

2 7 1 0

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 2, 7, 1, and 0.

1 2 5 0

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 1, 2, 5, and 0.

4 0 0 1

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 4, 0, 0, and 1.

1 8 2 0

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 1, 8, 2, and 0.

1 1 4 1

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 1, 1, 4, and 1.

2 4 2 0

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 2, 4, 2, and 0.

0 2 5 1

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 0, 2, 5, and 1.

2 4 2 0

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 2, 4, 2, and 0.

2 2 3 0

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 2, 2, 3, and 0.

1 4 4 0

A card with a parchment background and a grid of four icons: a red pirate flag with a skull and crossbones, a wooden treasure chest, a gold coin with a cross, and a small landscape picture. Below each icon is a handwritten number: 1, 4, 4, and 0.











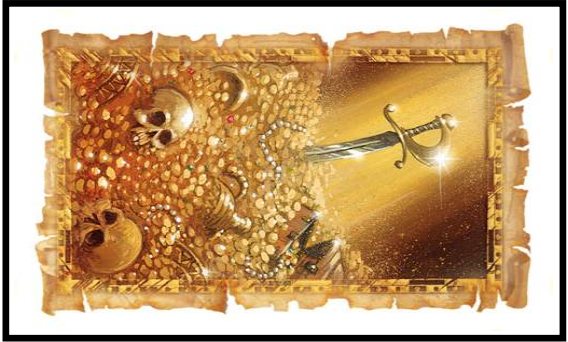















**Arenbaggie**  
**Battaglia**

Per il resto di questa battaglia  
scrivere tra il numero di dadi  
indicate dalla sua sezione  
Equipaggio, indipendentemente  
dal proprio numero di carrioli.




**Cortina Di Ferro**  
**Battaglia**

Per il resto di questa  
battaglia tu puoi essere  
colpito solo con un risultato  
di 6.



**Soffia Forte**  
**Battaglia**

Per il resto di questa  
battaglia le tue Vele hanno  
un bonus di + 6.



**Tesoro In Mare**  
**Battaglia**

Per il resto di questa battaglia  
il tuo valore di vela è  
aumentato da un arlecchia  
bonus di +2 per ogni tesoro  
che getti in mare.



**Equipaggio Di Veterani**  
**Battaglia**

Durante la Battaglia Tu Puoi Tirare 1  
Dado Per Ogni Uomo D'Equipaggio Per  
Ciascun Risultato Di 6 Puoi Riparare Di  
1 Livello Una Zona Della Tua Mura Che  
E' Stata Colpita Se Un Colpo Ti  
Affonda La Riparazione Non Può Essere  
Effettuata



**Arenbaggie**  
**Battaglia**

Per il resto di questa battaglia  
scrivere tra il numero di dadi  
indicate dalla sua sezione  
Equipaggio, indipendentemente  
dal proprio numero di carrioli.



**Cortina Di Ferro**  
**Battaglia**

Per il resto di questa  
battaglia tu puoi essere  
colpito solo con un risultato  
di 6.



**Ferma**  
**Battaglia**

Per il Resto Di Questa  
Battaglia Messa' Altra Carta  
Può Essere Usata Da Ogni  
giocatore.



**Soffia Forte**  
**Battaglia**

Per il resto di questa  
battaglia le tue Vele hanno  
un bonus di + 6.



**Arma Segreta**  
**Battaglia**

Il Tuo Equipaggio Ha Sottratto  
Carrioli Più Potenti, Quando Fai  
Fucce Puoi Usare 1 Dado Addizionale  
Per L'Arma Battaglia.









**Commissione Corsara**

**Navigazione**

Manda la Flotta Reale venuta a cercarti indietro su un'isola a tua scelta.



**Interpretazione della Flotta Reale**

**Navigazione**

Dopo che i fatti i giocatori hanno rivelato la loro destinazione, invia la Flotta Reale sull'isola esterna di tua scelta.



