

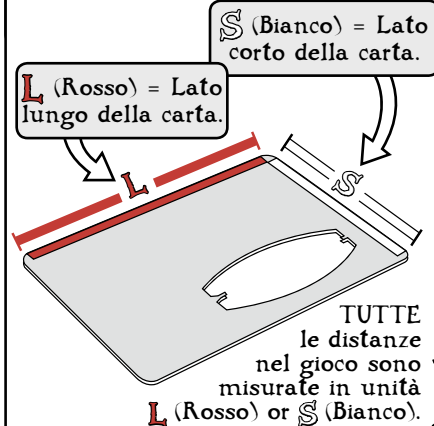
# INIZIA DA QUI

## RIASSUNTO DEL GIOCO

L'obiettivo di **Pirates of the Spanish Main™** è di navigare verso le isole selvagge e di riportare i tesori alla vostra isola base. Chi raccoglie più tesori nella propria isola base è il vincitore!

## IMPORTANTE!

TUTTE LE DISTANZE IN QUESTO GIOCO VANNO MISURATE CON IL LATO LUNGO E IL LATO CORTO DI UNA CARTA, IN QUESTO MODO:



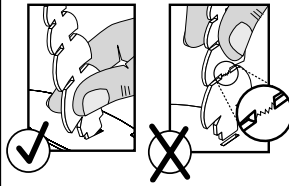
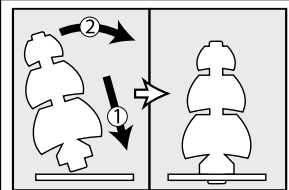
Questo regolamento è pensato in modo che due persone possano giocare con un'unica confezione. Di conseguenza, non utilizzerai tutto il contenuto della tua confezione in questa versione del gioco. Una partita con un'unica confezione ti darà un'idea generale del gioco, ma con più navi ed equipaggi potrai arricchire la tua flotta e le partite saranno ancora più divertenti. Visita il sito [www.nexusgames.com/pirates](http://www.nexusgames.com/pirates) per trovare le regole complete in Italiano e ulteriori informazioni.

**1** Stacca una nave e montala.

NOTA: La maggior parte delle navi sono fatte da più di una carta, quindi assicurati di mettere insieme le carte giuste!

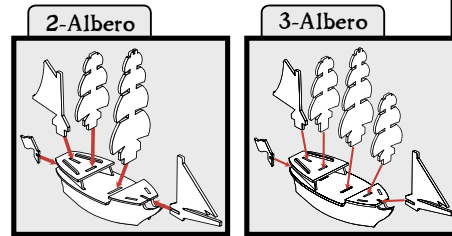
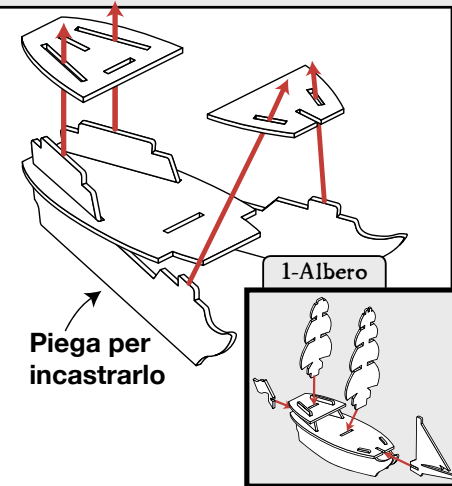
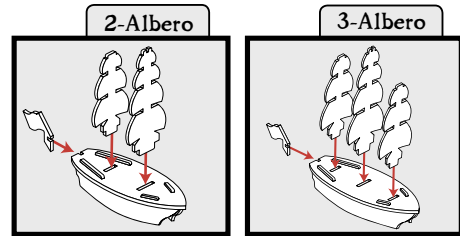
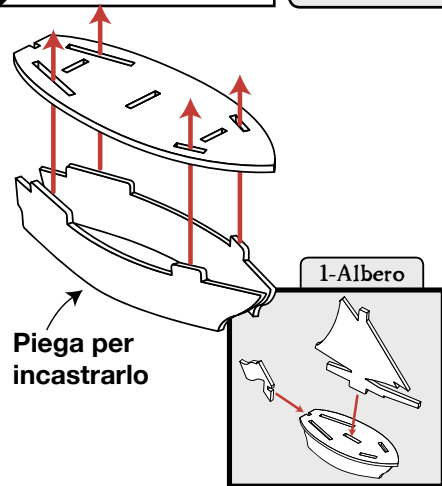
## ATTENZIONE! COMPONENTI FRAGILI

Gli alberi delle navi sono fragili. Afferrali vicino alla base e inseriscili con cautela da un angolo. Se li premi con troppa forza, potresti romperli.

