

## Pirate's Cove

Regole in solitario v 2.0 by Marco "Normanno" Signore

### Setup

Per giocare in solitario si seguono tutte le regole del setup normale, con le seguenti eccezioni:

1. Ci sono due Pirati Famosi, ma le loro navi sono di colore diverso, per distinguerli. Quando si estraggono le carte per identificarli, porre un segnalino punteggio del colore appropriato accanto alla carta del Pirata Famoso relativa ad una delle navi. P.es. se Captain Hook ha la nave verde, si mette accanto alla sua carta un segnalino verde. Naturalmente i segnalini da usare per i pirati famosi non saranno quelli da usare per il giocatore (meglio specificare...).
2. Il giocatore riceve 10 Doblioni invece di 8.
3. Si posiziona normalmente il segnapunti del giocatore sullo spazio iniziale, e si posiziona un altro segnapunti (diverso da quello del giocatore e dei pirati famosi, naturalmente) sullo spazio segnapunti 60. Questo segnapunti si chiama "segnatempo", ed indicherà i turni di gioco a disposizione. Per rendere il gioco meno semplice, posizionate il segnapunti a 50; posizionarlo a 40 renderà il gioco ancora più difficile. Nella partita in solitario, il giocatore deve raggiungere 30 punti fama prima che finisca la partita. Ad ogni turno il segnatempo viene spostato di una casella verso lo 0. Quando arriva a 0 la partita è finita.
4. La nave del giocatore si posiziona all'uscita della baia di Pirate's Cove (cioè nella prima casella oltre il promontorio), ed inizia il gioco da lì.

Il turno si divide nelle normali fasi come nel gioco base, con le seguenti modifiche:

Movimento: il giocatore non sceglie l'isola in cui andare, ma si muove di un massimo di caselle pari al suo valore di vele ogni turno, e questo valore è detto "punti movimento". Le caselle di mare che contengono ostacoli (come più di uno scoglio o un'isolotto) costano due punti movimento. Non ci si può muovere in diagonale.

Attraccare ad un'isola non costa punti movimento in più.

Se il giocatore attracca ad un'isola in cui c'è uno dei pirati famosi, può tentare di evitarlo se vuole, tirando un dado ed ottenendo 1 o 2 (oppure giocando la carta **A fond farewell**).

Saccheggio: Per prendere una carta tesoro non basta più attraccare ad un'isola. Ogni isola invece ha la sua modalità di "saccheggio".

1) Tavern Island: si tirano tanti dadi quanto è il numero di Equipaggio della nave. Se esce almeno un 6, si prende la carta tesoro. Per ogni 1 uscito però si perde un turno (l'equipaggio si ubriaca e si dà ai bagordi).

2) Hull Island: si deve evitare che lo scafo colpisca le secche, quindi si tirano 2 dadi e se si ottiene un valore uguale o inferiore allo scafo si può prendere una carta.

3) Sail Island: si tirano tre dadi, e si deve ottenere un punteggio uguale o minore al valore di vele della propria nave. Se si fallisce, non ci sono risultati negativi, se non che il tesoro non viene conquistato.

4) Crew Island: si tirano tanti dadi quanto è il numero di Equipaggio della nave. Se esce almeno un 6, si prende la carta tesoro. Per ogni 1 uscito però si perde un punto equipaggio.

5) Cannon Island: si deve sconfiggere il Forte dell'isola. Il Forte ha 3 cannoni, ed ogni colpo a segno toglie un cannone. Quando i 3 cannoni sono stati tolti, si può raccogliere una carta tesoro. I cannoni del forte si riparano a fine turno. Il Forte spara allo scafo, e spara sempre dopo la nave del giocatore.

Upgrade: tutto come nel gioco standard. Alla fine della fase di Upgrade c'è la Fase finale:

a) i pirati famosi vengono mossi, con un tiro di dado. Si tira prima per il primo e poi per il secondo, e si spostano le loro navi all'isola corrispondente al risultato del tiro di un dado. Se in quell'isola è

ormeggiato il giocatore, deve combattere. Se i due pirati famosi dovessero attaccare entrambi il giocatore, solo il primo attacca, il secondo si considera ancora non entrato in porto e quindi non avrà parte nello scontro.

b) Se uno dei pirati famosi è la Cacafuego, lo scontro porta alla cattura della nave. Se la Cacafuego è catturata si tira un dado normalmente, il giocatore guadagna quel numero di Punti Fama, ma il segnatempo viene spostato dello stesso numero di caselle verso lo zero.

Importante: Se un giocatore è costretto a ripararsi al Pirate's Cove a causa dei danni subiti, al turno successivo riparte sempre dall'imboccatura della baia, come all'inizio della partita.

Uso delle carte

Nel gioco in solitario le carte si usano normalmente, ma alcune di esse hanno un risultato diverso ai fini della partita, come da elenco.

**Carte Fama**: le carte fama vanno giocate immediatamente. Fanno avanzare il segnapunti del numero appropriato di caselle, e poi vanno scartate.

**A fond farewell**: Può essere usata per andare in un'isola occupata da uno dei pirati famosi senza doverlo incontrare.

**Avast belay!**: se viene pescata questa carta, scartatela e pescatene un'altra.

**Consort**: pescate un'altra carta tesoro immediatamente, e prendete metà dei valori scritti su essa.

**Crow's Nest**: il tiro per la locazione dei pirati famosi in questo turno avviene all'inizio di esso, prima che il giocatore muova.

**Grapple attack**: se viene pescata questa carta, scartatela e pescatene un'altra.

Privateering commision: vale come Royal Navy Intercept.

**Royal Navy Intercept**: la nave della Royal Navy attacca il Pirata Famoso di vostra scelta. Può essere giocata anche all'inizio di una battaglia.

**Secret Map**: Tirate un dado, e piazzate un segnalino di tesoro sull'isola corrispondente. Il segnalino resta lì finchè non viene catturato dal giocatore, che raddoppia in questo modo il valore della carta tesoro che riceve dall'isola. Se un Pirata Famoso attracca in un'isola con il segnalino di tesoro sopra, si tira un dado, e con 1 o 2 il Pirata Famoso prende il tesoro prima del giocatore (scartare il segnalino).

**Squire Trelawney's parrot**: aggiunge +20 alle vele solo in combattimento. Altrimenti aggiunge +2 alla velocità della nave.