



tiny epic PIRATES

VERSIONE AGGIORNATA IL 14 MAGGIO 2021

THE PIRATES' CODE

ITALIAN LOCALIZATION 1.0



This is a "unofficial" Italian localization, feel free to contact me by the following e-mail: issutterkane@gmail.com



Scan to watch an instructional video!



N.B. mancano le pagine per giocare in SOLO. Le aggiungerò poi.

COMPONENTI



4 Plance Timone



4 Plance Leggenda



1 Plancia Mercato



2 Tessere Porto



16 Carte Mappa



4 Carte Capitano Fronte/Retro



RETRO

11 Carte Mercantili

FRONTE



RETRO

24 Carte Ciurma

FRONTE



2

20 Tessere Ordine (5 in 4 colori)

FRONTS



RETRO

20 Tessere Cerca

FRONTS



4 Navi Pirata (in 4 colori) 2 Navi Mercantili (in 2 colori)

1 Nave Marina Militare Reale



4 Capitani (in 4 colori)



4 Marinai (4 in 4 colori)



4 Segnalini Leggenda (in 4 colori)



12 Tesori (3 in 4 colori)



1 Sacchetto Bottino



40 Cubetti Bottino (10 in 4 colori)



4 Doblone D'Oro



3 Dadi



12 Segnalini Colpo Sicuro

PROLOGO

Sei al Comando di una delle più prestigiose navi pirata nei giorni spericolati di un tempo guidando la tua ciurma attraverso gli spietati mari in cerca di fama e fortuna. Saccheggia gli insediamenti, vendi il bottino al mercato nero, assumi membri dell'equipaggio, ed evita di ingaggiare la sempre vigile Nave della Marina Militare Reale. Sii il primo dei pirati a seppellire 3 tesori e ti potrai così dichiarare primo terribile pirata diventando così una leggenda vivente dei Sette Mari.

RISORSE

In questo gioco ci sono due tipi di risorse da gestire:

1. **Oro** Segnato sul tracciato laterale sulla plancia Leggenda (da dei numeri da 1 a 13). Potrai muovere il tuo doblone in avanti o indietro a seconda se stai guadagnando o perdendo monete d'oro. Non potrai guadagnare più di 13 monete d'oro e perderai automaticamente quelle in eccesso. Allo stesso modo non potrai mai scendere mai sotto 1 moneta d'oro e non potrai spendere soldi che ti porterebbero a zero o sotto lo zero. Puoi guadagnare oro affondando Mercantili, vendendo il Bottino al Mercato Nero, cercandolo nel mare e dalla tuo tracciato Leggenda. Infine tutto l'oro accumulato lo dovrai seppellire come tesoro per vincere la partita.

2. **Bottino** Il bottino è riconoscibile dai cubetti merce di legno colorati, suddivisi in quattro colori per tipo di merce. I cubetti si possono collocare sugli spazi appositi della vostra nave pirata, e si possono ottenere razziano villaggi, affondando navi nemiche o trovandoli abbandonati in mare aperto. Ogni nave pirata può contenere fino a 3 cubetti, mentre le navi mercantili ne possono contenere soltanto 1.



SETUP DI GIOCO

1. Setup del Mare :

A. Mescola tutte le **16 Carte Mappa** e disponile in una griglia "4x4" casualmente.

B. Mescola e piazza **1 Segnalino Cerca** a faccia in giù nel centro di ogni Mappa (i segnalini Cerca rimanenti che non verranno piazzati, ma andranno rimessi nella scatola senza essere rivelati).



A faccia in giù



A faccia in giù

2. Consegna ad ogni giocatore:

1 Plancia Leggenda (mettila alla sinistra)

1 Plancia Timone (mettila alla destra)

1 Nave pirata *del colore scelto

1 Tessera Leggenda* e i 3 Segnalini Tesoro del colore scelto

1 Meeple Capitano e 4 Meeple Marinari del colore scelto e i 5 Segnalini Ordini

1 Doblone d'oro

3. Prepara la **Plancia Timone** per giocatore:

C. Mescola le **5 Tessere Ordine** (a forma di spicchio) a faccia in giù, e piazzale casualmente in senso orario una dopo l'altra sopra i 5 spazi liberi sul timone, poi rivelale girandole a faccia in su. (Ogni giocatore avrà un ordine casuale delle Tessere Ordine sulla Ruota del Timone).

D. Piazza il **Capitano** sullo spazio **Nascondiglio** riconoscibile da un'Ancora o "0" sulla ruota del Timone.

E. Piazza **3 Marinai**, uno per ogni spazio delle **Incarichi sul ponte** in basso sulla plancia Leggenda. (non metterlo su **Riparazione**, e lascia da parte il quarto marinaio per la plancia Leggenda).

