

CORSARI DEI CARAIBI



DOMANDE FREQUENTI

V.I

Non ti avevo già risposto?

VINCERE LA PARTITA

- D: Quando un giocatore dichiara di aver vinto, TUTTI i giocatori eseguono un ultimo turno o solo coloro che non hanno ancora ricevuto il loro turno?
- R: Solo i giocatori che non hanno ancora ricevuto il loro turno, così che alla fine ognuno avrà eseguito lo stesso numero di turni.

AZIONI

- D: Sono obbligato ad eseguire tutte e tre le mie azioni durante il turno?
- R: No, puoi passare le azioni, se preferisci.
- D: Posso spendere liberamente Oro della mia stiva quando sono nel Porto di Residenza, ma deve avvenire come parte di un'azione o è sufficiente essere in porto?
- R: Puoi farlo solo quando esegui l'azione "Attracco".

ZONE DI MARE

- D: **Nassau**: Se pesco due o più merci dello stesso tipo a **Nassau** il prezzo è di 1 Oro ciascuna?
- R: Sì.
- D: **Nassau**: Quanto oro si guadagna dalla vendita di merci richieste?
- R: 6, come da regolamento.
- D: **Cartagena**: Le regole dicono che posso trovare un Mercante, senza eseguire il "tiro di Avvistamento" - come funziona?
- R: Quando scegli l'azione Avvistamento dichiaro di voler trovare un Mercante Spagnolo. Puoi quindi trovarlo senza effettuare il tiro di Avvistamento. Deve essere ancora presente un Segnalino Mercante e quando lo trovi rimuovi il segnalino dal tabellone come da regolamento.

- D: **St.Marteen**: Quante Carte Merce si pescherebbero nel secondo turno, se si sceglie di rimanere in porto e comprare merci per due turni consecutivi
- R: 3, come da regolamento.
- D: **Havana**: Cosa significa che bisognerebbe pescare una quarta carta e tenerla, se è un "colpo"?
- R: Significa che si pescano quattro carte anziché le normali tre quando si compie un Assalto ai Mercanti.; se la quarta carta mostra un simbolo colpo, si conserva insieme alle altre tre, altrimenti si scarta. L'Assalto procede quindi normalmente.

TALENTI DEI CAPITANI

- D: Pepijn van Avezaath: Può avere una Carta Merce extra sulla plancia; questo significa che può avere sei carte merce su un galeone o il massimo è cinque carte merce?
- R: Può avere sei Carte Merce e può perfino avere una Carta Merce su una nave con locazione stiva distrutta.
- D: Alexandre Villon: Può entrare in qualunque porto. Significa che può entrare anche in un porto di una nazione in cui possiede una taglia, giusto?
- R: Sì, anche nei porti che sono in guerra con la sua nazione e perfino i porti colpiti dalla Carta Evento "Peste".
- D: Alexandre Villon: Deve superare un tiro **Influenza** per avere un'azione attracco in un porto illegale. Questo conta come un'azione? Quante volte può fare quel tiro durante un turno? Gli è consentito fare il tiro in un porto, entrare in seguito in un altro porto e effettuare nuovamente il tiro?
- R: Il tiro gli consente di eseguire l'azione. Quindi, se fallisce, non spende nessuna azione; egli sceglie se effettuare il tiro una volta per porto, per turno. In circostanze normali può provare solo una volta, se possiede la carta "Navigazione Perfetta", raggiungendo un porto differente e ritentare.
- D: Christian Marquis: Non è irrealistico avere un capitano così affascinante in un gioco sui pirati?
- R: No.

- D: Thomas Nelson: Le Carte Gloria giocate vengono considerate carte scartate?
- R: No. Thomas Nelson può prendere qualsiasi carta che sia stata scartata a causa di morte, ritiro o superamento del limite di carte in mano - ma non di carte giocate (anche quelle finite nella pila degli scarti).
- D: Il Talento di Frederico de Silva dice che "Può avere due dicerie e può rifare un test *Influenza* quando tenta di acquisire dicerie". Se riesce a pescare una diceria, può tentare subito dopo un'ulteriore azione diceria per acquisirne un'altra nello stesso porto e nello stesso turno?
- R: No. Può solamente provare ad ottenere una diceria una volta sola per azione "Attracco".
- D: Può un capitano entrare nel suo Porto di Residenza a prescindere dalle sue Taglie, che sia in Guerra o per Carte Evento?
- R: Sì. Il Porto di Residenza di un Capitano non è mai chiuso.

