

## FASE PORTO

### ORDINE DI INIZIATIVA

- **1° Round** → Inizia con il **Turno del Capitano**, seguito dal **Pirata** che ha + , a sua volta seguito dal **2°** con +  e così via
- Dal **2° Round** → L'Ordine di Iniziativa è dato dalle  spese: il **Giocatore Attivo** sarà quello con +  da spendere, procedendo **in ordine decrescente**. In caso di *parità*, decide il **Capitano**

 → Tempo che spende il **Pirata** per gli **Spostamenti**, per effettuare **Azioni** o **Apprendere nuove Abilità**: durante il tuo **Turno**, puoi spendere le tue  per Spostarti e/o eseguire un'Azione, *nell'ordine che desideri*

- *Ogni volta che entri in una nuova Location* → **Devi pescare una Carta Evento di quella Location e risolverla** (a meno che la Carta ti chieda di prendere una decisione del tipo: "Se vuoi" o "Se desideri": puoi risolverla o no, a tua scelta)
- Se una Carta Evento ti obbliga a *cambiare Location* → *Non* dovrai pescare un'altra Carta Evento, *a meno che* non specificato nella Carta
- Un Evento può avere un **effetto duraturo** → Se presenta la parola **Persistente** significa che *non* deve essere *scartato* e *rimane in gioco* (anche per diversi Round)
- Quando un'altra Carta Evento viene pescata e ha la stessa **parola chiave** dell'*Evento precedente* (scritta in **grassetto e corsivo**) → Si innescano degli **effetti** che vanno risolti come riportato nella Carta Evento

- Quando un **Pirata** finisce  **per effetto di un Evento**:

- Perde immediatamente 5  e 5 
- Verrà poi posizionato sulla **Nave**
- Verranno scartati i suoi **Segnalini Ferita**  e
- *Terminerà* immediatamente il suo **Turno**
- Se un Pirata, a causa del  termina tutte le sue  *non* subisce la **penalità** in termini di  **per il Ritardo nell'Imbarco**
- Gli Eventi possono farti ottenere **l'Appoggio** o **l'Antipatia** delle varie *Personalità* che incontrerai per Tortuga:
  - Se ottieni **l'Appoggio** → Puoi sottrarre 10  e 10  dal Costo per **apprendere un'Abilità** da quella *Personalità*, durante tutta la Fase Porto in corso
  - Se ti procuri **l'Antipatia** della *Personalità* → Questa *non* ti insegnerà **alcuna Abilità** per tutta la Fase Porto in corso
  - Se ti guadagni **sia l'Appoggio che l'Antipatia** di una *Personalità* → Prevale **l'Antipatia**

LOCATION	
MOLO	COSTO
<p><b>RISCUOTERE IL SALARIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I <b>Pirati</b> possono riscuotere il proprio <b>Salario</b> (valore in basso a <i>sinistra</i> della <i>Scheda PG</i>)</li> <li>- Il <b>Capitano</b> riceve il suo Salario di <b>50</b>  come <b>Bottino Personale + 100</b>  per il <b>Bottino dell'Equipaggio</b> (che <i>non</i> può essere utilizzato per uso personale ma solo per fabbisogni generici dell'intero gruppo)</li> </ul> <p><b>Requisito:</b> Una sola volta se l'<b>Avventura</b> ha avuto <b>Successo</b></p>	1 
<p><b>GRACE JENNINGS</b></p> <p>Puoi apprendere un'<b>Abilità Tiratore</b> tra quelle disponibili al Porto</p> <p><b>Requisito:</b> Pagarne il <b>Costo</b> in  e </p>	7  X 
<p><b>RIPOSARE NELLA CONFRATERNITA (CAPITANO)</b></p> <p>Il <b>Capitano</b> può al <b>Costo</b> di 1  ciascuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recuperare 1  e Rimuovere 1  o</li> <li>- Rimuovere 2  o</li> <li>- Recuperare 2 </li> </ul>	+ 1 
<p><b>INCARICHI (CAPITANO)</b></p> <p>Il <b>Capitano</b> pesca 1 <b>Carta Incarico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Può <i>scartare</i> l'Incarico appena pescato e pescarne un altro durante un Turno successivo</li> <li>- Di norma, il <b>Capitano</b> può avere <b>1 solo Incarico attivo</b> e ne potrà pescare <i>1 nuovo</i> solo quando riuscirà a portare a termine l'Incarico attivo con <i>successo</i> o <i>fallimento</i></li> </ul>	1 
<p><b>RIPARAZIONE NAVE (CAPITANO)</b></p> <p>Il <b>Capitano</b> può far riparare <b>1 danno</b> subito durante la Fase Viaggio, per ogni <b>Costo</b> sostenuto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>50</b>  per ogni <b>Vela</b></li> <li>- <b>25</b>  per ogni <b>Impatto</b> nella <b>Stiva</b></li> </ul>	1  X 