**Mapa Segreta**

**Tesoro**

Tira un dado e piazza un segnalibro Tesoro sul numero dell'isola esterna che corrisponde al dado. Se ottieni un 6 ritira il dado. Se compisci l'isola raddoppi il valore dei tesori.



**Mido Del Corvo**

**Navigazione**

Tirare di essere simulava in questo round la fase Navigazione viene effettuato in senso orario partendo dal giocatore a tua scelta.



**Un Addio Sincero.**

**Navigazione**

Manda verso qualsiasi isola non occupata o verso L'Isola Del Tesoro. Questa carta annulla l'effetto di qualsiasi carta "Mare Di Scorta".



**Isola Segreta**

**Tesoro**

Ricevi 5 Pezzi D'Oro o 3 Tesori Dall'isola Del tesoro



**Credito**

**Upgrade**

Puoi migliorare una sezione a scelta della tua nave di un livello aggiuntivo a costo zero.



**Interpretazione della Flotta Reale**

**Navigazione**

Dopo che i fatti i giocatori hanno rivelato la loro destinazione, invia la Flotta Reale sull'isola esterna di tua scelta.



**Mare Di Scorta**

**Tesoro**

In questo round il giocatore di tua scelta deve dare metà del suo prossimo bottino con te. Se egli si reca sull'Isola Del Tesoro e esterna tesori ad uno tu dividi con lui la fama da lui guadagnata.



**Rele Di Spie**

**Upgrade**

Guarda Tutte Le Carte Di Un Avversario. Se fra queste C'è Una Carta Upgrade Puoi Usarla Come Fosse Me La Tua Hanno.





La Malagità  
Ricompensata

1  
fama

Oh Di Gran Lunga  
Meglio Vivere e Morire

1  
fama

L'Addio Di Caritan  
Kid ai Mari

1  
fama

Quindici Uomini Su  
Una Cassa Da Morto

1  
fama

Un Quarto Di Whiskey



2  
fama

Yo Ho Sellenati!

1  
fama

Mezza Pinta Di Rum Jamaicano



2  
fama

Una Pinta di Vino Maltese



2  
fama

Il Coro Dei Pirati



Days Of Wonder

3  
fama

La Cerna D'Oro



La Mare Di Sir Francis Drake

3  
fama



**Mastro**

Upgrade

Attora questa carta a una qualsiasi sezione della nave durante l'upgrade

- Rada questa carta di lato al primo colpo subito, scartala al secondo colpo.
- Paga 1 moneta d'oro per riparata

*Assieme una carta mastro per nave*

**Mastro**

Upgrade

Attora questa carta a una qualsiasi sezione della nave durante l'upgrade

- Rada questa carta di lato al primo colpo subito, scartala al secondo colpo.
- Paga 1 moneta d'oro per riparata

*Assieme una carta mastro per nave*

**Mastro**

Upgrade

Attora questa carta a una qualsiasi sezione della nave durante l'upgrade

- Rada questa carta di lato al primo colpo subito, scartala al secondo colpo.
- Paga 1 moneta d'oro per riparata

*Assieme una carta mastro per nave*



**Mastro**

Upgrade

Attora questa carta a una qualsiasi sezione della nave durante l'upgrade

- Rada questa carta di lato al primo colpo subito, scartala al secondo colpo.
- Paga 1 moneta d'oro per riparata

*Assieme una carta mastro per nave*

**Mastro**

Upgrade

Attora questa carta a una qualsiasi sezione della nave durante l'upgrade

- Rada questa carta di lato al primo colpo subito, scartala al secondo colpo.
- Paga 1 moneta d'oro per riparata

*Assieme una carta mastro per nave*

**Mastro**

Upgrade

Attora questa carta a una qualsiasi sezione della nave durante l'upgrade

- Rada questa carta di lato al primo colpo subito, scartala al secondo colpo.
- Paga 1 moneta d'oro per riparata