MODIFICHE NAVE

- D: Quando si esegue l'azione Attracco si deve rivelare sempre la Modifica Nave o si può lasciare coperta se non la si vuole acquistare?
- R: Si deve sempre rivelare.
- D: Durante l'acquisto di una nuova nave e la redistribuzione delle vecchie Modifiche Nave - posso piazzarne una nel porto attuale se non ce ne sono e riacquistarla nello stesso turno?
- R: Puoi piazzarla nel porto, ma non puoi acquistarla nello stesso turno poiché viene scoperta solo con una nuova azione "Attracco".
- D: Posso acquistare la Modifica Nave "Stiva Maggiorata" anche se il valore Stiva è 5 (come per il Galeone) - affinché altri giocatori non possano acquistarlo?
- R: No, non puoi.
- D: Posso utilizzare il Miglioramento Navale Scafo Rinforzato durante un assalto ai Mercanti?
- R: Sì.
- D: Riparare lo Scafo Rinforzato costa sempre 3 Oro o il prezzo viene modificato da Talenti Speciali dei Capitani e dai porti che offrono riparazioni più economiche?
- R: Costa sempre 3 Oro.

RECLAMARE/ACQUISTARE/VENDERE NAVI

- D: Quando si acquista una Fregata o un Galeone si devono avere già disponibili 35 Oro o è sufficiente avere 30 Oro e vendere la vecchia nave per 5 Oro?
- R: Non c'è bisogno di avere subito 35 Oro; si può anche vendere la propria vecchia nave come parte della transazione.

- D: Quando si acquista o si cattura una nuova nave, le armi speciali sono trasferite insieme alla nave? Inoltre, la Ciurma rimane al livello precedente o si aggiorna al livello della nuova nave?
- R: Puoi trasferire le Armi Speciali, e la tua Ciurma rimane al suo livello attuale. (a meno che il livello attuale non superi quello della Ciurma della nuova nave).
- D: Quando reclamo una nave nemica al termine di una battaglia, in quale stato è la nave?
- R: Reclami la barca nello stato attuale, con danni e Modifiche Nave annesse. La Ciurma viene però fornita dalla vecchia imbarcazione.
- D: Le regole non contemplano la possibilità di trasferire la Ciurma su una nave catturata - posso?
- R: Sì, le regole non sono chiare a proposito. Quando reclami una nave la riempi con la Ciurma della tua vecchia imbarcazione.

CNG (CAPITANI NON GIOCANTI)

- D: Cacciare i Capitani Giocatori: Per una Nave della Marina Francese è meglio inseguire un giocatore con tre Taglie Spagnole che uno con due Taglie Spagnole?
- R: Sì.
- D: Come si comporta una Nave della Marina Francese con 2 giocatori - uno con due Taglie Spagnole e l'altro con una Taglia Olandese ed una Inglese?
- R: I due giocatori sono in parità per quanto riguarda la nave francese.
- D: Il totale di Oro o le merci rompono i pareggi per navi Pirata che attaccano giocatori non-pirata?
- R: Sì. Questo è il caso in cui i giocatori possono essere obbligati a mostrare il totale dell'Oro che hanno a bordo; può essere ovvio chi possiede più Oro, oppure si può dedurre con una banale domanda come: "Hai più di 15 Oro"?
- D: Una Nave della Marina Olandese ha un'abilità di Avvistamento di valore 5 quando avvista un giocatore che ha 5 taglie Francesi, Spagnole o Inglese?
- R: No. Il Capitano della Marina Olandese ha un'abilità di Avvistamento pari al valore stampato sulla sua carta; tuttavia se il Capitano Olandese sta cercando un giocatore che ha 5 Taglie Olandesi, allora ha un valore abilità Avvistamento pari a 5
- D: Quando entrano in gioco i nuovi CNG pescati?
- R: Al termine dell'intero turno (es: quando tutti i giocatori hanno eseguito le loro azioni).
- D: Se la nave di un giocatore è in porto, quella nave si considera in una "zona di mare"?
- R: Sì. Per lo scopo del movimento di un CNG, i porti e qualsiasi giocatore al loro interno, sono considerati essere in Zona di Mare.