4. Prepara la **Plancia Leggenda** per giocatore come segue:

F. Piazza la **Tessera Leggenda** con lo schizzo di sangue a faccia in giù, sulla parte in basso a destra della **Plancia Leggenda**.

G. Piazza il **Doblone d'Oro** sul numero 1 del tracciato dei dobloni d'oro sulla sinistra della Plancia.

H. Piazza i **3 Tesori** sulle relative figure in basso della plancia.

I. Piazza il **Meeple Marinaio** rimanente sull'icona del tracciato Leggenda sulla relativa figura.

5. Prepara la **Plancia Mercato** in maniera tale che sia facilmente raggiungibile dai giocatori e prepara il **Sacchetto del Bottino** come segue:

J. Piazza casualmente sulle "casce" disegnate a sinistra della plancia mercato 1 cubetto per ogni tipo di merce.

K. Inserisci tutti i cubetti rimanenti nel sacchetto del Bottino.

6. Prepara le due **Navi Mercantili** e i due **Porti** come segue:

L. Piazza i due **Segnalini Porto** negli angoli opposti delle **Carte Mappa** del mare.

M. Piazza una **Nave mercantile** in ognuno dei **due porti** (non ha importanza quale nave andrà in un porto e quale nell'altro). Assicurati che ognuna delle due navi sia in direzione diagonalmente opposta al porto da raggiungere e quando le muoverai che la

4

N. Piazza un **cubettino merce** casuale su ognuna delle due Navi Mercantili.



7. Crea un Mazzo Mercanti::

O. Separa le **Carte Mercanti** dividendoli per valori : 2,4,6,8(valori riconoscibili dal simbolo in alto a sinistra della carta). Crea poi una pila partendo dal valore più alto al valore più basso. Andranno quindi poste a faccia in giù quelle di valore 8, poi sopra quelle di valore 6, poi quelle di valore 4 e infine quelle di valore 2.



P. Pesca le prime **2 Carte Mercante** e piazzale a faccia in su nei due slot Arancione e Verde sulla Plancia Mercato.

8. Mescola il mazzo Ciurma e poi pesca **3 carte e mettile faccia in su** a formare una linea vicino alla plancia mercato.

9. Scegliete il primo giocatore (il più giovane, o scegliete voi un metodo di scelta qualsiasi):

Q. Il primo giocatore poi colloca la **Nave della Marina Militare** su una carta Mappa in uno dei due angoli dell'intera Mappa che non abbia un Mercantile.

R. Dal Primo Giocatore andando in senso orario ogni giocatore successivo piazza la propria nave in una Carta Mappa con il simbolo Covo () che non sia già occupato da un altro giocatore.

S. Ogni giocatore poi seleziona quale lato della **Carta Capitano** in suo possesso vuole giocare (vedi Ammutinamento, pg. 10) e piazza il capitano a destra della Plancia Timone.

10. Piazza i **3 Dadi** e le **Tesserine Colpo Sicuro** in maniera tale che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.

11. Basandovi sul Valore di mercato attuale, il Primo giocatore riceverà la Merce che ha valore 2 in quel momento, il secondo Giocatore riceverà invece la Merce con valore 3, il quarto giocatore riceve la Merca con valore 4 e l'ultimo giocatore quella con valore 5.



5

PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco si svolge in una serie di turni, iniziando dal primo giocatore e seguendo in senso orario fino a che uno di questi vince la partita. Per vincere è necessario essere il primo dei Pirati a Seppellire **3 Tesori**.



Inizierà con una nave lenta, un equipaggio risicato, una bassa reputazione e pochi soldi. Una volta che inizi a guadagnare esperienza la tua Nave diventerà molto veloce, inizierai a imbarcare molto più equipaggio, combatterai meglio e guadagnerai abbastanza Oro che ti servirà per Seppellire il tuo Tesoro.

RIASSUNTO DEL TURNO DI GIOCO

1. Scegli l'Ordine del Capitano e Assegna i Marinai di conseguenza

Ogni turno, farai avanzare il tuo Meeple Capitano lungo gli spazi del Timone, scegliendo una delle possibili Azioni del Capitano a disposizione per turno. Ogni volta che avanzi il tuo Capitano dovrai destreggiarti nell'assegnare i tuoi Marinai negli spazi o nelle 3 incarichi in basso della tua Plancia Timone.

2. Muoviti con la tua Nave sulla Mappa

Puoi muovere la tua Nave Pirata da una Carta Mappa ad un'altra. Cerca di non rimanere bloccato delle Tempeste!

