

PIRATES

OF THE
Spanish Main



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™ è un veloce gioco di strategia componibile™ di scorrerie piratesche per due o più giocatori. Si inizia descrivendo il gioco per due giocatori, mentre quello per tre o più giocatori lo trovate più avanti dopo le queste regole. 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 diritto a 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. Visita il sito www.nexusgames.com/pirates per ulteriori informazioni e aggiornamenti.

CARTA DELLA NAVE



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

LE CARTE

Componi le navi staccandone i componenti da una, due o tre carte; fai la stessa operazione con gli equipaggi, i tesori e le isole. Per conservarle, le navi, gli equipaggi e i tesori possono essere incastrati nuovamente nelle rispettive carte; per le isole invece non è possibile far ciò.

Navi: Usa le navi per esplorare le acque dei Mari Spagnoli, per raccogliere i tesori e combattere epiche battaglie. Sulla carta della nave sono stampate diverse informazioni importanti, che devi sempre tenere a portata di mano durante le partite: nome della nave, nazionalità, 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 ti aiutano a 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.



Nexus Editrice Srl

Via Calagrande 9 • 55040 • Capizzano Pianore (LU) • Tel. 0584.438501 • Fax 0584.969483
nexus@nexusgames.com • www.nexusgames.com

Equipaggio: Non sei obbligato a giocare con gli equipaggi nelle tue partite, ma alcuni possiedono delle abilità speciali che aggiungono interesse e scelte al 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.

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

PREPARAZIONE

Puoi giocare le tue partite su di un tavolo o una qualunque altra superficie piana, con il contenuto di almeno due confezioni. 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.

CREARE UNA FLOTTA

Le navi e gli equipaggi hanno ciascuno un valore in punti e appartengono a una di queste tre nazionalità: Inglese, Pirata o Spagnola.

Per creare una flotta, decidi con quanti punti giocherete; ti raccomandiamo partite da 30 punti, sebbene tu possa scegliere un qualunque punteggio a patto che entrambe le flotte abbiano lo stesso costo in punti. Scegli le navi e l'equipaggio (se vuoi) in modo che abbiano un costo pari o inferiore al totale deciso in precedenza.

Contrassegna le tue navi scegliendo un tipo di banderuola e posizionandola sull'albero più alto della tua nave (oppure piazzando un segnalino, come una moneta, vicino alle navi su cui non puoi 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 nazionalità.

PIAZZARE LE ISOLE

Per una partita da 30 punti, raccomandiamo di utilizzare 6 isole. Proporziona il numero delle isole in base al costo in punti totale della partita. È possibile, se necessario, utilizzare oggetti di appropriate dimensioni per rappresentare le isole. Partendo dal primo giocatore, i giocatori piazzano le isole a turno. Un'isola deve essere piazzata ad almeno 2 barre L e a non più di 4 barre L di distanza dalle altre isole.

Quando tutte le isole sono state piazzate, il secondo giocatore 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 in modo che le prue tocchino quell'isola. Le isole restanti si chiamano isole selvagge.

Quelli che seguono sono i vari tipi di equipaggi base. Ognuno di questi equipaggi conferisce un'abilità speciale alla nave che lo trasporta; continua a leggere per imparare come utilizzare queste abilità nel gioco!

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

PIAZZARE L'EQUIPAGGIO

Se hai scelto degli equipaggi, piazza i loro segnalini coperti o sulla tua 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. Devi rivelare un equipaggio quando utilizzi la sua abilità speciale e questo deve rimanere scoperto per il resto della partita.

Alcuni equipaggi sono "collegati" ad altri equipaggi. Quando degli equipaggi collegati fra loro si trovano sulla stessa nave, questa nave ottiene +1 spazio di carico.

PIAZZARE I TESORI

Ogni tesoro reca stampato un numero che ne indica il valore in oro. Per un partita da 30 punti, ogni giocatore dovrebbe contribuire con 6 tesori che abbiano un valore complessivo di 12 punti oro. Mescola questi tesori tenendone coperto il valore in oro, quindi distribuiscine 3 su ogni isola selvaggia.

Alcuni tesori sono unici. 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.

