

PIRATES (Regolamento avanzato)

Un Gioco Di Strategia Componibile

Le isole caraibiche delle acque spagnole nel XVI secolo non erano solamente popolate da avamposti di tutte le maggiori potenze europee, ma anche da briganti e predoni che assaltavano e saccheggiavano le isole e le navi coloniali ricche d'oro. In questi mari caotici, la pirateria prosperava perché, alla fine, tutto quello che importava era l'oro.

Pirates of the Spanish Main™ (con tutte le sue espansioni indipendenti successive) è un veloce gioco di strategia componibile™ di scorrerie piratesche per due o più giocatori. Qui di seguito troverete il regolamento del gioco per due giocatori, e più avanti quello per tre o più giocatori. I giocatori scelgono navi ed equipaggi, e schierano le proprie flotte per catturare e difendere i tesori sepolti. Per vincere, un giocatore deve portare più della metà del tesoro iniziale alla propria isola base. Alla fine della partita, il vincitore ha il diritto di tenere tutti i tesori che ha raccolto durante il gioco.

Contenuti

Ogni confezione (chiamata "Game Pack") contiene un regolamento (in Inglese), un dado a sei facce (un "d6"), un'isola in cartoncino, e sei carte in stirene plastico che comprendono le navi, gli equipaggi e i tesori.

Le Carte

Comporre le navi staccandone i componenti da una, due o tre carte; ripetere l'operazione con gli equipaggi, i tesori e le isole. Per conservarli, le navi, gli equipaggi e i tesori possono essere incastrati nuovamente nelle rispettive carte; per le isole invece non è possibile far ciò.

Navi: le navi verranno usate per esplorare le acque dei domini spagnoli, per raccogliere i tesori e combattere epiche battaglie. Sulla carta della nave sono stampate diverse informazioni importanti, che devono sempre essere tenute a portata di mano durante le partite: nome della nave, nazione/fazione di appartenenza, abilità speciali, numero di alberi, capacità di carico, movimento base, costo in punti, gittate e livelli dei cannoni. Il lato lungo del retro di ogni carta ha stampata una barra rossa lunga ("L" per "long"), mentre il lato corto ha una barra bianca corta ("S" per "short"); queste barre permettono di eseguire il movimento e il combattimento, e alcune abilità speciali delle navi. La capacità di carico di una nave indica quanti pezzi, tra equipaggi e tesori messi insieme, possono essere trasportati.

Equipaggio: gli equipaggi sono un elemento opzionale del gioco, ma alcuni possiedono delle abilità speciali che aggiungono interesse e scelte al gioco.

Isole: All'inizio della partita, le isole vengono distribuite sull'area di gioco.

Tesori: All'inizio della partita, i tesori sono piazzati sulle isole, pronti per essere scoperti dalle flotte dei giocatori. Alcuni riportano anche delle abilità speciali che influenzano il gioco.

Terreni: Come regola opzionale è possibile piazzare i terreni durante la fase di preparazione. Tali terreni comprendono banchi di nebbia (Fog Bank), i bassi fondali (Reef) e i Mari dei Sargassi (Sargasso Sea); ognuno dei quali influisce sul gioco in modo diverso.

Fortezze: Come regola opzionale è possibile introdurre le fortezze. Si tratta di roccaforti armate acquistabili durante lo svolgimento del gioco grazie ai tesori conquistati per costruirle sulle isole selvagge a difesa di una zona particolarmente ricca o strategicamente vantaggiosa.

Creare Una Flotta

Le navi e gli equipaggi hanno ciascuno un valore in punti e appartengono a una di queste otto nazioni/fazioni: America, Inghilterra, Francia, Pirati, Spagnoli, Corsari Berberi, Ribellione di Giada, Maledetti.

Per creare una flotta determinare un totale in punti per la partita. Si raccomanda una partita da 40 punti per ciascun giocatore. Quindi i giocatori scelgono navi, equipaggi, mostri marini ed eventi (gli equipaggi, i mostri marini e gli eventi sono opzionali) con un costo non superiore al totale pattuito.

Contrassegnare quindi le proprie navi scegliendo un tipo di banderuola e posizionandola sull'albero più alto della nave (oppure piazzando un segnalino, come una moneta, vicino alle navi su cui non è possibile posizionare le banderuole). Ogni nave deve esibire la bandiera della propria nazionalità sulla poppa (il retro della nave). È possibile costituire una flotta con navi appartenenti a più nazioni/fazioni.