3. Esegui l'Ordine del Capitano

Una volta che hai raggiunto il punto della Carta Mappa, puoi eseguire l'Ordine del Capitano:

- SACCHIEGGIO : Saccheggia un Insegiamento per raccogliere Bottino.
- COMMERCIO : Commercia Bottino al Mercato per guadagnare Doblone d'Oro.
- RECLUTAMENTO : Recluta per aumentare la propria Ciurma.
- RICERCA : Cerca in mare per trovare oggetti preziosi.
- ATTACCO : Attacca una Nave per raccogliere Bottino, Oro e aumentare lo status Leggendaro.
- NASCONDIGLIO : Rifugiarsi in sicurezza in un Covo, riassegnando la propria Ciurma.

4. Attivare Azioni Bonus

Basandoti sull'Ordine del Capitano, controlla in basso sulla Carta del tuo Capitano e delle tue Carte Ciurma per controllare che si attivino eventuali Bonus Azione.

Eseguire questi Bonus Azione è sempre opzionale.

5. Attraversare la Linea Nave

Controlla se il tuo capitano ha oltrepassato la Linea della Nave sul Timone (). Ogni Marinaio assegnato per l'Estorsione, ti farà guadagnare 1 Doblone d'Oro. Poi muovi la Nave della Marina Militare e successivamente le Navi Mercantili come specificato sulla Linea.

Poi sarà il turno del giocatore successivo.

6

1A. SCELTA DELL' ORDINE DEL CAPITANO

Una volta che inizi il tuo turno, fai avanzare il tuo Capitano (il primo turno inizierà con l'azione Nascondiglio) in senso orario sul tuo Timone per scegliere il tuo Ordine del Capitano per questo turno. Devi sempre spostare il tuo Capitano in senso orario e almeno di uno spazio; non può né rimanere fermo nello stesso spazio né muovere in senso antiorario.

Salto di Spazi grazie ai Marinai

Puoi muovere il tuo Capitano di uno spazio del timone gratuitamente, ma nel momento in cui vuoi scegliere un'azione che si trova a più di uno spazio di distanza devi sacrificare un Marinaio, che dovrà essere posto nello spazio che vuoi saltare.

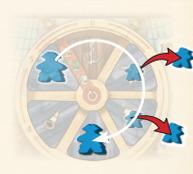
I Marinai devono essere presi da uno dei 4 Incarichi a fondo Plancia Timone (*Manovra, Cannoni, Estorsione o Riparazione*). **Note: Non puoi muovere nello stesso spazio con il quale sei partito**, anche se hai abbastanza marinai che ti permetterebbero di saltare tutte le azioni intorno al Timone. **Non ci sono eccezioni per il salto: non hai bisogno di Marinai per saltare lo spazio Nascondiglio "spazio 0". Dallo "spazio 5" puoi automaticamente saltare allo "spazio 1"** (Vedi Nascondiglio, pag. 12).



1B. ASSEGNAZIONE MARINAI

Nei turni successivi, per quanto riguarda gli spazi in cui sono già presenti dei Marinai il Capitano può saltarli nuovamente. Quando si salta o si muove in uno spazio con un Marinaio presente, immediatamente si muove il Marinaio su uno degli incarichi in fondo alla Plancia Timone.

È possibile saltare tutti gli spazi adiacenti in questo modo, muovendo ogni Marinaio ad un incarico in seguito. **I marinai rimossi dal Timone e poi spostati sugli incarichi non potranno essere usati per saltare spazi nello stesso turno.**



Un numero qualsiasi di Marinai può essere spostato in ogni incarico e per ogni Marinaio:

- **Manovra** darà un Movimento aggiuntivo  quando navighi con la Nave Pirata.
- **Cannoni** darà un danno aggiuntivo  quando attacchi
- **Estorsione** darà un Doblone d'Oro ogni qualvolta il tuo capitano oltrepasserà la Linea rossa della Nave. 



- **Riparazione** è il posto dove andranno i tuoi 3 marinai iniziali vanno quando la tua nave viene Bloccata (Vedi Essere Bloccati, Pag.8). Durante una Riparazione i tuoi marinai non possono essere assegnati ad altri incarichi fino a che non usi un Bonus Azione di Riassegnazione o un Ordine di Rifugio quando sei in un Covo. Comunque i Marinai che sono a Riparare POSSONO essere usati per saltare gli spazi nella Ruota del Timone nel momento in cui scegli un Ordine del Capitano.

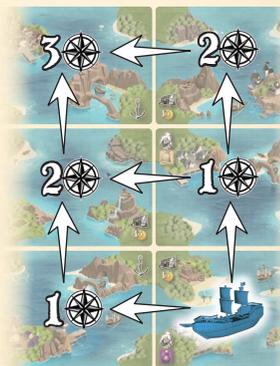


2. NAVIGARE CON LA TUA NAVE PIRATA

Dopo aver scelto un Ordine del Capitano ed aver assegnato ai vari incarichi i Marinai, puoi muoverti navigando in tante Carte Mappa quanti simboli  hai a disposizione. ma non è obbligatorio. Il numero di Carte Mappa è determinato da:

- Simboli  nella colonna nella Plancia
- Leggenda
- 1  per ogni Marinaio su Manovrare.
- Tessere Cerca che garantiscono  aggiuntivi. (poi scartati dopo l'uso).