INIZIARE A GIOCARE

Il primo giocatore effettua il primo turno. In ogni turno, puoi assegnare a ciascuna delle tue navi una fra le seguenti quattro azioni: **muovere, esplorare, sparare o riparare**. 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), utilizza la barra rossa per misurarla; se invece è S (movimento corto), usa quella bianca.

Per muovere una nave, posiziona la punta della sua prua in modo che tocchi una delle due estremità della barra di colore appropriato, come mostrato nell'illustrazione. Inclina la barra nella direzione verso cui desideri muovere la nave, cosicché si sposti in linea retta lungo il bordo; puoi 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, puoi fare questi movimenti nell'ordine che preferisci, ma la nave può effettuare eventuali cambiamenti di rotta solo tra una misurazione e l'altra.



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.

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

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.

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 at-

traccare 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.

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), puoi speronare la nave nemica come azione gratuita. Lancia 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.

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, muovi il relitto in maniera che la sua prua tocchi la poppa 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, fai attraccare la nave rimorchiata alla stessa isola con un'azione gratuita.

ESPLORARE

L'azione di esplorare ti permette di scoprire i tesori che si trovano nelle isole selvagge e caricarli sulle tue navi. Quando attracchi a un'isola selvaggia, segnala che ci sei stato lasciando una tua banderuola (o un altro segnalino) sull'isola; se attracchi su un'isola su cui sei già stato, dopo l'attracco puoi esplorarla con un'azione libera.

Assegna alla nave attraccata un'azione di esplorare, guarda tutti i tesori presenti sull'isola (senza rivelarli agli altri giocatori) e scegli ciò che vuoi prendere. Ogni tesoro occupa **1 spazio di carico**. Piazza ogni tesoro scelto, coperto, sulla carta della tua nave. I tesori non presi vanno lasciati coperti sull'isola. Rivela il valore dei tesori quando li scarichi sulla tua isola base, cosa che avviene automaticamente come azione gratuita quando la tua nave vi attracca.

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. Mettilo, scoperto, sulla carta della tua nave; eventuali sue abilità speciali hanno effetto sulla partita da questo momento.

Puoi anche "esplorare" una qualunque nave alleata o relitto toccati dalla tua nave, azione che ti permette di trasferire tesori ed equipaggi fra le navi.

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 assegni un'azione di sparare a una nave, puoi sparare con ogni suo cannone a qualunque bersaglio disponibile entro la gittata. Quando spari con un cannone, traccia 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 tua nave, un'isola o altre navi (diverse da quella verso cui la linea è tracciata), non è possibile sparare. Non puoi 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, usa la barra L per misurare la gittata del suo cannone; se invece è bianco, usa la barra S. Per determinare se una nave nemica si trova entro la gittata, piazza 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, puoi sparare.

Il numero di pallini sul dado dell'albero indica il livello dell'equipaggio che manovra quel cannone. Devi ottenere un risultato **maggiore** di quel numero su un d6 per colpire il bersaglio. Un risultato di 1 sul dado fallisce automaticamente.

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

Dividi equamente fra i due giocatori eventuali tesori presenti sulla nave affondata. Calcola subito i punti oro ottenuti dai tesori affondati, e ponili sulla tua isola base come azione gratuita.

L'unica eccezione sono i tesori unici, che quando affondano vanno rimossi dal gioco. Se i tesori affondati non possono essere divisi in parti uguali, il giocatore che ha sparato ne prende la quantità in eccesso.

RIPARARE

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

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!

Opzionale: Il vincitore ottiene il diritto di tenere tutti i tesori utilizzati durante la partita, fatta eccezione per quelli che si trovavano sull'isola base dell'avversario.

IL CODICE MARINARESCO

- Al termine della partita, restituisci tutte le navi che hanno cambiato flotta al possessore originario.

- 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.

- 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.

GIOCARE IN TRE O PIÙ GIOCATORI

Per giocare a **Pirates of the Spanish Main™** con più di due giocatori si utilizzano tutte le regole normali, con le seguenti eccezioni.

PRIMA DI GIOCARE

Ciascun giocatore porta **3 isole** e **6 tesori** di qualunque tipo e valore.