*Assieme una carta mastro per nave*

**Mastro**

Upgrade

Attora questa carta a una qualsiasi sezione della nave durante l'upgrade

- Rada questa carta di lato al primo colpo subito, scartala al secondo colpo.
- Paga 1 moneta d'oro per riparata

*Assieme una carta mastro per nave*





**Pappagallo Di Capitan**  
**Flint**



• Trasporti tesori illimitati  
 • Ruotale di lato dopo il 1° colpo  
 • Scartalo al 2° e perdi 2 punti fama

**Pappagallo Di Squire Trelaney**



• Addiziona + 20 alle tue vele  
 • Ruotale di lato dopo il 1° colpo  
 • Scartalo dopo il 2° e perdi 2 punti fama

**Pappagallo di Billy Bone**



• Spari con tutti i cannoni  
 • Ruotale di lato al 1° colpo  
 • Scartalo al 2° e perdi 2 punti fama

**Pappagallo Di Long John Silver**



• Tira Sempre 6 dadi in combattimento  
 • Ruotale di lato dopo il 1° colpo  
 • Scartalo al 2° e perdi 2 punti fama





### Bartholomew Roberts



**Fama** 5  
**Scifo** 6  
**Vela** 20

Colpisce Prima La Mave Del Giocatore Con Più Equipaggio. Il Giocatore Che Alla Fine Del Combattimento Realizza Il Tiro Più Alto Contro Lo Scifo Di Roberts Guadagna 3 Monete d'Oro.

### Capitan Uncino



**Fama** 3  
**Scifo** 5  
**Vela** 18

Colpisce Prima La Mave Del Giocatore Con Più Scifo. Guadagna Colpo Marcato E Un Potenziale Colpo Sulla Mave Di Un Altro Giocatore.

### L'ardese Volante



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

Colpisce Prima La Mave Del Giocatore Con Più Equipaggio. Recupera 2 Punti Scifo Ogni Round.

### Flotta Reale



**Fama** 4  
**Scifo** 4  
**Vela** 20

Colpisce La Mave Del Giocatore Scelto Da Chi Controlla la Flotta Reale. Controlla La Flotta Reale.

### La Cacafuego



**Fama** 4  
**Scifo** 4  
**Vela** 1

Nessun Attacco

Una Delle Più grandi Mavi Tesoro Ma Catturate. Tira Un Dado Per Aggiudicarsi 1 Punto Fama.

### Ann Bony & Mary Read



**Fama** 6  
**Scifo** 5  
**Vela** 22

3 Dadi Contro Tutte Le Sezioni

Colpisce Prima La Mave Del Giocatore Più Veloce

### Capitano William Kidd



**Fama** 3+2  
**Scifo** 4/6  
**Vela** 7/7

3/6 Dadi Contro Le Vele

Colpisce Prima Il Giocatore Con Minor Fama Tira Un Dado Prima Di Combattere. Con 1/2 Scifo Non Combattere. Con 3/4 Kidd Combattere Usando il Primo Muretto. Con 5/6 Kidd Combattere Usando Il Secondo Muretto.

### Henry Morgan



**Fama** 5  
**Scifo** 5  
**Vela** 22

4 Dadi Contro L'equipaggio + 2 Contro Lo scifo

Colpisce Prima Il Giocatore Con Più Equipaggio

### Edward Teach "Barbarera"



**Fama** 6  
**Scifo** 8  
**Vela** 24

6 Dadi Contro Lo Scifo

Colpisce Prima La Mave Del Giocatore Con Più Cannoni

### Jack Sparrow



**Fama** 8  
**Scifo** 4  
**Vela** 14

2 Dadi Contro Le Vele

Colpisce Prima Il Giocatore Con Più Vele. Ogni Round Tira 1 Dado. Con Risultato di 5 o 6 Jack Sparrow Può Essere Cospirato Solo Con 1 Dado Da 6. Se Venti Scorfite Paga 1 Moneta D'Oro A Jack.