Puoi navigare quindi muoverti di tante tessere Mare, tanti simboli  hai a disposizione. Il movimento durante la navigazione potrà essere SOLO ortogonalmente da una Carta Mappa ad un'altra. Una volta che hai mosso la tua Nave Pirata ponila al centro della Carta Mare senza toccare nessuna isola presente. Puoi spostarti da una Carta Mare ad un'altra, e fermarti su di una con altre Navi senza subire penalità.



TEMPESTE

Navigare su una carta Mare dove è presente una Tempesta causerà uno stato "Bloccato" (vedi sotto). Se questo comporterà lo spostamento di un Marinaio fuori dall'azione Manovra, ti ridurrà il Movimento totale  e ti potrà evitare il raggiungimento della tua destinazione. Se ti muoverai in più di una Carta Mare Tempesta sarai Bloccato da ognuno di loro. Fermarti in una Tempesta o venirne fuori non causerà alla tua nave ulteriori stati di Blocco.



RIMANERE BLOCCATO

Quando la tua nave è Bloccata, che sia per colpa di una Tempesta o perchè hai perso un combattimento navale, controlla dove sono i Marinai, ovvero:

1. Se ci sono Marinai su *Manovra, Cannoni o Estorsione*: muovi da una di queste azioni in *Riparazione*.
2. Se non ci sono Marinai in nessuna di questi Incarichi: muovi dalle Azioni Capitano sul Timone in *Riparazione*.
3. Se TUTTI i tuoi Marinai si trovano già in *Riparazione*, non verrai bloccato dopo aver perso un combattimento navale, **ma non potrai muoverti in una Carta Mare Tempesta. Dovrai prima muovere almeno un Marinaio dal tuo Timone saltando un Ordine del Capitano.**



3. ESEGUI IL TUO ORDINE DEL CAPITANO

Dopo aver mosso la tua nave, puoi eseguire il tuo Ordine del Capitano, in base a dove sposterai il tuo meeple capitano sul Timone: *Saccheggio, Commercio, Reclutamento, Cerca, Attacco o Nascondiglio*.

SACCHIEGGIO

Se ti ritrovi su una Carta Mappa che ha una Colonia (🏴‍☠️), immediatamente puoi pescare dei Cubetti Bottino dal Sacchetto del Bottino e caricarli sulla tua Nave. Il numero di cubetti che devi pescare è uguale alle icone raffigurate sulla Colonia: 2 o 3.

Carica questi cubetti sugli spazi della tua Nave Pirata, ne può caricare al massimo 3. Se non ci sono spazi sulla tua Nave Pirata, puoi decidere quale Bottino tenere e quale scartare. Tutti i cubetti scartati vanno rimessi nel Sacchetto Bottino.



COMMERCIO

Puoi commerciare il Bottino posseduto per Doblone. Dovrai trovarti sulla Carta Mappa che raffiguri il simbolo Commercio (🏴‍☠️). Nota che a seconda del Bottino che in quel momento possiedi, dovrai trovarne il mercato corrispettivo sulla Carta Mappa:



Puoi commerciare fino a 3 dello stesso Bottino in una singola mandata. Il Bottino ti permetterà di guadagnare tanti Doblone quanto è il suo valore di Mercato attuale.

Dovrai moltiplicare il suo valore attuale con il numero di cubetti di quella merce. *Per esempio, commerciando 3 Zuccheri di Canna con una valore di "4" guadagnerai 12 Doblone.*



Dopo aver commerciato :

- Rimetti nel Sacchetto Bottini, i cubetti che hai venduto.
- Sulla Plancia Mercante muovi il cubettino della merce venduta all'ultimo posto (con valore di 2 Doblone). Muovi tutti gli altri cubi di conseguenza più in alto di valore.

Nessun Bottino potrà essere venduto a meno di 2 Doblone o a più di 5 Doblone. Se il Bottino venduto è già all'ultimo posto, dovrai lasciare tutto come è

RECLUTAMENTO

Aggiungi alla tua ciurma una delle tre carte in riga a faccia in su dell'equipaggio a disposizione, mettendola a destra della tua Carta Capitano. Puoi avere un massimo di 4 Carte Ciurma, il tuo Capitano non viene considerato "ciurma" e quindi non va contato nei 4, poi ripristina a 3 la ciurma a disposizione dopo aver scelto il marinaio aggiuntivo.