COMBATTIMENTO

- D: Se entrambi i giocatori scelgono di Scappare hanno automaticamente successo e la battaglia termina senza tiri di dado?
- R: Sì. In genere non c'è bisogno di tirare dadi. Tuttavia i giocatori possono usare il Miglioramento Navale "Cannoni da Caccia" prima della fuga. Se questo non affonda il giocatore (distrugge lo "Scafo" della nave) allora entrambi riescono a fuggire ed il combattimento termina.
- D: Se i miei "Alberi" sono stati distrutti, posso solo scegliere l'Azione Fuoco. Ma cosa faccio se anche i miei "cannoni" sono distrutti?
- R: La battaglia continua. In ogni round scegli l'Azione Fuoco per vedere se vinci il tiro di **Navigazione** o meno. Non infliggerai alcun colpo, ma è rilevante al fine di stabilire il totale dei colpi che il tuo avversario ti causerà. L'importanza di terminare lo scontro risiede in alcune carte o locazioni colpite dal fuoco dei cannoni che sono cruciali per l'esito della battaglia.

DICERIE

- D: Se si vuole completare una carta diceria, si ha bisogno di un'Azione Attracco o di un'Azione Avvistamento; si deve usare l'intera azione? In altre parole, se ho una carta diceria-porto posso fare altre Azioni Attracco nella stessa azione, e se ho una carta diceria-Avvistamento posso cacciare la nave di un Mercante e completare la carta diceria nella stessa azione?
- R: È nella natura dell'azione "Avvistare" scegliere cosa esplorare, mentre con l'azione "Attracco" non devi scegliere quali attività svolgere - sono tutte disponibili. Quindi per essere chiari:
- Diceria in mare: fai l'azione "Avvistare" solo per verificare la diceria e niente altro (a meno che tu non spenda un'altra azione, ovviamente).
 - Diceria in porto: fai un'azione "Attracco" - Controllare se la diceria è vera può essere fatto insieme alle altre attività portuali.
- D: Posso verificare se una diceria è vera e poi, a prescindere dall'esito, tentare di verificare un'altra diceria nello stesso turno e nello stesso porto?
- R: Sì. Verificare una diceria e tentare di acquisirne un'altra sono attività distinte; puoi perfino tentare di risolvere una nuova diceria se ha luogo nello stesso porto.
- D: Come funziona la carta "Un Sacco di Merce"?
- R: Prima di acquistare merci, giochi la carta e verifichi che la diceria sia vera; in caso di successo peschi cinque carte non "in richiesta" (comprese le Carte Merce scartate). Queste saranno le carte in vendita a **Petite Goave** in questo turno.
- D: Se scopro una diceria essere vera, ma muoio nel tentativo di risolvere il suo effetto, ottengo ugualmente il Punto Gloria?
- R: No, devi sopravvivere agli effetti della carta per "risolverla".
- D: Che cosa succede se un Combattimento tra Ciurme finisce in parità durante la risoluzione di una diceria?
- R: La diceria non si verifica e viene scartata. Il tuo Capitano sopravvive.

CARTE EVENTO

- D: "Attacco a **San Juan**": Quando **San Juan** cambia nazionalità i Mercanti della nuova nazione danno sempre il valore +3 ai saccheggi invece dei Mercanti Spagnoli?
- R: No. Il bonus per il valore del saccheggio ai Mercanti Spagnoli rimane invariato.
- D: "Clemenza": Un giocatore può pagare 5 Oro nel suo turno e rimuovere una taglia, prima che una Nave della Marina nella stessa Zona di Mare tenti il suo tiro "Avvistamento"?
- R: Sì. Tenete bene a mente che un giocatore per evitare di essere avvistato deve togliersi tutte le taglie.
- D: "Clemenza": Se una carta Clemenza viene pescata, può un giocatore prendere una nuova taglia e rimuoverla in seguito nello stesso turno (pagando il costo della carta Clemenza)?
- R: Sì, può essere usata anche nelle taglie prese nello stesso turno.
- D: "Tempeste": Quanto tempo durano e chi colpiscono?
- R: Una tempesta dura per il solo turno in cui viene pescata, ma continua per tutto il turno (es. ha effetto su tutti i giocatori che muoveranno).
- D: "Calma Apparente": Occorre pescare e risolvere la prima carta per poi pescare e risolvere la seconda, inoltre se si pescano due tempeste, ha effetto solo la più grande. Devo quindi ignorare le icone movimento presenti nella carta della tempesta più piccola?
- R: No, si ignorano solo gli effetti della carta tempesta più "piccola", non le icone movimento. Si muovono dunque le navi dei CNG spostandole secondo le icone a prescindere da quale carta venga pescata.
- D: "Guerra & Pace": Se scoppia una guerra e sei in un porto nemico vieni subito espulso dal porto all'inizio del tuo turno o ti è permesso rimanere e svolgere un'azione Attracco?
- R: Puoi rimanere ed eseguire le attività in porto, ma non puoi entrare in altri porti.
- D: "Pestilenza": La carta Pestilenza può bloccare l'accesso al porto per chi possiede documenti falsi?
- R: Sì.