PREPARAZIONE

Ciascun giocatore tira il dado a sei facce; il giocatore che ottiene il risultato più alto (ritirando eventuali pareggi) è il primo giocatore, e piazza la prima isola. Il giocatore alla sua sinistra piazza quindi un'isola. Continuate questa procedura in cui ogni giocatore piazza un'isola, fino a che tutte le isole non sono state piazzate.

L'ultimo giocatore a piazzare un'isola sceglie per primo la propria isola base. Il giocatore alla sua destra sceglie quindi un'isola base che non sia già stata scelta. Continuate questa procedura in cui ogni giocatore sceglie la propria isola base.

Una volta che sono state scelte tutte le isole base, il primo giocatore effettua il primo turno, e i turni successivi continuano a partire dal giocatore alla sua sinistra.

Piazzate i tesori seguendo le regole normali; ogni isola dovrebbe avere **3 tesori** sopra.

TESORI E VITTORIA

Diversamente dalle regole normali, i tesori **NON** vanno rivelati quando vengono scaricati sull'isola base di un giocatore. Tutti i tesori unici, tuttavia, devono essere rivelati nelle isole selvagge, come nelle regole normali. Una volta che l'ultimo tesoro è stato caricato su una nave, marca quella nave con un segnalino "fine" (usa una moneta, una pietrina, o qualunque altro piccolo oggetto).

La partita ha termine quando si verifica una delle tre seguenti condizioni:

- La nave con il segnalino "fine" scarica l'ultimo tesoro nella propria isola base; OPPURE
- La nave con il segnalino "fine" viene affondata; OPPURE
- In qualunque momento, rimane un solo giocatore con una nave che non sia un relitto.

Per partite con **quattro o più giocatori**, c'è un'ulteriore condizione possibile per terminare il gioco:

- Metà dei giocatori hanno subito l'affondamento di tutte le proprie navi.

Quando si verifica una delle quattro condizioni sopra descritte, rivelate tutti i tesori, compresi quelli eventualmente presenti sulle navi. Ogni giocatore calcola la somma dei valori di tutti i tesori presenti sulla propria isola base e/o sulle proprie navi. Il giocatore con il totale di tesori più alto vince!

Nota: Il tesoro presente su di una nave affondata non conta ai fini della vittoria per nessun giocatore.