Se desideri prima di scegliere una carta ciurma, puoi spendere 1 Doblone per scartare tutte e 3 le carte della ciurma a disposizione per pescarne altre 3 nuove dal mazzo ciurma. Puoi fare questo solo una volta per turno. **Nota: non è obbligatorio pescare per forza una carta ciurma anche se hai pagato 1 doblone per scartare le 3 carte e creare una nuova riga ciurma.** Se hai già 4 Carte ciurma nella tua Nave Pirata, puoi scartarne una dalla tua Ciurma e rimpiazzarla con una appena pescata. La carta ciurma scartata dovrà essere messa in fondo al mazzo Ciurma. Non potrai mai scartare il tuo Capitano con questa azione.



AMMUTINAMENTO

UNA VOLTA PER PARTITA quando scegli l'Ordine Reclutamento oltre a pescare una carta ciurma puoi decidere di svolgere l'azione *Ammutinamento*. Gira la carta Capitano. Noterai che ci sarà un capitano differente con differenti dadi e abilità a disposizione. Inoltre dovrai girare anche il *Segnalino Leggenda* dalla parte "saguinante" come promemoria dell'azione Ammutinamento.

CERCA

Ti permette di girare e scoprire i segnalini Cerca che si trovano a faccia in giù su ogni Carta Mappa, ognuno di questi segnalini ti darà alcuni benefici:



I Segnalini con il simbolo 🏴‍☠️ verranno risolti e scartati immediatamente

- Guadagna 2 o 3 Doblone
- Guadagna 1 segnalino Colpo Sicuro
- Pesca 1 cubetto Bottino casualmente dal Sacchetto Bottino (In caso puoi scambiarlo con uno che già hai nella tua Nave Pirata)

Se già hai il massimo dei Doblone (13) o il massimo dei Segnalini Colpo Sicuro (3) non potrai riceverne in più.



I Segnalini con il simbolo 🧭 possono essere messi da parte vicino alle tue plance e usati in turni futuri quando ne si necessita l'uso. Una volta usati poi verranno scartati:

- Guadagni 2 🧭 sul movimento.
- **Muovi in una Carta Mappa Tempesta** senza rimanere bloccato.

ATTACCO

Puoi sparare con i cannoni ad un'altra Nave Pirata avversaria o alle Navi Mercantili che si trovano sulla stessa Carta Mappa. Se più di due Navi si trovano sulla stessa Carta Mappa dove già ci sei tu, puoi scegliere quale delle navi attaccare. Il tuo obiettivo è fare più (danni) che quelli che farà il tuo avversario. Si calcola per il totale dei danni :



Lanciare i Dadi per il Danno : Lancia i dadi, il numero di quelli che puoi lanciare è pari al tuo livello nella Plancia Leggenda (dai 2 ai 3 dadi totali).



Confronta poi il lancio dei dadi con i simboli dei dadi in cima alla Carta Capitano e a quelle delle Carte Ciurma possedute.

Per ogni simbolo che combacia con quelli che hai fai 1 . *Per esempio se tu hai due 6 e lanci i dadi e fai 6, farai 2* . *Se invece tu avrai due 6 e lancerai due 6 farai in totale 4* . I rimanenti numeri che non combaciano con quelli che hai sulle tue carte equipaggio non faranno zero .



Usare i segnalini Colpo Sicuro: Dopo aver lanciato i dadi è possibile scartare segnalini colpo sicuro dalla tua Plancia Timone per cambiare uno dei dadi già lanciati su un altro numero a scelta del giocatore. Questo cambierà il risultato di un dado e non conterà come dado aggiuntivo; è possibile farlo tante volte quanti Segnalini si possiederanno.



Marinai sui Cannoni: Aggiunge un per ogni marinaio presente su Cannoni.



Aggiunge 1 Automaticamente della Ciurma, al posto di tirare dadi al lancio.

Attaccare una Nave Mercantile

Il totale di danni che una nave Mercantile può fare è mostrato sulla stessa Carta Mercantile sotto la Plancia Mercato. Per affondare una Nave Mercantile dovrai fare MAGGIORI dei suoi danni mostrati in alto. Un pareggio non affonda la Nave Mercantile.



Se affondi una Nave Mercantile:

1. Prendi subito il cubetto Bottino dalla Nave Mercantile, guadagna i Doblioni in base a quelli raffigurati sulla Carta. Se non si ha abbastanza spazio, si scarta un cubetto Bottino nel Sacchetto Bottino oppure si scarta quello che si è appena preso.
2. Poi la Carta Nave Mercantile si scarta e si rimette nella scatola e se ne pesca una nuova dal Mazzo delle Carte Mercantili mettendola sulla plancia Mercato.
3. Muovi la Nave Mercantile sulla Carta Mappa con il porto più lontano dal giocatore che l'ha affondata (contando ortogonalmente la distanza) e girala in direzione del porto opposto. Se entrambi i porti sono equidistanti, scegli uno dei due porti.
4. Pesca poi un nuovo Bottino dal Sacchetto e mettilo sopra la Nave Mercantile.