Scegliere gli Eventi

Gli eventi sono carte speciali che si acquistano durante la creazione della flotta. Il costo in punti di ogni evento deve far parte del totale punti pattuito per la creazione della flotta. Ciascun evento ha stampate sulla propria carta le informazioni relative a come e quando giocarlo. Gli eventi non vengono necessariamente assegnati alle navi durante la fase di preparazione.

Preparazione

Una partita può essere giocata su un tavolo o su una qualsiasi superficie piana. Ciascun giocatore lancia un dado a sei facce (ritirate eventuali pareggi). Il giocatore che ottiene il risultato più alto è il primo giocatore; l'altro è il secondo giocatore.

Piazzare Le Isole

Per una partita da 40 punti, si raccomanda di utilizzare 6 isole. Concordare il numero delle isole in base al costo in punti totale della partita. È possibile, se non si posseggono abbastanza isole, utilizzare oggetti di appropriate dimensioni per rappresentarle. Partendo dal primo giocatore, i giocatori piazzano le isole a turno. Un'isola deve essere piazzata ad almeno 3 barre L e a non più di 6 barre L di distanza dalle altre isole.

Piazzare i Terreni

I terreni sono stampati sul retro delle carte isola. L'utilizzo dei terreni in partita è opzionale. Se si decide di utilizzarli, i giocatori devono concordare sul numero di terreni da usare per la partita. Ciascun giocatore dovrebbe posizionare lo stesso numero di terreni e nello stesso ordine utilizzato per il piazzamento delle isole. I terreni possono essere piazzati ovunque nell'area di gioco ma devono trovarsi ad almeno 1S da qualsiasi isola o terreno. Vedere TIPI DI TERRENO più avanti per la spiegazione sul loro funzionamento.

Scegliere Le Isole Base

Quando tutte le isole e i terreni sono stati piazzati, il secondo giocatore (o il giocatore che ha piazzato l'ultima isola o terreno) sceglie quale sarà l'isola base del primo giocatore. Il primo giocatore piazza quindi le proprie navi in modo che le loro prue (la prua va dalla punta anteriore della nave fino al primo albero) tocchino quell'isola. Poi il primo giocatore sceglie una differente isola base per il secondo giocatore, che piazza le proprie navi allo stesso modo. Le isole restanti si chiamano isole selvagge.

Piazzare L'equipaggio

Se è stato scelto un equipaggio, piazzare il suo segnalino coperto o sulla propria isola base o sulla carta della nave a cui sono stati assegnati. Ogni equipaggio occupa fino a 1 spazio di carico su una nave. A prescindere dalla sua capacità di carico, una nave non può portare degli equipaggi il cui costo in punti complessivo sia maggiore del costo in punti della nave.

Gli equipaggi possono utilizzare le loro abilità speciali solamente sulle navi, mai sulle isole. Se un equipaggio e la nave non sono della stessa nazionalità, quell'equipaggio non può utilizzare la sua abilità speciale finché rimane su quella nave. L'equipaggio va rivelato quando si utilizza la sua abilità speciale e questo deve rimanere scoperto per il resto della partita.

Collegamenti tra equipaggi e navi. Alcuni equipaggi sono "collegati" ad altri equipaggi e navi (come indicato dall'apposito simbolo stampato sulla loro carta). Quando degli equipaggi collegati fra loro si trovano sulla stessa nave, questa nave ottiene +1 spazio di carico. Allo stesso modo, se un equipaggio è assegnato ad una nave a cui è collegato, questa ottiene +1 spazio di carico. Collegamenti multipli sulla stessa nave sono cumulativi vale a dire che una nave ottiene +1 spazio di carico ogni volta che imbarca due equipaggi collegati o un equipaggio a lei collegato.

