggio e Cannoni. Ogni dado con 5 e 6 è un colpo andato a segno. Muovere indietro il corrispondente segnalino della vittima.
 - b. Fuggire al Covo dei Pirati
Se la nave era stata colpita in precedenza, i rimanenti giocatori guadagnano 1 punto Fama. Se una nave fugge volontariamente (cioè non danneggiata e costretta a recarsi al Covo dei Pirati), tira un singolo dado. Se esce 1 si verifica un ammutinamento: perde 2 punti Fama e tutti i tesori e l'oro trasportato sulla nave.
3. **Ripetere il passo 2** - fino a che non sopravvive un solo giocatore, oppure tutte le navi vengono danneggiate e portate al Covo dei Pirati.

Attenzione: Se vengono colpite le Vele di una nave, la velocità e l'ordine di gioco possono cambiare.

Note:

- a. *I Pirati Leggendaro e la Flotta Reale devono essere sconfitti prima che le navi dei giocatori si affrontino tra di loro.*
- b. *Le carte Mastro (Mastercraft) assorbono per prime i colpi, prima delle carte Pappagallo, e prima della sezione della nave a cui sono collegate. Una carta Mastro danneggiata può essere riparata al costo di 1 moneta nella fase Miglioramenti (5).*
- c. *Nessun combattimento, eccetto contro i Pirati Leggendaro, sull'Isola del Tesoro.*
- d. *Nessun combattimento mai nel Covo dei Pirati.*

Le isole

Dopo aver conquistato un'isola, nella fase Miglioramenti sono possibili le seguenti azioni

- Isola della Taverna (1) - Comprare fino a 3 carte Taverna al costo di 2 monete ciascuna.
- Isola dello Scafo (2) - Migliorare lo Scafo della propria nave di quanti livelli si vuole.
- Isola delle Vele (3) - Migliorare le Vele della propria nave di quanti livelli si vuole.
- Isola dei Cannoni (4) - Migliorare i Cannoni della propria nave di quanti livelli si vuole.
- Isola dell'Equipaggio (5) - Migliorare l'Equipaggio della propria nave di quanti livelli si vuole.
- Isola del Tesoro (6) - Seppellire i tesori in cambio di un punto Fama per ciascun tesoro, oppure seppellire l'oro in cambio di 1 punto Fama ogni 3 monete. Inoltre è possibile migliorare una singola sezione della nave a scelta di massimo 1 livello, a costo raddoppiato.
- Covo dei Pirati (*) - Prendere 1 carta Taverna e 2 monete, oppure 2 carte Taverna. Se la nave è stata danneggiata durante una battaglia, deve essere riparata al costo di 2 monete per ogni sezione danneggiata.

Punteggi

I Pirati guadagnano fama da ognuna delle seguenti azioni:

- Vincere battaglie (1 punto Fama per ogni giocatore che si ritira dopo essere stato colpito)
- Depredare un'isola (punti Fama indicati sulla carta Tesoro)
- Sconfiggere i Pirati Leggendarie e la Flotta Reale (punti fama indicati sulla carta)
- Seppellire tesori (1 punto Fama ciascuno) e oro (1 punto Fama ogni 3 monete)
- Possedere carte Fama

I punti Fama vengono persi nei seguenti modi:

- Camminare sull'asse in seguito ad un ammutinamento (-2 punti Fama)
- Subire l'uccisione del proprio pappagallo (-2 punti Fama) o sostituirlo (-1 punto Fama)