Quando affondi una Nave Mercantile da "8", non dovrai scambiarla con un'altra. Ma devi resettare la Carta Nave Mercantile come di consueto, usando poi la stessa carta.

11

Attaccando una nave Mercantile, continua...



Affondare alcune Carte Mercantili può causare l'aumento di livello Leggenda sulla Plancia Leggenda (Vedi guadagnare Leggenda, pag. 16). Nota, l'icona sulla Carta Mercantile appena affondata sta a significare che si guadagnerà il Livello Leggenda se si sarà in una partita a 1-2 giocatori o se in una da 3-4 giocatori.

Se si provoca meno danni, si rimane Bloccati (vedi pag.8) guadagnando però un segnalino Colpo Sicuro. Se si pareggia invece contro una Nave Mercantile si guadagna un segnalino Colpo Sicuro ma non si è Bloccati. In entrambe le situazioni la Nave Mercantile non affonda e e rimane sulla stessa Carta Mappa dove si trova.



Entrambi i giocatori separatamente lanciano i danni, chi dei due fa il maggiore numero di danni ha vinto. Tu (l'attaccante) lancia per primo e controlla il totale di Danni, poi lancia il Dado il Difensore e somma i propri nella stessa maniera:

- Il giocatore che fa maggiori vince la battaglia e avanza sulla plancia leggenda (vedi guadagnare Livello Leggenda Pag. 16). Ma non guadagnerà né cubi bottino né Doblioni dal nemico sconfitto.
- Il giocatore che fa meno, rimarrà Bloccato. Inoltre guadagnerà un segnalino Colpo Sicuro
- Se ci dovesse essere un pareggio entrambi i giocatori guadagnano un Segnalino Colpo Sicuro e nessuno rimane bloccato.

NASCONDIGLIO

Il Nascondiglio è un Ordine del Capitano Speciale sulla Plancia Timone (Nello spazio "0"), subito dopo la Linea Rossa delle Navi. Si tratta dell'unico spazio che può essere volontariamente saltato senza l'uso di un Marinaio. Per nascondersi nel Covo è necessario che la propria Nave sia su una Carta Mappa contenente il simbolo () che non sia occupata già da un'altra Nave avversaria. Piazza la tua nave sul Covo della Carta Mappa. Un Covo può contenere soltanto una nave alla volta.



Poi puoi prendere un numero di Marinai da QUALSIASI POSTO della Plancia Timone e riassegnarli in un qualsiasi incarico (Manovra, Cannoni, Estorsione). Nota che un Marinaio spostato su Estorsione fa guadagnare istantaneamente 1 Doblone. (questo per aver sorpassato la Linea rossa della Nave).



Questo azionerà sia La Nave della Marina Militare che le due Navi Mercantili alla fine del tuo turno proprio per aver sorpassato la Linea Rossa delle Navi. (controlla Pag.15 Sorpassare la Linea Rossa delle Navi). Comunque mentre ci si nasconde nel Covo né la Nave della Marina né tantomeno le Navi degli altri Giocatori potranno attaccare la tua nave. Comunque la Nave della Marina continuerà a muoversi verso di te.

12

4. ATTIVARE LE AZIONI BONUS

Una parte importante della tua strategia consiste nell'attivazione delle Azioni Bonus. Le Azioni Bonus vengono attivate una volta che un certo Ordine del Capitano viene eseguito e si possono trovare sia sulla Carta Capitano che sulle Carte Ciurma. Il giocatore potrà decidere se attivare o meno l'eventuale Azione Bonus seguendo l'ordine come da carta. Se si sceglie l'Ordine del Capitano ma non si svolgerà quell'azione, si potrà comunque decidere di attivare le Azioni Bonus. *Ad esempio un Ordine di Saccheggio dove in realtà non si saccheggerà.*



Ordine del Capitano Azioni Bonus

- Azioni Bonus come gli Ordini del Capitano sono opzionali e non devono essere svolte per forza.
- Molte delle Azioni Bonus vengono svolte dopo che l'Ordine Originale viene completamente risolto. Ad eccezione del "Ritiro dei dadi" che avviene durante un Ordine di Attacco.
- Le Azioni Bonus sono gratis, non ci sono costi extra.

Alcune Azioni Bonus equivalgono a degli Ordini del Capitano: *Saccheggio, Commercio, Reclutamento, Cerca e Attacco*. Queste vengono trattate come se fossero Ordini del Capitano, ma NON ATTIVANO a sua volta altre Azioni Bonus.