Quelli che seguono sono i vari tipi di equipaggi base. Ognuno di questi equipaggi conferisce un'abilità speciale alla nave che lo trasporta; di seguito vengono spiegate tali abilità speciali

- **Canniere (Cannoneer)** (2 punti): Una volta per turno, uno dei cannoni di questa nave può sparare di nuovo se fallisce.
- **Capitano (Captain)** (3 punti): Questa nave può muoversi e sparare utilizzando la stessa azione di movimento.
- **Carpentiere (Shipwright)** (2 punti): Questa nave può essere riparata in mezzo al mare o in una qualunque isola.
- **Esploratore (Explorer)** (1 punto): Questa nave può attraccare ed esplorare un'isola selvaggia utilizzando la stessa azione di movimento.
- **Moschettiere (Musketeer)** (3 punti): Questa nave ottiene un cannone a cui non si possono aumentare né la gittata né il tiro del cannone. Può sparare da un qualunque albero (anche da un albero eliminato).
- **Rematore (Oarsman)** (1 punto): Se questa nave diventa un relitto, ottiene un movimento base di S. Questo equipaggio non occupa spazio di carico.
- **Timoniere (Helmsman)** (2 punti): Questa nave ottiene +S al suo movimento base. (2 punti)

Piazzare I Tesori

Ogni tesoro reca stampato un numero che ne indica il valore in oro. Per un partita da 40 punti, ogni giocatore dovrebbe contribuire con 8 tesori che abbiano un valore complessivo di 15 punti oro. Mescola questi tesori tenendone coperto il valore in oro, quindi distribuiscine 4 su ogni isola selvaggia.

Tesori Unici. Alcuni tesori sono unici. Ciascun giocatore può contribuire con un solo tesoro unico con lo stesso nome nell'ammontare totale dei tesori per la partita.

All'inizio della partita, questi tesori valgono 0 punti oro. Questo valore può cambiare durante il corso della partita, a seconda dell'abilità speciale del tesoro in questione. Il tesoro unico verrà pescato (coperto) e piazzato casualmente su un'isola selvaggia. Se si inseriscono tesori unici, il giocatore deve comunque contribuire con un ammontare di tesori pari a 15 punti oro (per una partita da 40 punti).

Il Codice Marinaresco

Ecco alcuni importanti concetti di gioco:

- I dadi a sei facce vengono abbreviati "d6".
- Il testo delle abilità speciali presente sulle carte ha la precedenza su questo regolamento; in pratica, le abilità speciali sono considerate delle eccezioni a queste regole. L'unica regola che ha sempre e comunque la precedenza è che un risultato di 1 sul tiro di un cannone fallisce sempre il bersaglio.
- Il testo che si trova sul retro delle carte è puramente scenico e serve a dare informazioni contestuali che non hanno alcun effetto sul gioco. Fare riferimento al testo delle abilità speciali (visibile sul fronte della carta) per gli effetti di tale carta in gioco.
- Due fonti (per esempio navi ed equipaggio, oppure equipaggio ed equipaggio, e così via) che possiedono la stessa abilità speciale non si cumulano. Per esempio, se la nave possiede l'abilità speciale Remi/Oars, un Rematore/Oarsman su quella nave non ha alcun effetto.
- La prua di una nave è una zona nella parte anteriore della nave, inizia nel punto in cui la parte anteriore della nave tocca effettivamente il tavolo e si estende in avanti (comprendendo eventuali alberi, teste d'albero ecc...).
- È d'obbligo mostrare sportività e giocare per divertirsi!

Azioni

Il primo giocatore effettua il primo turno. In ogni turno, è possibile assegnare a ciascuna delle proprie navi una tra le seguenti quattro azioni: muovere, esplorare, sparare o riparare. È possibile assegnare azioni solo a navi della propria flotta. Le abilità speciali delle navi, dei tesori e degli equipaggi possono influenzare queste azioni.

Azione Gratuita: A meno che un effetto di gioco non richieda esplicitamente una di queste quattro azioni, quell'effetto è un'azione gratuita (per esempio, sbarcare e imbarcare equipaggio, speronare oppure abbordare). Le azioni gratuite si verificano immediatamente e automaticamente, e non si contano al posto dell'azione della nave per il turno in cui si verificano

Movimento

Se il movimento di una nave è L (movimento lungo), utilizzare la barra rossa per misurarla; se invece è S (movimento corto), utilizzare quella bianca.

Per muovere una nave, posizionare la punta della sua prua in modo che tocchi una delle due estremità della barra di colore appropriato, come mostrato nell'illustrazione. Inclinare quindi la barra nella direzione verso cui si desidera muovere la nave, cosicché si sposti in linea retta lungo il bordo; è possibile spostare la punta della prua al massimo di tutta la lunghezza della barra.

Al termine del movimento, la prua della nave deve essere orientata nella direzione in cui la nave si è mossa. Una nave non può muovere attraverso un'isola o un'altra nave. Se la nave ha un movimento combinato, come per esempio L+S, può eseguire questi movimenti in qualsiasi ordine, ma la nave può effettuare eventuali cambiamenti di rotta solo tra una misurazione e l'altra. Se una nave tocca un'altra nave o un'isola, questa deve interrompere il suo movimento anche se nel turno avrebbe potuto proseguire con il movimento.