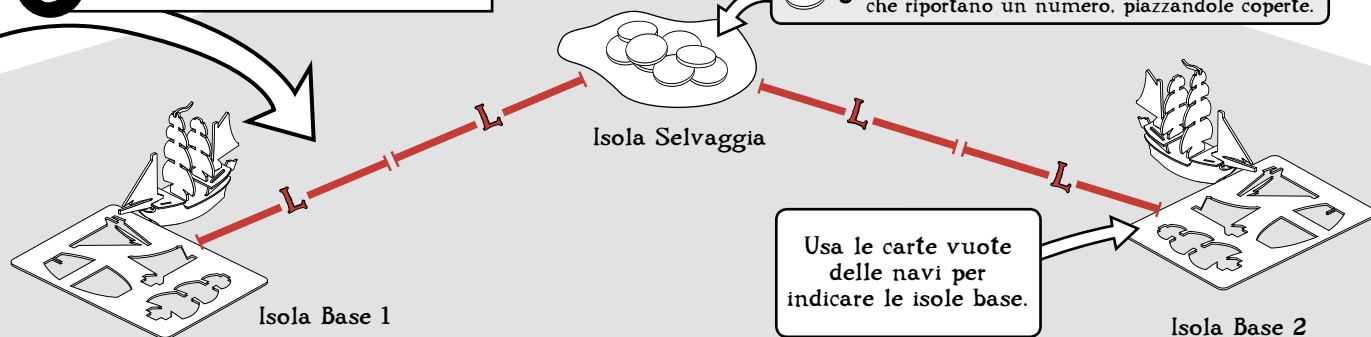


**2** Stacca l'altra nave e montala.

NOTA: Ci sono sei diversi tipi di navi in **Pirates of the Spanish Main**. Visita il sito [www.wizkidsgames.com](http://www.wizkidsgames.com) per le istruzioni complete di assemblaggio.



**3** Prepara il tavolo in questo modo.



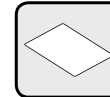
**4** Prepara le tue Flotte



Ciascun giocatore lancia un dado. Chi ottiene il risultato più alto è il giocatore 1.



Il giocatore 1 sceglie la prima nave. Alternatevi fino a che non ne rimangono più.



Il giocatore 2 sceglie per primo la propria isola base.

Piazzate le vostre navi nelle rispettive isole base. La prua (parte frontale) della tua nave deve toccare la tua isola base.

NOTA: Leggi l'abilità speciale della tua nave (troverai le traduzioni delle abilità nelle regole complete), perché influenzerà la partita.

**5** INIZIA A GIOCARE!

Gira questa pagina e leggi "Come Giocare".

**6** PROVA IL GIOCO COMPLETO!

Dopo aver giocato un paio di partite con queste regole, prova a costruire delle flotte più grandi utilizzando il regolamento completo (lo troverai in Italiano all'indirizzo [www.nexusgames.com/pirates](http://www.nexusgames.com/pirates)). Con le regole complete potrai speronare, abbordare e anche catturare le navi nemiche; inoltre saprai come usare ogni sorta di equipaggio speciale e scoprirai i tesori unici! Avanti, compare, i mari sconfinati ti attendono!

## COME FACCIAMO A SAPERE CHI CHE LA MIA NAVE PUÒ FARE?

La carta della tua nave (sotto) contiene molte informazioni su ciò che può fare la tua nave. Avrai bisogno di consultare queste informazioni durante il gioco.

Capacità di Carico

Movimento Base

Cittate dei Cannoni

15 POINTS

THIS SHIP DESTROYES TWO MASTS FOR ONE HIT

Numero della Carta

Numero di Alberi

Abilità Speciale

SUGGERIMENTO: Il numero della carta ti aiuterà a comporre i pezzi della tua nave.