Sequenza delle Azioni Bonus

Ricorda che dovrai attivare prima l'Azione Bonus del tuo Capitano, poi quelle via via della tua Ciurma. Le Azioni Bonus del Capitano si dovranno attivare in ordine da sinistra verso destra: entrambe "Seppellisci poi Attacca" o "Seppellisci poi Saccheggia" (dipende da quale Capitano in quel momento comanda la tua nave.) Non puoi svolgere l'Azione Bonus del Capitano Attacca/Saccheggia prima dell'Azione Bonus Seppellisci tesoro. Quindi dopo aver fatto l'Azione Bonus del Capitano, fai le azioni bonus delle Carte Ciurma. Queste possono essere svolte nell'ordine che si vuole, ma comunque prima si svolge tutte quelle di una Carta e poi si passa a le Carte Ciurma successiva.

Prima il Capitano



Seppellire il Tesoro

Per poter seppellire il Tesoro in un luogo dove è possibile seppellirlo (🏠), dovrai controllare il valore di Doblons che quella Carta Mappa possiede, quindi piazza uno dei tre scrigni sopra il simbolo (🏠) e rimuovi dalla tua Plancia il numero di Doblons richiesti.

Non puoi seppellire tesori se:

- Non hai abbastanza Doblons (minimo 12)
 - Una Nave della Marina Militare Reale si trova su quella carta Mappa.
 - Un altro tesoro si trova già su quella Carta Mappa
- Quando avrai seppellito 3 tesori si attiverà la fine del gioco (vedi Fine del Gioco a Pag.16).



13

ATTIVARE AZIONI BONUS, CONTINUA...



Commerciare Bottino Speciale

Permette di Commerciare il numero di Bottino dell'Azione per ricevere il numero di doblons mostrato. Dovrai comunque essere sulla Carta Mappa con la merce mostrata. Questo spesso accade dopo un Ordine di Commercio, inoltre non andrà a influenzare l'ordine delle Merci sulla Plancia Mercato.



Scambio

Scarta un cubetto merce dalla tua Nave Pirata nella Borsa del Bottino e scegli un'altra merce dal Sacchetto del Bottino per rimpiazzarla.



Movimento Nave Militare, o Movimento di una delle due Navi Mercantili

Muovi la nave indicata (La Nave Militare o una Nave Mercantile) di tanti movimenti quanti ne sono segnati. Questo movimento non seguirà le normali regole di movimento di queste navi, anche se la Nave Mercantile seguirà comunque la rotta verso il Porto designato. (*guarda la pagina successiva "Navi Mercantili"*). La Nave Militare ignorerà le Navi Pirata con questo movimento.



Guadagnare Doblons

Immediatamente ricevi i Doblons d'Oro raffigurati.



Rilancia i Dadi

Se quando lanci i dadi durante un attacco, escono i numeri scritti in basso alla carta con questa abilità, puoi rilanciare i dadi con quei numeri una volta durante un attacco, se hai più carte Ciurma con questa abilità risolvine prima una e poi passa all'altra. Questo tipo di azione è utilizzabile solamente quando si esegue un ordine di attacco e non è possibile usarla con azioni di attacco bonus, o se si viene attaccati.



Riassegnare

Puoi riassegnare uno o tutti i tuoi Marinai sugli Incarichi in fondo alla Plancia Timone compreso Riparare. Piazza il Marinaio corrente sul Timone. I Marinai assegnati con questa abilità su Cannoni o Manovra possono darti un aumento all'Attacco o al Movimento, quelli invece assegnati a Estorsione possono generare Doblons solo se è stata passata la Linea delle Navi in questo turno.



Movimento

Puoi usare un Movimento come Azione Bonus. Calcola prima il tuo totale di 🏠 come di normale (Vedi Movimento della tua Nave Pirata 14 Pag.8) Devi aver completato il tuo Movimento prima di azionare questo movimento aggiuntivo.



14

5. SUPERARE LA LINEA DELLA NAVE

Dopo aver eseguito il tuo Ordine del Capitano e aver svolto le eventuali Azioni Bonus, controlla se il tuo Meeple Capitano ha attraversato la *Linea della Nave*  in questo turno. Se lo avesse fatto :

1. Ottieni 1 Doblone per ogni Marinaio su *Estorsione*.
2. La Nave Militare e le Navi Mercantili ora si muovono. Questa azione verrà eseguita dal Giocatore **alla destra** di quello che ha attraversato la Linea della Nave.



Le Navi Mercantili Muovono

L'obiettivo delle Navi Mercantili è di spostarsi da un porto ad un altro, consegnando la merce che trasportano.

Per prima cosa muovi la Nave Mercantile Arancione di un  in direzione del Porto che deve raggiungere, poi farà lo stesso la Nave Mercantile Verde.

