



By Shane Steely and Jared Tinney

Traduzione a cura di Michele Favale, favalix Tana dei Goblin Milano.
Revisione ed impaginazione a cura di playagame.it

Obiettivo:

I giocatori rappresentano i peggiori pirati della ciurma di una nave. Il capitano vi ha scelti perché siete talmente pigri e stupidi da non valere neanche la vostra parte di rum e di bottino. Il capitano ha deciso che è disposto a mantenere solo due di voi nel suo equipaggio. Per dimostrare di essere degni, dovrete combattere fra di voi, provando a spingere i pirati degli altri giocatori fino alla fine della tavola mentre cercherete di salvare i vostri pirati.

Contenuto:

- 1 tessera nave e 3 tessere tavola
- 1 tessera Prigione di Davy Jones
- 1 gettone favore del capitano
- 15 segnalini pirata (3 per ognuno dei 5 colori)
- 50 Carte (10 carte uguali per ognuno e 5 i colori)

Setup:

- Piazzate la nave con le 3 tessere tavola in fila, alla fine di queste piazzate la tessera prigione di Davy Jones, come illustrato:



- Ogni giocatore sceglie un colore, prende le carte relative, e piazza i segnalini del proprio colore nella nave.
- Casualmente determinate il primo giocatore e dategli il segnalino favore del capitano.

Gameplay:

Il gioco si svolge in una serie di round. All'inizio di ogni turno, ogni giocatore seleziona 3 carte che vuole giocare e le piazza a faccia in giù nell'ordine in cui vuole giocarle.

Quando tutti hanno scelto le proprie carte da giocare, il giocatore con il segnalino favore del capitano gira la sua prima carta ed esegue l'azione indicata; devi effettuare obbligatoriamente l'azione indicata dalla carta se possibile. Poi il giocatore successivo **in senso orario** (alla sinistra) dal primo giocatore gioca la sua prima carta e così via per tutto il tavolo. Dopo che tutti hanno giocato la loro prima carta in questo modo, ripetete l'azione per la seconda e la terza.

Quando tutte le carte sono state giocate, i giocatori riprendono le loro carte in mano, ad eccezione delle carte con il simbolo teschio  queste non possono essere giocate per 2 turni di fila; lasciate queste carte a faccia in su durante il prossimo round e riprendetele in mano alla fine di questo. Infine, il primo giocatore passa il segnalino favore del capitano in **senso anti-orario** al giocatore alla sua destra, poi potete cominciare il prossimo round. Questo vuol dire che il giocatore che è stato ultimo nel round precedente sarà primo nel prossimo (Ricordate di giocare sempre in senso orario però!).

Se un giocatore non ha più pirati vivi, è fuori dal gioco. Non può giocare ulteriori carte nel round in cui è morto o in round futuri, e le carte spingere a destra/sinistra funzionano come se lui non ci fosse. Il gioco continua fino a che rimangono solo 2 pirati (o meno), o finché non sono rimasti 3 pirati in gioco.

Una volta che una di queste condizioni è stata raggiunta, il round in corso finisce (tutti giocano le loro carte rimaste a faccia in giù), e tutti i giocatori con dei pirati ancora vivi vincono il gioco e si ricongiungono all'equipaggio della nave. Un giocatore può vincere da solo (da 1 a 3 pirati del tuo colore rimasti vivi con nessun altro) o con un altro giocatore (ogni giocatore deve avere 1 pirata rimasto in vita). Se nessuno ha pirati rimasti in vita, siete veramente i peggiori pirati del mondo e non vince nessuno!

Adesso siete pronti a buttare in mare i pirati avversari!

Le seguenti pagine sono di riferimento per eventuali chiarimenti sulle carte.

Carte:



Alcune carte hanno il simbolo teschio in un angolo; queste non possono essere giocate per 2 turni di fila. Alla fine del round in cui il giocatore usa una qualsiasi di queste carte, mettetela a faccia in su, così gli altri giocatori sapranno quali carte non possono essere giocate durante il prossimo round. Queste carte sono da mettere a faccia in su anche se non hanno avuto effetto. Tutte le carte che erano state scartate al turno precedente ritornano nella tua mano come le altre.

Ogni volta che una carta si riferisce ad uno "spazio", fa riferimento ad uno (o fino a 3) spazi tavola o alla nave stessa. Qualunque pirata che si sposta dall'ultimo spazio tavola alla prigione di Davy Jones è considerato morto ed è considerato fuori dal gioco per il resto della partita. Ci può essere un qualsiasi numero di pirati in un singolo spazio tavola o nello spazio nave.

Se possibile, devi sempre eseguire l'azione indicata dalla carta, anche se non ne trarrai beneficio al momento. Ricorda, tu sei il pirata più stupido della ciurma, potresti spingere accidentalmente anche un amico o correre da solo fuori dalla tavola!!!

Spingere a sinistra e spingere a destra:



Quando giochi una di queste carte, uno dei tuoi pirati spinge un pirata del giocatore alla tua sinistra o alla tua destra (dipende dalla carta) di uno spazio verso la prigione di Davy Jones.

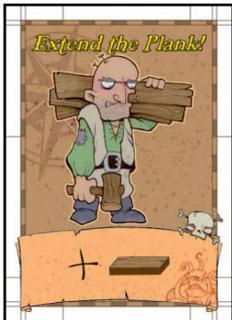
Devi avere uno dei tuoi pirati nello stesso spazio in cui è presente il pirata che vuoi spingere. Se ci sono più spazi dove sei presente sia tu che il giocatore alla tua sinistra/destra, tu puoi scegliere quale pirata spingere. Se non ci sono spazi in cui sono presenti entrambi i giocatori, questa carta non ha effetto. Questa carta salta qualunque giocatore eliminato; questo significa che se ci sono solo 2 giocatori rimasti, lo sposta a destra e lo sposta a sinistra hanno lo stesso effetto. Non ha effetto sul giocatore che ha usato la carta.