MISSIONI:

- D: "Lettera di Corsa": Posso reclamare la missione Lettera di Corsa anche se ho una Taglia Spagnola (ma sono nel porto perché è il mio Porto di Residenza o perché ho qualche Talento che mi permette di entrarvi)?
- R: No.
- D: "Lettera di Corsa": Il bonus +3 Oro fa parte dei 12+ Oro di saccheggio necessari per fare punti?
- R: No, è un bonus dato dalla nazione per cui si sta combattendo, non è parte del saccheggio di una nave.

D: I Mercanti Francesi Devono Morire – Devo affondare tre navi Francesi per completare la missione o è sufficiente affondare solo la prima per dichiararla conclusa?

R: Anche se guadagni 5 Oro per Mercante Francese affondato, la missione è incompleta finché non se ne affondano tre.

D: La missione “Raccogliere Informazioni” mi permette di pescare una carta diceria. Se quella diceria è “Un Mandante Disperato” posso giocarla nella missione “Raccogliere Informazioni”?

R: No.

ASSALTO AI MERCANTI

D: Posso utilizzare le mie Armi Speciali in qualsiasi momento?

R: No. Puoi usarle solo dopo aver tirato sulla tua abilità di **Navigazione**. Una volta iniziato a giocare carte non puoi più utilizzare le Armi Speciali.

D: Il Tracciato Mercanti ha spazio solo per 8 segnalini. Cosa succede se vengono rimossi più di 8 Segnalini Mercante dal tabellone?

R: I Segnalini Mercante sono ridistribuiti all’inizio del prossimo turno. Tuttavia, se altri Mercanti vengono scoperti, i loro segnalini in più vengono posizionati insieme agli altri 8. Quindi, prima di pescare la prossima Carta Evento, si ridistribuiscono tutti i Segnalini Mercante.

D: Se la stiva è piena, posso buttare a mare il carico attuale per prendere nuove merci da un assalto contro un Mercante?

R: Sì, puoi scegliere se tenere il carico già presente in stiva oppure rimpiazzarlo con il carico saccheggiato.

D: Quando scambio una carta, posso prima pescare e decidere in seguito quale carta scambiare?

R: No. Prima scegli la carta che desideri scambiare e poi peschi la nuova carta.

CARTE GLORIA

D: “Sopravvissuto”: parte del testo sulla carta recita:

“3) Mantieni le Carte Diceria o Missione”

Sembra che al giocatore sia permesso tenere l’una o l’altra carta, ma non entrambe. È corretto?

R: No. Il giocatore può tenere sia la Diceria che la Missione.

D: “Navigazione Perfetta”: Con abbastanza successi è permesso eseguire due Azioni Attracco distinte, in due porti distinti?

R: Sì, fintanto che sono due porti differenti.

D: “Cannoni Instabili”: Infliggo danni anche se non ho più cannoni? Funziona anche quando infliggo danni con “Cannoni a Lungo Raggio”?

R: Sì e Sì.

D: Specialisti: se gioco una carta Gloria Specialista, fallisco il tiro di **Comando** e non posso o non voglio pagare 2 Oro, che cosa succede?

R: Se giochi la carta e non rispetti quel che viene richiesto per reclutare lo specialista (passare il tiro o pagare l’Oro), la carta viene scartata.

D: Depositare il bottino in un porto – Posso solo depositare l’Oro o anche prelevarlo?

R: Puoi solo depositarlo.

D: “Scorta”: Posso usare la carta “Scorta” per attaccare?

R: No, puoi usare la carta solo quando vieni attaccato.

D: “Scorta”: Se una Nave della Marina sconfigge un giocatore, posso saccheggiare la nave di quel giocatore?