ABILITÀ SPECIALI DELLE CARTE

PIRATI

- PC-001 **Calico Cat** Una volta per turno e prima di assegnare un'azione a questa nave, lancia un d6. Con "5" o "6", questa nave può ricevere la stessa azione una seconda volta.
- PC-002 **Captain Blackheart** Questa nave può muoversi e sparare utilizzando la stessa azione di movimento. Una volta per turno, puoi eliminare un equipaggio di questa nave per assegnare un'azione aggiuntiva.
- PC-003 **El Fantasma** Questa nave può attaccare a un'isola base nemica e caricare un tesoro. Se possibile, deve ripartire nel tuo turno seguente.
- PC-004 **Captain Jack Hawkins** Questa nave può muoversi e sparare utilizzando la stessa azione di movimento. Nel turno in cui questa nave si incaglia, elimina un equipaggio dalla nave nemica.
- PC-005 **Genny Gallows** Uno dei tesori di questa nave vale +2 quando attacca alla tua isola base.
- PC-006 **Ghost Crew** L'equipaggio di questa nave non può essere eliminato, a meno che la nave non sia affondata.
- PC-007 **Dave "Bones" Wiley** Una volta per turno, se questa nave carica dei tesori e si trova entro 5 di distanza da una nave nemica, puoi scambiare un tesoro a caso con quella nave.
- PC-008 **Fidel Zuan** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi spagnole.
- PC-009 **Skyme the Monkey** Una volta per turno, questa nave può prendere un tesoro a caso da una qualunque nave che tocca.
- PC-010 **Lucky the Parrot** Una volta per turno, questa nave può guardare un carico coperto di una nave qualunque.
- PC-011 **Gaspar Zuan** Piazza questo equipaggio a faccia in su durante la preparazione. Riduci di 1 il costo di tutti gli equipaggi piazzati su questa nave.
- PC-012 **Genny's Red Rampage** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri per l'abbordaggio.
- PC-CA **Captain** Capitano - Questa nave può muoversi e sparare utilizzando la stessa azione di movimento.
- PC-CO **Cannoneer** Cannoniere - Una volta per turno, uno dei cannoni di questa nave può sparare di nuovo se fallisce.
- PC-EX **Explorer** Esploratore - Questa nave può attaccare ed esplorare un'isola selvaggia utilizzando la stessa azione di movimento.
- PC-HM **Helmsman** Timoniere - Questa nave aggiunge +5 al suo movimento di base.
- PC-MU **Musketeer** Moschettiere - Questa nave ottiene un cannone al quale non si possono aumentare né la gittata né il livello. Può sparare da un qualunque albero (anche da un albero eliminato).
- PC-OA **Oarsman** Rematore - Se questa nave diventa un relitto, ottiene un movimento base di 5. Questo equipaggio non occupa spazio di carico.
- PC-SW **Shipwright** Questa nave può riparare sul mare o in qualunque isola.
- PS-001 **Revenant** Le altre navi non bloccano la linea di tiro di questa nave.
- PS-002 **Snipe** I cannoni di gittata L non possono colpire questa nave.
- PS-003 **The Harbinger** Prendi possesso di ogni relitto che questa nave esplora; entrambe le navi attaccano immediatamente alla tua isola base.
- PS-004 **Zephyr** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri per l'abbordaggio.
- PS-005 **Shadow** Questa nave può attaccare a un'isola base nemica e caricare un tesoro. Se possibile, deve ripartire nel tuo turno seguente.
- PS-006 **Pandora** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri per l'abbordaggio.
- PS-007 **Revenge** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi inglesi.
- PS-008 **El Ladron** Quando questa nave affonda un'altra nave, può riparare uno dei propri alberi.
- PS-009 **Sea Nymph** Se questa nave diventa un relitto, ottiene un movimento base di 5.
- PS-010 **Silverback** I cannoni di gittata L non possono colpire questa nave.
- PS-011 **The Darkhawk II** Quando questa nave raggiunge il limite di carico, il suo movimento base diventa 5.
- PS-012 **Freedom** Questa nave può attaccare a un'isola base nemica e caricare un tesoro. Se possibile, deve ripartire nel tuo turno seguente.
- PS-013 **Raven's Neck** Una volta per turno, questa nave può guardare un tesoro coperto di un'isola qualunque.
- PS-014 **Windjammer** Le fortezze non possono sparare a questa nave.
- PS-015 **El Ballista** Nel turno in cui questa nave si incaglia, elimina un equipaggio dalla nave nemica.
- PS-016 **The Recreant** Una volta per turno, quando questa nave colpisce una nave nemica, elimina anche un equipaggio da quella nave.
- PS-017 **Treachery** Le navi inglesi ottengono +1 ai propri tiri di cannone contro questa nave.
- PS-018 **Longshanks** Questa nave non può mai caricare l'ultimo tesoro di un'isola.
- PS-019 **El Chico** Le navi spagnole ottengono +1 ai propri tiri di cannone contro questa nave.
- PS-020 **Greyhound** Quando questa nave non trasporta alcun carico, aggiunge +5 al proprio movimento base.
- PS-021 **Carrion Crow** Quando questa nave ottiene un "1" in un tiro di cannone, elimina uno dei suoi alberi.
- PS-022 **El Dorado** Prendi possesso di ogni relitto che questa nave esplora; entrambe le navi attaccano immediatamente alla tua isola base.
- PS-023 **Royal Fortune** Gli equipaggi spagnoli possono utilizzare le proprie abilità speciali su questa nave.
- PS-024 **Muerta de la Corona** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi spagnole.
- PS-025 **Bonny Kate** Gli equipaggi inglesi possono utilizzare le proprie abilità speciali su questa nave.
- PS-026 **Batavian Bat** I cannoni di gittata L non possono colpire questa nave.
- PS-027 **Venture** Questa nave affonda quando viene eliminato il suo ultimo albero.
- PS-028 **Silver Dagger** Quando possiede tutti gli alberi, questa nave aggiunge +L al proprio movimento base.