Relitti: Una nave diventa un relitto (cioè non può muoversi) quando non ha più alberi. Un relitto può ricevere soltanto azioni

di esplorare o riparare. Tuttavia, può ancora tenere a bordo tesori ed equipaggio. Se un relitto viene colpito, questi affonda.

Le seguenti opzioni di gioco in grassetto sono effettuate utilizzando un'azione di movimento, oppure come risultato di un'azione di movimento.

Attraccare

Se, dopo un'azione di movimento, la prua di una nave è a contatto con un'isola, la nave si considera attraccata. Non si può attraccare all'isola base di un avversario. Come azione gratuita, una nave attraccata a un'isola può sbarcare e imbarcare equipaggio, oppure trasferirlo da o in un'altra nave anch'essa attraccata alla medesima isola.

Scaricare tesori. Quando si attracca alla propria isola base, è obbligatorio scaricare tutti i tesori con un valore in punti oro, tale azione è un'azione gratuita.

Rimorchiare

Dopo che una nave ha ricevuto un'azione di movimento, se una sua qualunque parte è in contatto con la prua di un relitto, questa nave può rimorchiare quel relitto. Come azione gratuita, muovere il relitto in modo che la sua prua (parte anteriore) tocchi la poppa (parte posteriore) della nave che lo rimorchia. La nave rimorchiata e tutto il suo equipaggio diventano parte della flotta del giocatore che rimorchia.

Il movimento base della nave che rimorchia diventa S; la nave rimorchiata si muove con la nave che la rimorchia con un'azione gratuita.

Quando la nave che rimorchia attracca, la nave rimorchiata attracca anch'essa alla stessa isola con un'azione gratuita.

Speronare

Immediatamente dopo che una nave ha risolto un'azione di movimento, se la sua prua tocca una qualunque parte di una nave nemica (che non sia la prua della stessa), è possibile speronare la nave nemica come azione gratuita. Tirare un d6: se il risultato è maggiore del numero degli alberi rimasti alla nave nemica, il giocatore che la controlla deve scegliere un albero ed eliminarlo (rimuoverlo). A meno che la nave nemica non diventi un relitto in conseguenza dello speronamento, la nave speronatrice si incaglia automaticamente. Le navi non possono speronarsi finché sono incagliate.

Incagliarsi: Una nave è incagliata quando la sua prua è in contatto con una qualunque parte di una nave nemica. La nave incagliata non può muoversi fino a quando la nave nemica non si sposta oppure diventa un relitto.

Abbordaggio: Immediatamente dopo che una nave ha speronato un'altra nave, entrambi i giocatori possono iniziare un abbordaggio come azione gratuita; decide per primo il giocatore che sta effettuando il proprio turno. Ciascun giocatore lancia un d6 e aggiunge al risultato il numero di alberi rimanenti della propria nave coinvolta nello speronamento. Il giocatore con il totale più alto può o eliminare un equipaggio alla nave nemica oppure sottrarre un tesoro.

Virare di Bordo

Una nave può virare di bordo (cioè girarsi sul posto) in modo che la sua prua vada a trovarsi nella posizione dove si trovava la poppa (quindi, una rotazione massima di 180°). Virare di bordo richiede un'azione di movimento.

Esplorare

L'azione di esplorare permette di scoprire i tesori che si trovano nelle isole selvagge e caricarli sulle proprie navi.

Se una nave comincia il proprio turno attraccata a un'isola selvaggia, assegnare a tale nave un'azione di esplorare, quindi guardare tutti i tesori presenti sull'isola (senza rivelarli agli altri giocatori) e scegliere quelli che si intende prelevare (nei limiti di carico della nave). Ogni tesoro occupa 1 spazio di carico. Piazzare ogni tesoro scelto, coperto, sulla carta della nave che lo trasporta. I tesori non presi vanno lasciati coperti sull'isola. Rivelare il valore dei tesori quando vengono scaricati sulla propria isola base, cosa che avviene automaticamente come azione gratuita quando la tua nave vi attracca.

Quando si lascia un'isola selvaggia dopo esserci attraccato, segnalare che la si è esplorata lasciando una propria banderuola (o un altro segnalino) sull'isola; se si attracca su un'isola su cui si è già stati, dopo l'attracco è possibile esplorarla con un'azione gratuita.