<b>POTENZIARE LA NAVE (CAPITANO):</b>	
<p><b>Ampliare la Stiva (50 🗳️)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumenta di <b>1</b> la Capacità della <b>Stiva</b> della Nave</li> <li>- <i>Non</i> superare il valore <i>max</i> consentito per la Nave</li> </ul>	<p>1 ⌚ 50 🗳️</p>
<p><b>Pompa di Scarico (100 🗳️)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Una volta ogni Turno</i>, il <b>Capitano</b> può usare la Pompa di Scarico con un 🗳️ per ridurre la <b>Sporcizia</b>. Su tale 🗳️ <i>non</i> si posizionerà un Segnalino Affaticamento</li> <li>- Il <b>PG</b> che usa la Pompa aggiunge <b>+1</b> al suo <b>Tiro di 🎯</b> per girare l'Indicatore di Sporcizia di <b>1</b> posizione in senso antiorario</li> </ul>	<p>1 ⌚ 100 🗳️</p>
<p><b>Campana di Immersione (70 🗳️)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quando la Nave Pirata <b>Affonda</b> una Nave Nemica, il <b>Capitano</b> può usare la Campana per immergersi nel <i>Turno successivo</i> all'affondamento per recuperare i <b>Segnalini Merce</b> dal relitto affondato</li> <li>- Il <b>Capitano</b>, o un <b>Pirata</b> incaricato dallo stesso, può fare un <b>Tiro di 🎯: 4</b> durante la <b>Fase Incarichi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ → Il <b>Pirata</b> guadagna <b>2 🗳️</b> e pesca <b>3 Segnalini Merce</b>, <i>scartando</i> quelli di <i>Provviste</i>, <i>Schiavi</i> e <i>Tabacco</i> (ne pesca altri in sostituzione)</li> <li>✗ → Il <b>Pirata</b> subisce <b>1 🎯</b> e ritorna sulla Nave con solo <b>1 Segnalino Merce</b></li> </ul> </li> </ul>	<p>1 ⌚ 70 🗳️</p>
<p><b>Cannone (100 🗳️)</b></p> <p>Aggiungi <b>1 Segnalino Cannone</b> (<i>max 5</i>)</p>	<p>1 ⌚ 100 🗳️</p>
<p><b>Segnale in Codice (70 🗳️)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Durante la <i>seguente Fase Viaggio</i>, il <b>Capitano</b> può usare un'unica volta questo miglioramento subito dopo la comparsa di una <b>Nave Nemica Aggressiva o Passiva</b>, o durante l'assegnazione di un Incarico che riguardi una nave Nemica</li> <li><b>Condizione:</b> La Nave Pirata deve essere <b>al di fuori dell'Area di Effetto di qualsiasi altra Nave</b> che non sia la Nave Bersaglio → <ul style="list-style-type: none"> <li>→ La Nave Nemica Aggressiva o Passiva Bersaglio dovrà essere considerata un <b>Nemico Neutrale</b></li> <li>→ Se la Nave Pirata <b>Attacca un'altra Nave</b> Nemica <b>all'interno dell'Area di Effetto del Bersaglio</b> del Segnale in Codice, il Bersaglio si allerta e <i>ritorna</i> al suo stato iniziale di <b>Nemico Aggressivo o Passivo</b></li> </ul> </li> </ul>	<p>1 ⌚ 70 🗳️</p>
<p><b>Sperone (60 🗳️)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se la Nave Pirata entra in una casella che contiene un Nemico, il <b>Capitano</b> può dichiarare immediatamente uno Speronamento <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Il Nemico riceve <b>1 Impatto</b> nella <b>Stiva</b> o <b>Corpo</b> e</li> <li>→ Il <b>PG</b> che si trova nella postazione di <b>Navigazione</b> (al <b>Timone</b>) fa un <b>Tiro di 🎯: 4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ → Il Pirata guadagna <b>1 🗳️</b></li> <li>✗ → La Nave Pirata subisce <b>1 Impatto</b> nella <b>Stiva</b></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p>1 ⌚ 60 🗳️</p>