INGLESI

- EC-001 **Admiral Morgan** Prendi possesso di ogni relitto che questa nave esplora; entrambe le navi attaccano immediatamente alla tua isola base.
- EC-002 **Sir Christopher Myngs** Una volta per turno e prima di assegnare un'azione a questa nave, lancia un d6. Con "5" o "6", questa nave può ricevere la stessa azione una seconda volta.
- EC-003 **Carbon Charlie** Quando questa nave è attaccata alla tua isola base, puoi eliminare un tesoro. Questo diventa un cannone "1" che può essere eliminato solamente quando la nave affonda.
- EC-004 **Thomas Gunn the Elder** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi spagnole.
- EC-005 **Governor Lynch** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi pirata.
- EC-006 **Countess Diana Doone** Piazza questo equipaggio a faccia in su durante la preparazione. Riduci di 1 il costo di tutti gli altri equipaggi piazzati su questa nave.
- EC-007 **Myngs Marauders** Le altre navi non bloccano la linea di tiro di questa nave.
- EC-008 **Thomas Gunn the Younger** Questa nave può muoversi e sparare utilizzando la stessa azione di movimento. Una volta per turno, quando questa nave colpisce una nave nemica, elimina anche un equipaggio da quella nave.
- EC-009 **Brother Virgil** In questa nave possono usare le proprie abilità speciali gli equipaggi di qualunque nazionalità.
- EC-010 **Lynch's Noose** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri per l'abbordaggio.
- EC-011 **Powder Pete** Uno dei tesori di questa nave vale +1 quando attacca alla tua isola base.
- EC-012 **Commodore Temple** Prendi possesso di ogni relitto che questa nave esplora; entrambe le navi attaccano immediatamente alla tua isola base.
- EC-CA **Captain** Capitano - Questa nave può muoversi e sparare utilizzando la stessa azione di movimento.
- EC-CO **Cannoneer** Cannoniere - Una volta per turno, uno dei cannoni di questa nave può sparare di nuovo se fallisce.
- EC-EX **Explorer** Esploratore - Questa nave può attaccare ed esplorare un'isola selvaggia utilizzando la stessa azione di movimento.
- EC-HC **Helmsman** Timoniere - Questa nave aggiunge +5 al suo movimento di base.
- EC-MU **Musketeer** Moschettiere - Questa nave ottiene un cannone al quale non si possono aumentare né la gittata né il livello. Può sparare da un qualunque albero (anche da un albero eliminato).
- EC-OA **Oarsman** Rematore - Se questa nave diventa un relitto, ottiene un movimento base di 5. Questo equipaggio non occupa spazio di carico.
- EC-SW **Shipwright** Questa nave può riparare sul mare o in qualunque isola.
- ES-001 **HMS Titan** Una volta per turno, lancia un d6. Con "5" o "6", questa nave può ricevere un'azione aggiuntiva.
- ES-002 **HMS Albion** Se questa nave diventa un relitto, ottiene un movimento base di 5.
- ES-003 **HMS Lord Algernon** Questa nave ignora il primo colpo che subisce in ogni turno, fino a che possiede tutti gli alberi.
- ES-004 **HMS Europa** Una volta per turno, lancia un d6. Con "5" o "6", questa nave può ricevere un'azione aggiuntiva.
- ES-005 **HMS Leicester** Questa nave elimina due alberi a ogni colpo.
- ES-006 **HMS Oxley** Questa nave elimina due alberi a ogni colpo.
- ES-007 **HMS King Edward** Se questa nave possiede un Capitano, aggiunge +1 ai propri tiri di cannone.
- ES-008 **HMS Belle of Exeter** I cannoni di questa nave non possono essere eliminati (mentre gli alberi sì). Se diventa un relitto, non può sparare.
- ES-009 **HMS Dover** Nessuna abilità speciale.
- ES-010 **HMS Bolingbroke** Le altre navi non bloccano la linea di tiro di questa nave.
- ES-011 **HMS Gallowglass** Quando questa nave affonda un'altra nave, può riparare uno dei propri alberi.
- ES-012 **HMS Birkenhead** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri per l'abbordaggio.
- ES-013 **HMS Meresman** In ogni turno puoi raddoppiare la gittata dei cannoni di questa nave, ma devi fare "6" per colpire.
- ES-014 **HMS Wycliffe** Gli speronamenti non possono eliminare gli alberi di questa nave.
- ES-015 **HMS Plantagenet** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi pirata.
- ES-016 **HMS Lord Walpole** Quando questa nave colpisce un'altra nave, sei tu a scegliere quale albero eliminare.