Un tesoro unico non occupa spazio di carico. Un tesoro unico deve essere preso dal primo giocatore che esplora l'isola in cui è stato piazzato. Posizionarlo, scoperto, sulla carta della nave che lo trasporta; eventuali sue abilità speciali hanno effetto sulla partita da quando il tesoro unico viene caricato sulla nave.

È possibile anche "esplorare" una qualunque nave alleata o relitto toccati da una propria nave, azione che permette in questo modo di trasferire tesori ed equipaggi fra le navi.

HOUSE RULE: [Esplorare avanzato]

Questa regola non è una regola ufficiale ma una personale variazione della regola originale espressa in alto: se una nave comincia il proprio turno attraccata a un'isola selvaggia, tirare un d6. Il risultato del dado sarà il grado di difficoltà nel reperire i tesori su quell'isola (per il resto della partita). Piazzare il dado con il risultato sull'isola e assegnare a tale nave un'azione di esplorare, quindi tirare un dado. Se il numero è superiore al grado di difficoltà precedentemente stabilito, guardare tutti i tesori presenti sull'isola (senza rivelarli agli altri giocatori) e scegliere quelli che si intende prelevare (nei limiti di carico della nave), in caso contrario i tesori non possono essere né osservati né prelevati e il turno della nave termina qui.

Sparare

Ogni albero di una nave ha un cannone che può sparare contro le navi nemiche. Un cannone è eliminato (cioè non può più sparare) quando è eliminato il suo albero. Quando si assegna un'azione di sparare a una nave, è possibile sparare con ogni suo cannone a qualunque bersaglio disponibile entro la gittata. Quando si spara con un cannone, bisogna tracciare una "linea di tiro" invisibile dal centro dell'albero associato a quel cannone fino a una qualunque parte della nave bersaglio. Se questa linea attraversa gli alberi o le vele della propria nave, un'isola o altre navi (diverse da quella verso cui la linea è tracciata), non è possibile sparare. Non è inoltre possibile sparare a una nave attraccata alla propria isola base.

Ogni albero ha stampato un dado rosso o bianco. Se il dado di un albero è rosso, utilizzare la barra L per misurare la gittata del suo cannone; se invece è bianco, utilizzare la barra S. Per determinare se una nave nemica si trova entro la gittata, piazzare un'estremità della barra appropriata sul centro dell'albero il cui cannone sta sparando; se una qualunque parte della nave nemica tocca l'altra estremità della barra, è possibile spararle.

Il numero di pallini sul dado dell'albero indica il livello dell'equipaggio che manovra quel cannone. Bisogna ottenere un

risultato maggiore di quel numero su un d6 per colpire il bersaglio. Un risultato di 1 sul dado fallisce automaticamente sempre.

Quando una nave viene colpita, il suo proprietario deve scegliere un albero ed eliminarlo. Se viene colpito un relitto, affonda; nel caso, rimuoverlo immediatamente dal gioco assieme all'equipaggio eventualmente presente.

Affondare una nave con tesori a bordo. Raggruppare tutto l'oro presente sulla nave affondata e dividerlo in parti uguali tra il giocatore che ha affondato la nave e l'avversario che ha subito l'affondamento. Se i tesori affondati non possono essere divisi in parti uguali, il giocatore che ha affondato la nave ne prende la quantità in eccesso. Piazzare il tesoro conquistato in questo modo sulla propria isola base come azione gratuita. I tesori unici vengono rimossi dal gioco quando affondano.

Affondare una nave con equipaggi a bordo. Gli equipaggi di una nave affondata vengono rimossi dal gioco.

Scuttling

Sometimes you may want to sink your own ship rather than have her fall to your opponent. At any time during your turn, you may give one of your derelict ships a free action and declare that you plan to scuttle that ship. Roll one d6. On a result of 5 or 6, that derelict ship sinks at the beginning of your next turn. If an opponent begins to tow that ship before the beginning of your next turn, the scuttle attempt fails. All crew and treasure on a scuttled ship are removed from the game when she sinks.

Riparare

L'azione di riparare permette a una nave attraccata alla propria isola base di riparare (ovvero rimettere in gioco) 1 albero.