Quando le muoverai, ricordati di mantenere la prua della Nave in direzione del Porto che deve raggiungere. Questo vi assicurerà di non sbagliare a muoverle. Il giocatore alla destra del giocatore "Attivo" sceglie in quale delle Carte Mappa le Navi Mercantili si muoveranno, fintanto che muoveranno dovranno sempre andare verso il porto di destinazione.



Quando una Nave Mercantile raggiunge il Porto, gira intorno e nuovamente punta verso il Porto opposto. Inoltre consegnerà la merce che trasporterà e se ne dovrà pescare un'altra casualmente dal Sacchettino Bottino. Le Navi Mercantili non sono Bloccate dalle Tempeste ma le ignorano automaticamente.



Movimento della Nave Marina Militare

Dopo che sono state mosse le due navi Mercantili, toccherà alla Nave Militare che si muoverà di un certo numero di  verso il giocatore attivo fermandosi sulla sua Carta Mappa anche se questi si sta nascondendo dentro ad un Covo.

Non risentirà dell'effetto delle Tempeste, inoltre il numero totale di  varierà in base a quanti tesori avrà seppellito il giocatore attivo come segue:



0 Tesori



1 Tesoro



2 Tesori



3 Tesori

Attacco dalla Nave Militare

Se la Nave Militare entra nella stessa Carta Mappa del giocatore attivo, si fermerà ed attaccherà quel giocatore (a meno che non si stia nascondendo in un Covo). La Nave Militare attaccherà soltanto il giocatore attivo, ignorando tutte le altre navi pirata che incontrerà durante il suo movimento. La Nave militare vincerà automaticamente e non potrà essere battuta. La tua Nave Pirata è Bloccata, ma al posto di muovere un Marinaio come dovrebbe succedere quando si è bloccati, dovrai muoverli **TUTTI sia dal Timone sia dalle Assegnazioni su Riparazione**. Inoltre non guadagnerai un Colpo Sicuro alla fine dell'attacco.



15



GUADAGNARE LEGGENDA

Quando vinci una battaglia contro un'altra Nave Pirata o quando affondi una Nave

Mercantile a meno che non ci si sia scritto diversamente, salirai di un livello di punteggio sulla Plancia Leggenda.

Con ogni livello acquisito si riceverà il tipo di bonus come da quarta colonna (Doblone, un nuovo Marinaio, o un Segnalino Colpo Sicuro), poi in maniera permanente movimenti o dadi aggiuntivi per l'attacco. Una volta che il Segnalino Leggenda raggiungerà l'ultima riga in alto, non potrai ricevere ulteriori bonus anche se guadagnerai leggenda. Non potrà mai perdere lo Status di Leggenda (Il segnalino non andrà mai verso il basso sulla Plancia).

| GENO | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-------------|---|---|----|---|
| HEAD NAVE | 4 | 3 | +8 | |
| MARIN. | 4 | 3 | | |
| CASH MEEPL. | 3 | 3 | +4 | |
| MARIN. | 3 | 2 | | |
| PIUTE | 2 | 2 | +2 | |
| LA DOG | 1 | 2 | | |

TURNO DEL GIOCATORE SUCCESSIVO

Una volta che avrai scelto l'Ordine del Capitano, avrai mosso la tua Nave Pirata, risolte le varie Azioni Bonus azionate dall'Ordine e aver fatto svolgere al giocatore alla tua destra l'eventuale Linea Rossa delle Nave, il tuo turno finirà. Adesso è il turno del giocatore in senso orario.

FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore avrà piazzato il terzo e ultimo tesoro, la fine del gioco si attiverà. Continuando in senso orario tutti gli altri giocatori potranno svolgere un turno a testa ad esclusione del giocatore che ha piazzato l'ultimo tesoro. Il gioco poi finisce.

Il giocatore che avrà sotterrato tutti e 3 i tesori vincerà il gioco.



- Se ci saranno due o più giocatori che in quel round avranno seppellito i 3 tesori vincerà il giocatore che avrà il punteggio Leggenda più alto.
- Se ci sarà sempre un pareggio sarà quello con più oro a vincere.
- Se ci sarà ancora parità, il giocatore che avrà più bottino sopra la nave vincerà.
- Se continuerà ad esserci parità, avrete vinto insieme!

CREDITI

Designer: Scott Almes

Illustrators: Felix Wermke, Nikoletta Vaszi, Ian Rosenthaler, Chip Cole

Graphic Designer: Benjamin Shulman

Game Developers: Michael Coe, Sam Aho

3D Designer: Emerson Matsuuchi

Editor: David Ladyman



Controlla gli altri Giochi Tiny Epic su:
GamelynGames.com



©2021 Gamelyn Games, LLC all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Tiny Epic Pirates, Gamelyn Games, the Gamelyn Games logo, and the TEP logo are trademarks of Gamelyn Games, LLC.

16