Spingi chiunque:

E' simile a spingere a sinistra e spingere a destra, questa carta ti permette di spingere qualsiasi pirata vicino di qualunque giocatore di uno spazio verso la prigione di Davy Jones.

Se l'unico pirata che puoi spingere è uno dei tuoi, tu devi spingere quel pirata (per esempio, se tutti i tuoi pirati sono nello stesso spazio e non ci sono altri pirati nello stesso spazio).

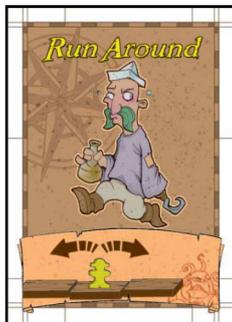


Estendere e ritrarre la tavola:

Queste carte modificano il numero di spazi tavola disponibili.

L'azione estendi la tavola aggiungendo una tessera tavola fra l'ultimo spazio tavola e la prigione di Davy Jones, fino ad un massimo di 3 tessere (se ci sono già 3 spazi tavola in gioco quest'azione non ha effetto).

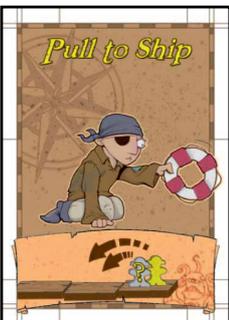
L'azione ritrarre la tavola rimuove la tessera spazio più vicina alla prigione di Davy Jones, e qualunque pirata in quello spazio cade nell'oceano e muore immediatamente. Deve esserci sempre una tessera tavola, perciò questa azione non ha effetto se è rimasta una sola tessera tavola.



Correre in cerchio:

Muovi uno qualsiasi dei tuoi pirati, indietro di uno spazio verso la nave o avanti di uno spazio verso la prigione di Davy Jones. Se tutti i tuoi pirati sono sulla nave, uno deve correre verso il mare.

Trascinare in mare e tirare sulla nave:



Come per la carta spingere, hai bisogno di avere un pirata nello spazio in cui vuoi giocare la carta.

Trascinare in mare ti consente di spostare uno dei pirati e un qualsiasi altro pirata nella stessa tessera, di uno spazio verso la prigione di Davy Jones. Il secondo pirata può appartenere a qualsiasi giocatore, anche a te.

Tirare ha l'effetto opposto, puoi spostare un tuo pirata ed un altro, di uno spazio verso la nave. **Ci deve essere un altro pirata per tirare o trascinare**, queste carte non hanno effetto se tutti i tuoi pirati sono in uno spazio.



Correre in cerchio:

Muovi uno qualsiasi dei tuoi pirati, indietro di uno spazio verso la nave o avanti di uno spazio verso la prigione di Davy Jones. Se tutti i tuoi pirati sono sulla nave, uno deve correre verso il mare.

Caricare:



Uno dei tuoi pirati si muove di uno spazio verso la prigione di Davy Jones e spinge un qualsiasi altro pirata dallo spazio in cui è appena entrato ad un altro più vicino alla prigione di Davy Jones. Se non c'è nessuno da spingere, il tuo pirata si muoverà lo stesso ma non farà nient'altro. Se l'unico pirata che c'è è il tuo, devi spingere quello. Puoi anche usare questa carta semplicemente per correre in avanti.

Fai attenzione al simbolo nell'angolo. Puoi giocare questa carta solo come seconda o come terza del turno. **Caricare non ha effetti se è la prima carta giocata durante il turno.**

Mini Espansione “Ghost Meeple”:

Questa mini-espansione introduce un fantasma tra la flotta pirata!

Il pirata-fantasma viene gestito dal primo giocatore eliminato (che ha perso tutti e 3 i pirati). Lo spettro parte dalla tessera nave e il giocatore lo gestisce esattamente come un pirata reale tranne che **non potrà usare le carte che ritraggono o estendono la tavola**. Il giocatore potrà comunque portare scompiglio usando tutte le altre carte come un normale pirata ma non potrà essere gettato in mare dalla ciurma ancora in vita.

Naturalmente essendo già defunto non potrà ambire alla vittoria ma vuoi rinunciare al divertimento che può portare una spettrale vendetta???

Perché la tessera di chiusura è chiamata “Prigione di Davy Jones”?

La tessera di chiusura del gioco è stata chiamata in inglese “Davy Jones locker space”, questa può avere molteplici traduzioni, contattando però gli autori la loro frase è da tradursi in “Prigione di Davy Jones” questo perché come nel film “Pirati dei Caraibi” qualunque pirata muoia in mare ha la possibilità di riscattare la sua vita prestando i suoi sevgi a Davy Jones, il diavolo pirata. La tessera è rappresentata dal kraken, mostruosa creatura al servizio di Davy Jones che lo aiuta nel reclutamento di nuovi marinai.

Contattaci :

Jared – twinge@gmail.com

Shane – ender667@gmail.com

Illustratori: Poopbird

Autori: Jared Tinney, Shane Steely.

Direttore grafico: Max Holliday.

Traduzione a cura di Michele Favale, favalix Tana dei Goblin Milano.

Revisione ed impaginazione a cura di **playagame.it**