TESORI

- TC-001 **Shipping Charts (Unique Treasure)** Carte Nautiche (Tesoro Unico) - Una volta per turno, questa nave può guardare un carico coperto di una nave qualunque.
- TC-002 **Marksman's Map (Unique Treasure)** Mappa Dettagliata (Tesoro Unico) - Una volta per turno, questa nave può guardare un carico coperto di un'isola qualunque.
- TC-003 **Forged Papers (Unique Treasure)** Documenti Falsi (Tesoro Unico) - Questa nave ottiene l'abilità speciale dell'Esploratore.
- TC-004 **Homemade Flag (Unique Treasure)** Bandiera Improvisata (Tesoro Unico) - Tutte le gittate dei cannoni diventano 5 quando attaccano questa nave.
- TC-005 **Rum (Unique Treasure)** Rum (Tesoro Unico) - La nave salta il turno seguente. Il rum inizia come tesoro da 6. Sottrai 1 per ogni membro dell'equipaggio sulla nave. Questo è il valore finale del rum.
- TC-006 **Plague (Unique Treasure)** Peste (Tesoro Unico) - Rimuovi tutto l'equipaggio di questa nave. Quando questa nave tocca una qualunque altra nave, passa a quella nave questo tesoro e rimuovi tutto l'equipaggio di quest'ultima nave. Finché possiede questo orrendo tesoro, la nave non può attaccare.