Parole Chiave

Le parole chiave aiutano a descrivere ciò che un pezzo di gioco può fare; le parole chiave sono stampate in grassetto all'inizio del testo dell'abilità (se presente) sul pezzo di gioco. Nel giocare tale carta, seguire le regole della parola chiave oltre a qualsiasi eventuale testo abilità speciale presente.

Bordata (Broadside Attack). Quando si assegna a questa nave un'azione di sparare, bisogna ridurre i suoi cannoni alla gittata di S e sparare a un solo bersaglio. Tirare quindi solo un dado da sei; il risultato deve essere maggiore rispetto al livello di ciascun cannone. Se il risultato è maggiore, tutti i cannoni colpiscono, e viene inflitto anche un danno extra. Non è possibile applicare altre abilità a questa azione.

Nave Fantasma (Ghost Ship). Se una nave o un equipaggio imbarcato possiede questa parola chiave, all'inizio di ogni turno decidere se la nave è in forma fantasma. Se è in forma fantasma, la nave guadagna le seguenti abilità: può ignorare le isole, i terreni e le altre navi quando riceve un'azione di movimento; non può terminare un movimento con nessuna parte sovrapposta a un'isola o un'altra nave; non può essere speronata o incagliarsi; non può attraccare. La nave in forma fantasma può sparare e venire colpita da altre navi.

Limite (Limit). Si può possedere, nella propria flotta solo una carta con la parola chiave "Limite" a partita.

Riscatto (Ransom). Se un equipaggio con la parola chiave "Riscatto" viene trasferito su una nave nemica, diventa un tesoro che vale 5 punti oro per colui che l'ha catturato. Se viene eliminato da un'avversario, diventa un tesoro del valore di 1 punto oro per quel giocatore e compare sulla sua isola base come azione gratuita.

Goletta (Schooner). Le golette sono navi progettate per veleggiare sopravento e per manovrare più rapidamente rispetto alle navi più grandi e a vela quadra. Una nave con la parola chiave "Goletta" può, come azione gratuita, ruotare sulla sua poppa (il retro della nave) verso qualsiasi direzione dopo avere completato la sua azione di movimento. La nave non può usare questa abilità se ha speronato un'altra nave.

Macchia nera (Black Mark). Questo equipaggio può iniziare la partita come se appartenesse alla fazione dei Maledetti invece che alla propria nazione. Se si sceglie questa opzione l'equipaggio deve essere collocato in modo che sia visibile sulla nave a cui è assegnato. Tale nave cambierà la propria nazionalità mostrando a poppa la bandiera dei Maledetti. Se utilizzato in questo modo il costo dell'equipaggio è aumentato di uno.

Paura (Fear). Per ciascuna nave nemica che si trovi ad una distanza di S all'inizio del turno di questa nave tirare un d6. Con un risultato di 5, la nave nemica non potrà utilizzare le abilità della nave o dell'equipaggio durante il proprio turno. Con un risultato di 6, la velocità di base della nave nemica durante il suo prossimo turno è ridotta a S.

Galea (Galley). La nave non può rimanere incagliata né far incagliare le navi che la speronano. Se questa nave sperona non elimina un albero con questa azione. Come azione gratuita può virare di bordo (ruotando sulla poppa della nave) in qualsiasi direzione. Se questa nave diventa un relitto può comunque muoversi a S.

Giunca (Junk). Gli alberi di questa nave non le bloccano la linea di tiro.

Marina (Marine). Un equipaggio con questa parola chiave può essere scaricato su qualsiasi isola. Sia su un'isola che su una nave per ogni turno è possibile assegnargli un'azione di tiro. L'equipaggio spara con gittata S e livello 2. Gli avversari possono sparare a quest'equipaggio solo quando è sbarcato su un'isola e per essere eliminato deve essere colpito due volte nello stesso turno. Un singolo colpo andato a segno non ha alcun effetto. A differenza di altre abilità, questa è cumulabile. Ad esempio se si assegnano ad una nave due equipaggi che hanno entrambi la parola chiave Marine, è possibile effettuare 2 tiri con gittata S e livello 2 nello stesso turno.

Mostro Marino (Sea Monster). Un elemento del gioco con questa parola chiave è realizzato con segmenti che agiscono come gli alberi di una nave. Tali segmenti si presentano in diverse forme come tentacoli, spire, teste, code ecc... Un mostro marino può eseguire solo azioni di attacco e di movimento. Il suo movimento va misurato dal punto bianco sulla base. Non è possibile assegnargli un equipaggio. Prima di ogni turno, chi controlla il mostro decide se esso è sott'acqua o in superficie. Quando è sott'acqua un mostro marino può solo muoversi e non può attaccare o venire attaccato. Se è in superficie agisce come una nave con le seguenti variazioni:

Un mostro marino rende una nave incagliata speronandola in un qualsiasi punto e non è mai soggetto a incagliamento.