**Attacco A Raffica**

**Sala Di Cannoniere**


Solo per la prossima sala di cannoniere i risultati di 3, 4, 5 o 6. Danneggiare il nemico. Dopo i tuoi cannonieri ritengono 2 danni.



**Earle Polvere Da Sparo**

**Sala Di Cannoniere**

Solo per la prossima sala di cannoniere ogni colpo produrre 1 danno allo Scifo di ogni nave (includa la tua).



**La fortuna Del Pirata**

**Sala Di Cannoniere**


Solo Durante La Prossima sala Di Cannoniere Un avversario A Tua Scelta Ha Un Discrepante Ai cannonieri Non Può fare fuoco.



**Sala Di 6 Cannoni**

**Sala Di Cannoniere**


Solo durante la prossima sala di cannoniere ogni colpo produrre contemporaneamente danni a tutte le scialuppe della nave nemica. Salvo un turno.



**Sabotaggio**

**Sala Di Cannoniere**


Una Nave Avversaria Riceve 1 Danno In Un'Area A Tua Scelta



**Attacco A Raffica**

**Sala Di Cannoniere**


Solo per la prossima sala di cannoniere i risultati di 3, 4, 5 o 6. Danneggiare il nemico. Dopo i tuoi cannonieri ritengono 2 danni.



**Earle Polvere Da Sparo**

**Sala Di Cannoniere**

Solo per la prossima sala di cannoniere ogni colpo produrre 1 danno allo Scifo di ogni nave (includa la tua).



**Cannonieri Esperti**

**Sala Di Cannoniere**


Può Duplicare Il fuoco Su Bersagli Multiple. Es. Se hai 4 cannonieri disponibili puoi sparare ad un nemico con 2 e 2 all'altro, oppure 1 e 3.



**Sala Di 6 Cannoni**

**Sala Di Cannoniere**

Solo durante la prossima sala di cannoniere ogni colpo produrre contemporaneamente danni a tutte le scialuppe della nave nemica. Salvo un turno.



**Sabotaggio**

**Sala Di Cannoniere**

Una Nave Avversaria Riceve 1 Danno In Un'Area A Tua Scelta







**Capitano William Kidd**



Fama 5/7  
Scato 4/6  
Vela 7/27

3/6 Dadi Contro Le Vele

Colpisce Prima Il Giocatore Cor. Altra Fama  
Tira Un Dado Prima Di Combattere. Cor 1/2  
Nella Mta Combattere. Cor 3/4. Ndd  
Combate Usando Il Primo Numero. Cor 5/6  
Kidd Combate Usando Il Secondo Numero.

**Jack Sparrow**



Fama 4  
Scato 4  
Vela 20

Colpisce tutte le sezioni.

Attacca prima la nave con  
piu vele. Ogni round tira un  
dado con risultato 5 o 6  
Jack si ritira se paghi una  
moneta d'oro.

**Bartholomew Roberts**



Fama 5  
Scato 6  
Vela 20

5 Dadi Contro L'Equipaggio

Colpisce Prima La Mte Del Giocatore  
Con Piu Equipaggio. Il Giocatore Che  
Alla Fine Del Combattimento Realizza Il  
Tiro. Piu Alto Contro Le Scato Di  
Roberts Guadagna 3 Monete D'Oro.

**Henry Morgan**



Fama 5  
Scato 5  
Vela 27

4 Dadi Contro L'Equipaggio  
3 Contro Le Scato

Colpisce Prima Il Giocatore  
Con Piu Equipaggio

**Barbosa**



Fama 5  
Scato 6  
Vela 22

4 dadi contro lo scato.

Attacca prima la nave con  
l'equipaggio più numeroso. Per  
ogni colpo andato a segno  
la avversario perde 1 punto  
fama.