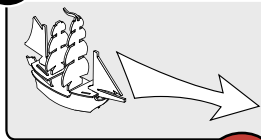
VERSIONE 4.12

©2004 WizKids, Inc. Tutti i diritti riservati. Pirates of the Spanish Main e WizKids sono marchi registrati di WizKids, Inc. Edizione

# COME GIOCARE

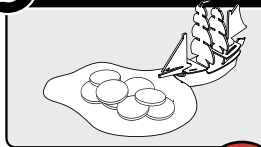
Fai a turno con il tuo avversario. In ogni turno puoi scegliere UNA delle seguenti azioni per CIASCUNA delle tue navi:

## A AZIONE DI MOVIMENTO



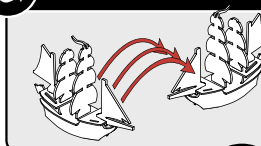
Ogni nave può muoversi di una certa distanza; non serve tirare alcun dado.

## B AZIONE DI ESPLORAZIONE



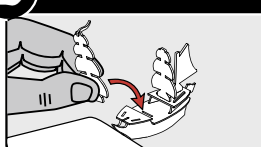
Quando attracchi a un'isola selvaggia, puoi esplorarla.

## C AZIONE D'ATTACCO



Se affondi le navi nemiche, impedisce loro di arraffare l'oro!

## D AZIONE DI RIPARARE



Quando sei attraccato alla tua isola base, puoi effettuare le riparazioni

**NOTA:** Le azioni possono essere alterate dalle abilità speciali delle navi.

**A**

15 POINTS

HMS EXETER

3

**AZIONE DI MOVIMENTO**

L+S

**1** Assicurati di misurare da prua a prua quando ti muovi!

**2**

**3** Assicurati di terminare il tuo movimento alla prua!

**Attraccare**

Questa nave ha terminato il suo movimento toccando un'isola con la propria prua. Quindi è **ATTRACCATA**.

Puoi lasciare un'isola con un'azione di movimento.

**NOTA:** Non tutte le navi si muovono così velocemente. La tua nave potrebbe avere un movimento di **S** o **S+S** oppure di **L**. Queste lettere indicano di quante misure lunghe (Long) o corte (Short) di una carta puoi muovere la tua nave in ciascun turno.

**B**

15 POINTS

HMS EXETER

3

**AZIONE DI ESPLORAZIONE**

L+S

**ESPLORARE**

La capacità di carico indica quante monete del tesoro riesce a trasportare la tua nave. Ogni moneta vale un certo numero di punti tesoro.

**NOTA:** Non puoi attraccare, esplorare o prendere tesori dall'isola base del tuo avversario.

Se sei attraccato a un'isola selvaggia, puoi prendere dei tesori. Prendi le monete senza guardarne il valore, e mettile di fronte a te (controllando quanto carico può trasportare la tua nave). Quando attracchi alla tua isola base e vi scarichi sopra le monete, scopri le: adesso sono tue! Questa regola si applica solo nel gioco con un'unica confezione.

**C**

15 POINTS

HMS EXETER

3

**AZIONE DI ATTACCO**

**1 CONTROLLA I TUOI**

Il numero stampato su ogni albero è il livello del suo cannone. Quando attacchi, per colpire devi ottenere un risultato **MAGGIORE** a questo numero un dado.

Il colore del quadrato indica la gittata. In questo caso:

Livello 4. Gittata di **S**

□

Livello 4. Gittata di **L**

■

**2 MISURA LA GITTATA**

Il cannone anteriore ■ è **ENTRO** la gittata.

Il cannone centrale □ è **FUORI** della gittata.

Il cannone posteriore ■ è **ENTRO** la gittata.

Misura la gittata da ciascun albero verso **UNA QUALUNQUE PARTE** della nave bersaglio. Se si trova entro la gittata, quel cannone può sparare.

**3 SPARA**

Lancia il dado una volta per ogni cannone che sia entro la gittata, e confronta ciascun risultato con il livello di quel cannone.

Se il risultato è maggiore:

**COLPISCI!**

Altrimenti:

L'attacco è fallito con quel cannone.

**NOTA:** Un'azione di attacco ti permette di sparare con **TUTTI** i cannoni di una nave che si trovano entro la propria gittata da un bersaglio.

**4 INFLIGGI I DANNI**

Quando colpisci una nave nemica, il tuo avversario deve rimuovere un albero, ma sta a lui scegliere quale. Quando un albero è rimosso, il suo cannone non può più sparare!

Se non ci sono più alberi da rimuovere, quella nave è affondata!

**D AZIONE DI RIPARARE**

Puoi rimettere al suo posto un albero su qualunque nave che sia attraccata alla tua isola base.

Isola Base

VERSION 4.12