SPAGNOLI

- SC-001 **Capitan Alarico Castro** Una volta per turno e prima di assegnare un'azione a questa nave, lancia un d6. Con "5" o "6", questa nave può ricevere la stessa azione una seconda volta.
- SC-002 **Comandante Luis de Alva** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi inglesi.
- SC-003 **Master Gunner Rogelio Vazquez** Tutti i cannoni di questa nave hanno gittata L.
- SC-004 **Master Bianco** Questa nave aggiunge +1 allo spazio di carico. Questo equipaggio non occupa spazio di carico.
- SC-005 **Fernando Sanchez** Questa nave può attaccare a un'isola base nemica e caricare un tesoro. Se possibile, deve ripartire nel tuo turno seguente.
- SC-006 **Almirante Devante del Nero** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi pirata.
- SC-007 **Castro's Loyalists** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri per l'abbordaggio.
- SC-008 **Joaquin Vega** Questa nave ignora il primo colpo che subisce in ogni turno, fino a che possiede tutti gli alberi.
- SC-009 **Bianco's Haulers** Questa nave può scaricare il carico nella tua isola base, se si trova entro 5 di distanza dall'isola.
- SC-010 **Nemesio Diaz** Una volta per turno, annulla l'abilità speciale di un equipaggio o di una nave che si trovi entro 5 di distanza da questa nave.
- SC-011 **Gonzalo Mora** Quando questa nave colpisce un'altra nave, sei tu a scegliere quale albero eliminare.
- SC-012 **Comandante Antonio de Silva** Una volta per turno, quando questa nave colpisce una nave nemica, elimina anche un equipaggio da quella nave.
- SC-CA **Captain** Capitano - Questa nave può muoversi e sparare utilizzando la stessa azione di movimento.
- SC-CO **Cannoneer** Cannoniere - Una volta per turno, uno dei cannoni di questa nave può sparare di nuovo se fallisce.
- SC-EX **Explorer** Esploratore - Questa nave può attaccare ed esplorare un'isola selvaggia utilizzando la stessa azione di movimento.
- SC-HM **Helmsman** Timoniere - Questa nave aggiunge +5 al suo movimento di base.
- SC-MU **Musketeer** Moschettiere - Questa nave ottiene un cannone al quale non si possono aumentare né la gittata né il livello. Può sparare da un qualunque albero (anche da un albero eliminato).
- SC-OA **Oarsman** Rematore - Se questa nave diventa un relitto, ottiene un movimento base di 5. Questo equipaggio non occupa spazio di carico.
- SC-SW **Shipwright** Questa nave può riparare sul mare o in qualunque isola.
- SS-001 **El Acorazado** Per eliminare un albero di questa nave sono necessari due colpi nella stessa azione di sparare.
- SS-002 **La Santa Teresa** I cannoni di gittata L non possono colpire questa nave.
- SS-003 **El Garante** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone per ciascuna nave amica che si trovi entro 5 di distanza.
- SS-004 **La Repulsa** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone per ciascuna nave amica che si trovi entro 5 di distanza.
- SS-005 **La Joya del Sol** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri per l'abbordaggio.
- SS-006 **El Tirador** Una volta per turno, quando questa nave colpisce una nave nemica, elimina anche un equipaggio da quella nave.
- SS-007 **L'Aguila** Quando tocca una nave pirata, questa nave può caricare tutti i tesori di quella nave che riesce a trasportare.
- SS-008 **Cazador del pirata** Questa nave aggiunge +1 ai propri tiri di cannone contro le navi pirata.
- SS-009 **La Resolucan** Una volta per turno, questa nave può prendere un tesoro a caso da una qualunque nave che tocca.
- SS-010 **Asesino de la Nave** Quando questa nave colpisce una nave nemica, puoi eliminare anche un carico da quella nave.
- SS-011 **La Furia** Questa nave elimina due alberi a ogni colpo.
- SS-012 **El Duque** Se questa nave possiede un Capitano, aggiunge +1 ai propri tiri di cannone.
- SS-013 **Pescados de Plata** Una volta per turno, questa nave può muoversi di 5 dopo aver scaricato il carico.
- SS-014 **El Corazon del Mar** Se questa nave diventa un relitto, ottiene un movimento base di 5.
- SS-015 **El Picador** Nessuna abilità speciale.
- SS-016 **El Leon** Gli speronamenti non possono eliminare gli alberi di questa nave.

CREDITS

Creazione del Formato CSG: Jordan Weisman
 Sviluppo Formato CSG: Ethan Pasternack, Shane Small e Kian Chai Ng
 Concetto di Gioco: Jordan Weisman
 Progettazione del Gioco: James Earnest e Mike Selinker
 Sviluppo del Gioco: Mike Mulvihill, Jordan Weisman e Ethan Pasternack
 Creazione del Mondo e Ambientazione: Jordan Weisman
 Art Director (Navi/Isola): Ethan Pasternack
 Illustrazioni delle Navi: Ethan Pasternack, Kian Chai Ng, Cathy Brigg e Sandra Garavito
 Art Director (Equipaggi/Confezioni): Sandra Garavito
 Supervisor: Michael Arnaud
 Illustratori dei Ritratti dell'Equipaggio: Justin Sweet, Vance Kovacs e rk post
 Illustrazioni Battaglia Navale: John M. Groves
 Progettazione Confezioni: Shane Hartley
 Manager di Produzione: Michael Angotti
 Coordinatore del Playlist: Julie Haehn
 Responsabili Gruppo di Playlist: Allen Barton, Damen DeLeenheer, D.C. Dill, Danle Gagne, Boyd Gerber, Steve Hoefler, Gordon Ku, Tom Landy, D. Evan Peterson, Tony Rivera, Brett Seymour, Larry Straining e Tony Vigil
 CREDITS EDIZIONE ITALIANA
 Edizione Italiana: Nexus Editrice Srl
 Traduzione: Marco Ferrandi, Matteo Macchi
 Supervisione e Coordinamento: Simone Peruzzi
 Adattamento Grafico: Fabio Maiorana e Simone Peruzzi
 Contributi Aggiuntivi: Christoph Cianci, Lorenzo Longo, Matteo Macchi



www.nexusgames.com