<p><b>Mortaio (100 🔄)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il <b>Capitano</b> può acquistare un <b>unico</b> Mortaio per il <b>Ponte Principale</b> della Nave Pirata</li> <li>- Il Mortaio può Fare Fuoco in <i>qualsunque direzione</i> (non solo verso i lati della Nave come le Pistole)</li> <li>- <i>Non</i> c'è un Segnalino Mortaio</li> </ul> <p>→ <b>1 PG</b> situato nello spazio corrispondente può sparare con il Mortaio ad un Nemico a <b>2 o 3 caselle</b> di distanza con <b>2 dadi</b></p>	<p>1 ⏳ 100 🔄</p>
<p><b>Munizioni per i Cannoni (30 🔄)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Non</i> ci sono Segnalini Munizioni</li> <li>- Possono essere di <b>2 Tipi</b></li> <li>- Il <b>Giocatore</b> deve dichiarare <i>quale Tipo</i> userà <i>prima</i> di Fare Fuoco: <ul style="list-style-type: none"> <li><b>1. Proiettili a Catena:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possono essere usati <b>una volta per Combattimento Navale</b> dalla postazione di <b>Artiglieria</b></li> <li>- Dopo aver lanciato i dadi e determinato gli <b>Impatti</b> inflitti al Nemico, il <b>PG</b> che ha fatto Fuoco può assegnare <b>1</b> degli <b>Impatti</b> alle <b>Vele</b></li> </ul> </li> <li><b>2. Munizioni da Mitraglia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possono essere usate <b>una volta per Combattimento Navale</b> dalla postazione di <b>Artiglieria</b></li> <li>- Dopo aver lanciato i dadi e determinato gli <b>Impatti</b> inflitti al Nemico, il <b>PG</b> che ha fatto Fuoco può assegnare <b>1</b> degli <b>Impatti</b> al <b>Ponte</b></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p>1 ⏳ 30 🔄</p>
<p><b>Vela Ausiliaria (100 🔄)</b></p> <p>Aumenta di <b>1</b> la capacità delle <b>Vele</b> della Nave</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Non</i> superare il <i>n° max</i> di Vele consentito per la Nave</li> </ul>	<p>1 ⏳ 100 🔄</p>
<p><b>COMMERCIARE (CAPITANO)</b></p> <p>Il <b>Capitano</b> può <b>vendere</b> le <b>Merci</b> acquisite durante i Viaggi o <b>acquistare Provviste</b> e <b>Rum</b> per la Traversata successiva</p>	<p>2 ⏳</p>

<b>COMPRARE NAVE</b>					
<b>TIPO DI IMBARCAZIONE</b>	<b>VELE INIZIALI (massimo)</b>	<b>STIVA (massimo)</b>	<b>CANNONI INIZIALI</b>	<b>PREZZO</b>	<b>VELOCITA'</b>
<b>Goletta</b>	4 (5)	6 (8)	2	150	+ 1
<b>Brigantino</b>	3 (6)	7 (9)	3	200	
<b>Fregata</b>	2 (7)	8 (10)	4	250	- 1

<b>COMMERCiare</b>	
<b>MERCE</b>	<b>PREZZO</b>
<b>Oro e Gioielli</b>	100
<b>Metalli</b>	50
<b>Tessuti e Spezie</b>	40
<b>Tabacco</b>	30
<b>Schiavi</b>	25
<b>Provviste</b>	10
<b>Rum</b>	10
<b>Zucchero</b>	1d6 x 10
<b>Legno</b>	15

