

IL ROUND

- Fase 1:** Eventi
Fase 2: Annunciare l'Abilità -
♣ Sailing, ♠ Guns o ♠ Boarding
Fase 3: Giocare carte -
1, 2 o 3 carte
Fase 4: Risultati!
(Livello Abilità + Bonus Abilità)
Fase 5: Effetti!

EFFETTI!

Sailing: Il vincitore Recupera 2 carte

Guns: Il perdente Scarta 2 carte

Boarding: Il vincitore Recupera 1 carta
e il perdente Scarta 1 carta

Pareggio: Nessun effetto Vittoria
Scartare le carte giocate
Inizia un nuovo Round



GLOSSARIO TRUCCHI

Equipaggiare (Rig)

Si può riposizionare le carte indicate dal Trucco.

Cattura (Capture)

Si ignora il solito Effetto vittoria.

Si prende invece una delle carte dell'avversario e la si mette nel proprio mazzo, come se è stata appena recuperata oppure posizionata come la vostra carta in cima per il prossimo round.

Proteggere (Protect)

Si prende una delle carte giocate in questo round e la si fa diventare la carta in cima per il prossimo round. Non è possibile proteggere una carta con il "Protect".

Vincere (Win)

Si può utilizzare solo se si è il vincitore del Round. Se la parola "Win" è seguita da un simbolo Abilità si deve vincere con quella abilità.

Perdere (Lose)

Come Vincere, ma si deve essere il perdente.

Primo giocatore (Lead)

Utilizzo consentito solo se si è "Primo giocatore".

Avversario (Opp.)

L'effetto si applica all'avversario.

Prossimo Round (Next Round)

Il suo effetto si attiva nel round successivo, e si può aggiungere a quello della carta in cima.

Supporto (Support)

Permette di utilizzare i Bonus Abilità anche di altre e non solo dell'abilità da te scelta.

Giocare 0 Carte (Play 0 Cards)

Per giocare 0 carte.