Dopo aver vinto un arrembaggio, un mostro marino non può scegliere di prendere un equipaggio e se sceglie un tesoro unico, questo va eliminato. Il mostro marino non può rimorchiare, non può imbarcare equipaggio, non può essere riparato e viene eliminato immediatamente se perde tutti gli "alberi".

Nave corazzata (Turtle ship). Quando questa nave viene colpita, rimuovere una delle sue corazze. Una volta esaurite le corazze, rimuovere gli alberi normalmente. Questa nave non può essere abbordata se possiede ancora corazze. Se diventa un relitto questa nave ottiene un movimento base di S.

Fortezze

Le fortezze sono stampate su due carte e sono da assemblare come le navi. Le bandiere delle fortezze rappresentano i cannoni.

Il numero e il livello dei cannoni di una fortezza è indicato dai dadi sulla carta della fortezza (quella che riporta anche il suo costo in punti oro), come avviene per le carte delle navi. Bisogna mettere sulla fortezza solamente tante bandiere quanti sono i cannoni indicati sulla carta della fortezza, scegliendo dove posizionarle, sia sugli angoli che sulle mura. Le fortezze non sono piazzate durante la preparazione, ma vengono comprate e costruite sulle isole selvagge durante la partita. Un'isola selvaggia può avere solamente una fortezza alla volta.

Costruire le fortezze. Per avere a disposizione l'opzione di costruire una fortezza, bisogna avere incluso il costo in punti oro della fortezza nella composizione totale della propria flotta durante la fase di creazione.

Per costruire una fortezza che si è acquistata per la propria flotta devono essere soddisfatti i due seguenti requisiti:

1. Bisogna possedere una somma di punti oro sulla propria isola base uguale al costo in punti oro della fortezza.
2. È necessario avere una nave attraccata all'isola selvaggia dove si desidera costruire la fortezza. Se questi due prerequisiti sono soddisfatti alla fine di un proprio turno, è possibile costruire una fortezza.

Prendere l'oro usato per pagarla dalla propria isola base e piazzarlo all'interno della fortezza costruita; questo oro vale ancora ai fini della vittoria della partita. Piazzare la fortezza costruita su una qualunque isola selvaggia in cui si abbia una nave attraccata. La fortezza deve essere piazzata sull'isola in modo tale che due dei suoi angoli opposti si trovino completamente sulla carta dell'isola.

Tesori. Se sull'isola dove si è costruita una fortezza si trova un qualunque tesoro coperto, spostare quel tesoro all'interno della fortezza realizzata: ora appartiene al giocatore che ha costruito la fortezza. È possibile utilizzare una nave per caricare un tesoro preso da una fortezza e trasportarlo in un'altra fortezza o nella propria isola base, ma una fortezza deve sempre contenere una somma massima di punti oro uguale al suo valore in punti.

Sparare. Alle fortezze possono essere assegnate solo azioni di sparare. Sparare con i cannoni delle fortezze è come sparare con i cannoni delle navi; utilizzare le gittate e i livelli indicati e misurare la gittata dalle bandiere. Le linee di tiro tracciate dalle fortezze non sono bloccate da navi o isole, ma sono bloccate dal tipo di terreno Banco di Nebbia.

Fortezze abbandonate. Quando una fortezza viene colpita, il suo giocatore elimina una bandiera. Quando tutte le bandiere di una fortezza sono eliminate, questa diviene una fortezza abbandonata e non può più ricevere azioni.

Distuggere le fortezze. Se una fortezza abbandonata viene colpita, è distrutta e non si può più utilizzare nel corso della partita. Rimuovere la fortezza dalla sua isola e piazzare tutto l'oro che conteneva di nuovo sull'isola, che ritorna a essere un'isola selvaggia inesplorata.

Tipi Di Terreno

I seguenti tipi di terreno hanno vari effetti sul gioco, come bloccare le linee di tiro, rendere difficoltoso il movimento, e danneggiare le navi.