<b>LOCATION</b>	
<b>PIAZZA DEL MERCATO</b>	<b>COSTO</b>
<p><b>FARE RIFORNIMENTO</b></p> <p>Un <b>Pirata</b> può spendere <b>1</b>  per comprare un <i>n° qualsiasi</i> di <b>Carte Rum e/o Intruglio</b></p> <p><b>Requisito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pagare <b>3</b>  per il <b>Rum</b></li> <li>- Pagare <b>2</b>  per ogni <b>Intruglio</b></li> </ul>	<p><b>1</b> </p> <p><b>X</b> </p>
<p><b>NEGOZIARE</b></p> <p>Spendi <b>1</b>  per acquistare <b>1 o + Carte del Mazzo Mercato</b>, pagandone il <b>Costo</b>, tra le <b>8 disponibili inizialmente</b> nel Mazzo Mercato</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il <b>Capitano</b> può pescare altre <b>4 Carte Equipaggiamento</b> <b>addizionali</b> e tenerle <i>nascoste</i> agli altri <b>Giocatori</b></li> <li>- Quando il Mazzo si esaurisce, non verrà creato un altro Mazzo</li> </ul> <p><b>Requisito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Comprare 1 o + Carte Equipaggiamento o</b></li> <li>- <b>Vendere Equipaggiamento (non iniziale) a metà</b> del suo valore, arrotondando per difetto</li> </ul>	<p><b>1</b> </p>
<p><b>ORDINARE EQUIPAGGIAMENTO</b></p> <p>Scegli <b>1 Carta Equipaggiamento</b> tra quelle <b>non disponibili</b> nel <b>Mercato</b> della Fase Viaggio in corso: pagane il <b>Costo</b> e mettila <i>da parte</i></p> <p>→ Ne entrerai in possesso nella <i>seguente Fase Porto</i>, quando visiterai la Piazza del Mercato, <i>senza spendere</i> </p>	<p><b>2</b> </p>
<p><b>MAGGIE</b></p> <p>Puoi apprendere un'<b>Abilità Furfante</b> tra quelle disponibili al Porto</p> <p><b>Requisito:</b></p> <p>Pagarne il <b>Costo</b> in  e </p>	<p><b>7</b> </p> <p><b>X</b> </p> <p><b>X</b> </p>
<p><b>COMPRIARE PROTESI</b></p> <p>Puoi comprare una <b>Protesi</b> ed <i>eliminare</i> alcune delle <b>Penalità</b> causate da una <b>6</b>  <b>Permanente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Questi oggetti <i>non</i> sono rappresentati da Carte: è necessario annotarli sul <i>Foglio di Salvataggio</i></li> </ul> <p><b>a) Uncino:</b> per una Ferita Permanente ad una <b>Mano</b>, conta come un'<b>Arma</b>  e infligge <b>1</b> <b>6</b> </p> <p><b>b) Benda:</b> per una Ferita Permanente ad un <b>Occhio</b>, aumenta il tuo  di <b>1</b></p> <p><b>c) Gamba di Legno:</b> per una Ferita Permanente ad una <b>Gamba</b>, ti permette di recuperare <b>1</b> </p>	<p><b>1</b> </p> <p><b>10</b> </p>

