

Anne Bonny & Mary Read



3 dadi contro tutte le sez.
Attacca prima il più veloce

Anne Bonny e Mary Read erano più temibili e coraggiose dei pirati maschi, sulla nave di Calico Jack. Raskham. Quando gli inglesi abbordarono la nave, mentre loro due combatterono sul ponte, gli altri pirati erano nascosti per la paura.

Edward Teach "Barbanera"



6 dadi contro lo Scafo
Attacca prima i Cannoni più forti

Feroce e famoso, si metteva dei pezzi di miccia accesi sotto il cappello a 3 punte, in modo da essere sempre avvolto da una fitta nuvola di fumo. Catturò quasi 140 navi prima di morire con 25 ferite.

L'Olandese Volante



4 dadi contro l'Equip.
Attacca prima l'Equip. più forte

Recupera fino a 2 punti Scafo
dopo ogni round.

Una nave fantasma che naviga in eterno senza una meta precisa. Viene spesso avvistata da lontano, avvolta in una nebbia. I marinai della nave sono fantasmi

La Cagafuego



Nessun attacco

Ottieni tanti punti fama quanti
sono indicati dal tiro di 1 dado

La Cagafuego ("spatafuoco") è una vera nave spagnola carica di gioielli e argento catturata da Francis Drake nel 1579. Fu il più grande bottino mai catturato, sfimato sui 16 milioni di euro!

La Flotta Reale



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

Chi invia la Flotta Reale con la
carta di **Intercettazione**, decide
quale nave attaccare. L'avversario
può evitare lo scontro mostrando
una **Autorizzazione Corsara**.

Capitan Uncino



3 dadi contro lo Scafo
Attacca prima lo Scafo + grande

Ogni tiro mancato (dado da 1 a 4)
potrebbe colpire un'altra nave
presente sull'isola, in questo modo:
il risultato 1 colpisce la prima nave,
il risultato 2 la seconda e così via.

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.

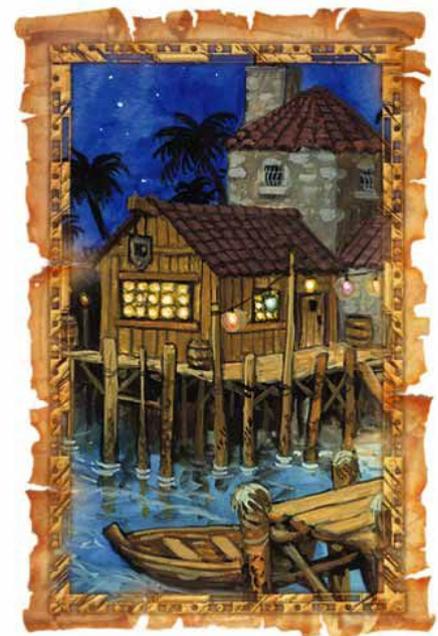
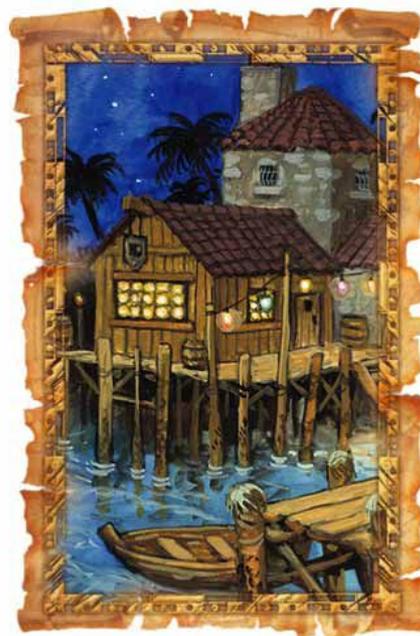
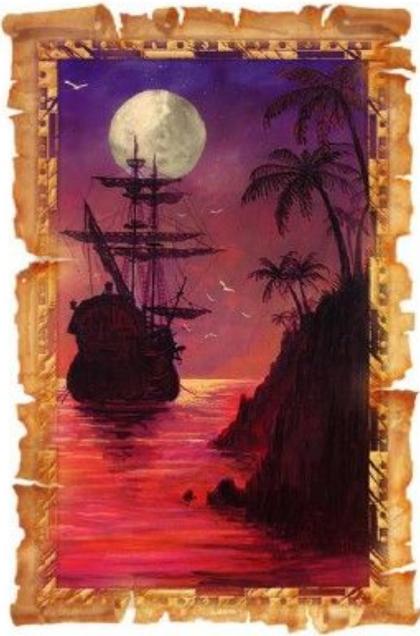
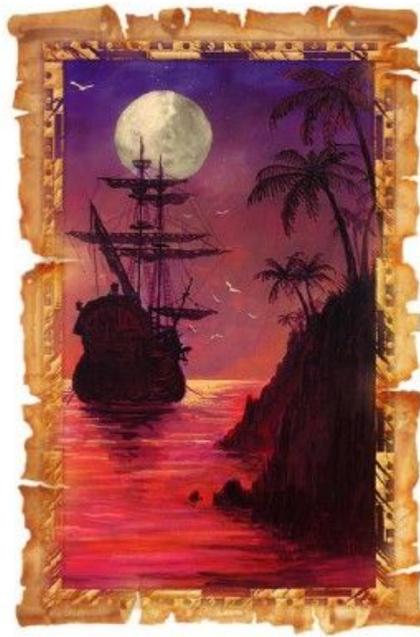


Cortina di fumo

Battaglia

Puoi essere colpito
solo con un tiro di 6.





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.



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.



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.



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.



Intercettazione della Flotta Reale

Navigazione

Invia la Flotta Reale su un'isola a tua scelta e decidi tu a chi sparare e a quale sezione della nave.



Intercettazione della Flotta Reale

Navigazione

Invia la Flotta Reale su un'isola a tua scelta e decidi tu a chi sparare e a quale sezione della nave.



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.



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!"*

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

Pinta di Vino Maltese



2

Fama

Quarto di Whiskey



2

Fama

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. *"Fleggiano i miei alberi"*

Quindici uomini su una bara

- Yo ho e una bottiglia di rum!
- Bevi e il diavolo penserà al tuo riposo.

1

Fama

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

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.



Cortina di fumo

Battaglia

Puoi essere colpito solo con un tiro di 6.



Mezza Pinta di Rum Jamaicano



2

Fama

Salva di sei cannoni

Salva

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



Acquistare gratis

Miglioria

Migliora di livello una sezione a tua scelta della nave, senza spendere nulla.



Autorizzazione Corsara

Navigazione

Se la Flotta Reale è stata inviata sulla tua isola, mostra l'Autorizzazione. Dirotta quindi la Flotta Reale su un'altra isola a tua scelta, e decidi tu a chi sparare.



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.



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 li di sotto.



Fama

Il saluto al mare di Capitan Kid

- Ho ucciso William Moore appena salparò.
- Ho ucciso William Moore e l'ho lasciato nel suo sangue.
- Non lontano dalla spiaggia da dove sono salparò.



Fama