Banco Di Nebbia (Fog Bank)

Un banco di nebbia ha i numeri da 1 a 6 stampati lungo i bordi. Una nave, (come azione gratuita), entra immediatamente e completamente in un banco di nebbia quando una qualunque sua parte lo tocca; il turno della nave termina, anche nel caso fossero possibili ulteriori movimenti. Una nave in un banco di nebbia si è smarrita.

Le navi smarrite non possono sparare, non possono essere prese di mira, non possono essere speronate, non possono incagliarsi o abbordare altre navi. I banchi di nebbia bloccano le linee di tiro.

Le navi escono dai banchi di nebbia in una direzione casuale. Quando a una nave è assegnata un'azione di movimento che la fa uscire da un banco di nebbia, tirare un dado da sei. Piazzare dunque la nave fuori del banco di nebbia con la poppa (il retro della nave) che tocca il numero del banco di nebbia corrispondente al risultato del dado; la nave può essere orientata in qualunque direzione e non è più considerata smarrita. La nave quindi continua il suo movimento da quel punto.

Bassi fondali (Reef)

Quando una qualunque parte di una nave muove sopra i bassi fondali, tirare un dado da sei. Il risultato rappresenta la pericolosità dei bassi fondali fino alla fine del turno di quel giocatore. Piazzare il dado con il risultato su questo terreno per ricordare che pericolosità ha. Confrontare il numero della pericolosità con quanti alberi possedeva la nave quando è stata costruita. Se tale pericolosità è minore di questo numero, alla nave viene eliminato un numero di alberi uguale alla differenza.

Per esempio, se una nave con 3 alberi si scontra con un terreno bassi fondali di pericolosità 4, nessun albero viene eliminato. Se una nave con 4 alberi si scontra con un terreno bassi fondali di pericolosità 2, vengono eliminati 2 alberi. Se la pericolosità dei bassi fondali e il numero di alberi sono uguali, nessun albero viene eliminato.

Se una nave termina il suo movimento parzialmente su un terreno bassi fondali, quando si allontana da tale terreno non è necessario tirare il dado per vedere se vengono eliminati alberi.

Se una nave affonda come risultato di essersi mossa sopra un terreno bassi fondali, la sua carcassa rimane sulla scogliera; questa carcassa blocca il movimento e le linee di tiro. Per mostrare che una nave è una carcassa, rimuovere una parte del suo scafo; facendo ciò, la nave si inclinerà sui bassi fondali e sembrerà essere parzialmente affondata in quel punto. Ogni equipaggio o tesoro sulla nave parzialmente affondata rimane a bordo e la nave può essere esplorata

Mar Dei Sargassi (Sargasso Sea)

Quando una nave si muove sopra un Mar dei Sargassi, tirare un dado da sei. Il risultato rappresenta la pericolosità del Mar dei Sargassi fino alla fine del turno di quel giocatore. Quando una nave si muove sopra un Mar dei Sargassi, confrontare il numero della pericolosità con quanti alberi possedeva la nave quando è stata costruita. Se la pericolosità del Mar dei Sargassi è maggiore di questo numero di alberi, la nave rimane intrappolata nelle alghe e non è più in grado di muovere.

Per esempio, se una nave con 3 alberi passa sopra un Mar dei Sargassi di pericolosità 4, rimane intrappolata. Se una nave con 4 alberi passa sopra un Mar dei Sargassi di pericolosità 2, non ne è influenzata. Se la pericolosità del Mar dei Sargassi e il numero di alberi sono uguali, la nave non ne è influenzata.

Se una nave è intrappolata, è possibile utilizzare la sua azione del turno per provare a liberarla. Tirare un dado da sei e

aggiungere il numero attuale di alberi della nave al risultato. Se il risultato è maggiore di 6, la nave si è liberata. Orientare quindi la nave in qualunque direzione, con la poppa (il retro della nave) che tocca qualsiasi bordo del Mar dei Sargassi. Le può essere assegnata un'azione di movimento nel prossimo turno.

Vincere La Partita

Il primo giocatore che accumula più della metà dei tesori iniziali (misurati in punti oro) nella propria isola base vince la partita! Al termine della partita, restituire tutte le navi che hanno cambiato flotta (ad esempio se un giocatore ha rimorchiato un relitto che apparteneva a un altro giocatore alla sua isola base) al possessore originario.

Tenersi i tesori vinti. Come regola opzionale, il vincitore può tenersi permanentemente tutti i tesori utilizzati durante la partita, fatta eccezione per quelli che si trovavano sull'isola base dell'avversario a fine partita.