<b>LOCATION</b>	
<b>CAPPELLA DI SAN TELMO</b>	<b>COSTO</b>
<p><b>BENEFICIENZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rimuovi 1  o</li> <li>- Recupera 1 </li> </ul>	<p>1 </p> <p>2 </p>
<p><b>ESPIAZIONE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sei stato <b>Maledetto</b>, puoi spendere 1  e alcune  per spiare i tuoi peccati</li> <li>- Scegli la tua <b>Penitenza</b>, rispettila alla lettera e ritorna nella <b>Cappella</b> durante la <i>successiva Fase Porto</i> per <i>liberarti</i> dallo <b>Stato di Maledetto</b></li> </ul> <p><b>Requisito:</b> Pagarne il <b>Costo</b> e fare Penitenza:</p> <p><b>a) Penitenza dell'Avido:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paga 40 </li> <li>- Durante la <b>seguinte Fase Avventura</b> <i>non</i> puoi ottenere <b>Ricompense</b> dai <b>Segnalini Nemico Sconfitto</b></li> </ul> <p><b>b) Penitenza dell'Irascibile:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paga 20 </li> <li>- Durante la <b>seguinte Fase Avventura</b> puoi intraprendere azioni offensive <i>solo</i> contro i Nemici che ti hanno attaccato <i>in precedenza</i></li> </ul> <p><b>c) Penitenza dell'Orgoglioso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paga 30 </li> <li>- Durante la <b>seguinte Fase Avventura</b> <i>non</i> guadagni  sconfiggendo i Nemici</li> </ul>	<p>1 </p> <p>X </p>
<p><b>JEROME FEUILLET</b></p> <p>Puoi apprendere un'<b>Abilità Erudito</b> tra quelle disponibili al Porto</p> <p><b>Requisito:</b> Pagarne il <b>Costo</b> in  e </p>	<p>7 </p> <p>X </p> <p>X </p>
<p><b>MARIE LAVEAU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Puoi apprendere un'<b>Abilità Mistica</b> tra quelle disponibili al Porto</li> <li>- Queste abilità <i>non</i> sono a disposizione di tutti i <b>Pirati</b></li> </ul> <p><b>Requisito:</b> Pagarne il <b>Costo</b> in  e </p>	<p>7 </p> <p>X </p> <p>X </p>



<b>LOCATION</b>	
<b>VILLA DI MADAME CLAUDE</b>	<b>COSTO</b>
<b>QUOTA D'ENTRATA:</b> 0  se sei il Capitano	<b>7</b> 
<b>SCOMMETTERE</b> Vinci il <b>doppio</b> di quanto scommesso se indovini la Previsione <b>Requisito:</b> - Scommettere <b>10-25</b>  sul  o  (totale o parziale) di un <b>Pirata</b> nella <b>seguente Avventura</b> - Incasserai la vincita quando ritornerai alla Villa <b>nella seguente Fase Porto</b> (pagando le <b>7</b>  se non sei il <b>Capitano</b> )	<b>1</b> 
<b>ASCOLTARE LE DICERIE</b> Ottieni <b>1 Carta del Mazzo Dicerie</b> <b>Requisito:</b> Fai un <b>Tiro di</b>  : 4  → Puoi pescare <b>1 Carta Diceria</b> e scegliere se <i>tenerla</i> o <i>scartarla</i> Se decidi di <i>tenerla</i> , <i>non</i> puoi pescare altre Carte Diceria <i>fino a quando</i> non completi la missione o fallisci Se la porterai <i>a termine</i> , riceverai la <b>Ricompensa</b> quando ritornerai a Isola Tortuga	<b>2</b> 
<b>TRATTAMENTO DI LUSSO</b> - Recupera <b>tutti</b> i  e - Rimuovi <b>tutte</b> le 	<b>1</b>  <b>10</b> 
<b>PRESTITO</b> Ricevi <b>5</b>  , + <b>5</b>  per ogni  e  extra speso <b>Requisito:</b> - <i>Max</i> <b>1 Prestito per Pirata</b> - Nella <b>Fase Porto seguente</b> devi tornare da <i>Madame Claude</i> per restituirle il dovuto (pagando le <b>7</b>  se non sei il <b>Capitano</b> )  → Spendi <b>1</b>  e restituisci <b>6</b>  per ogni <b>5</b>  prestate  → Se <i>non</i> ripaghi il <b>Debito</b> , acquisisci lo stato di <b>Debitore</b>	<b>1</b>  <b>1</b> 
<b>FRANCISCO CARRANZA</b> Puoi apprendere un' <b>Abilità Duellante</b> tra quelle disponibili al Porto <b>Requisito:</b> Pagarne il <b>Costo</b> in  e 	<b>7</b>  <b>X</b>  <b>X</b> 