R: No. La Nave della Marina combatte al tuo posto mentre tu navighi. Tu non fai parte della battaglia.

D: “Scorta”: Che tipo di taglia prende un giocatore quando usa la carta Scorta?

R: Il giocatore che ti attacca guadagna una taglia della tua nazione. Se riesce a sconfiggere la Nave della Marina guadagna anche una Taglia della nazione della Nave della Marina.

D: “Apprendista Rapido”: Posso usare la carta Apprendista Rapido per qualsiasi carta?

R: No, per duplicare l’effetto di una carta, devi rispondere ai requisiti della carta. Pensala in questo modo: la carta Apprendista Rapido diventa la carta duplicata.

SEGNALINI RICHIESTA

D: I Segnalini Richiesta vengono riutilizzati (p.e. mettendoli insieme agli altri nella riserva), oppure vengono rimossi dal gioco?

R: I Segnalini vengono riutilizzati, così che i Segnalini Richiesta possano tornare nella riserva e rientrare in gioco con una nuova pescata.

D: Quando si scambiano i Segnalini Richiesta (dopo una vendita), il Segnalino torna con quelli della riserva prima di pescarne uno nuovo?

R: No. Il segnalino attuale è rimpiazzato con uno della riserva. Questo significa che si rimuove il Segnalino Richiesta, se ne pesca un nuovo dal porto, ed infine si mette nella riserva quello utilizzato.

ERRATA

CARTE DICERIA.

La prima stampa delle carte diceria “Tesoro Indiano”, “Abbandonato” e “La White Lady” presentano erroneamente un'icona Influenza, richiedendo quindi un test Influenza per verificare la loro veridicità; come per tutte le altre carte diceria in mare, queste tre Dicerie dovrebbero avere un'icona Avvistamento.

LIMITE STIVA NEL PORTO.

La prima stampa del regolamento (pagina 8) non riporta nessun limite al numero di Carte Merce che si possono avere. Questo non è corretto, il limite è di sei carte, indipendentemente dal valore di Stiva della propria nave, Talenti Speciali del Capitano o altri fattori.

RECLAMARE NAVI.

La prima stampa del regolamento (pagina 15) riporta una lista di cose che si possono trasferire sulla nuova nave. La Ciuma manca in questa lista. In altre parole si può trasferire anche la Ciuma rimasta nella nuova nave (senza superare il valore di Ciuma della nuova nave).

NAZIONALITÀ DEL CAPITANO

Nel regolamento è scritto che la nazionalità dei capitani è quella del loro porto di provenienza. Generalmente questo è vero, ma è importante sottolineare che il capitano mantiene la sua nazionalità anche quando il suo Porto di Residenza cambia nazionalità (come nel caso del porto di San Juan che può cambiare nazionalità a causa della carta evento “Attacco a San Juan”).

CONSIGLI STRATEGICI

CONSIGLI GENERALI

- Migliorare la propria nave non è sempre consigliabile.
- Evita di navigare con troppo Oro a bordo.
- Fai attenzione agli effetti delle Zone di Mare.
- Ricordati le tue Carte Gloria, pesca Missioni e Dicerie, includile nei tuoi altri piani.
- Tieni d'occhio i Capitani con navi danneggiate. Potrebbe valere la pena attaccarli.

PIRATI.

- Tieni sempre Armi Speciali a portata di mano. Sono sempre utili contro le Navi della Marina ed essenziali per gli Assalti ai Mercanti
- Rimani entro il raggio di azione dei Mercanti in modo da costringerli a giocare in sicurezza o a correre dei rischi.
- Gli effetti di [Cartagena](#), [San Juan](#), [Old Providence](#) ed in parte [Havana](#) sono molto utili per un pirata.

MERCANTI.

- Tieni d'occhio i pirati fuori raggio e approfittane.
- Piccoli e continui investimenti in Modifiche Nave ed Armi Speciali possono fungere da deterrente ai pirati. Tuttavia, se senti troppa pressione, punta all'acquisto di un Galeone.
- [Cartagena](#), [Caracas](#), [St. Marteen](#) e [Santo Domingo](#) sono porti molto importanti per acquistare/vendere merci.

CORSARI DEI CARAIBI



VARIANTE TAGLIAGOLE

Nota dell'autore: Questa variante è stata pensata per gruppi che cercano con maggiore frequenza battaglie giocatore contro giocatore. Non deve essere intesa come una "correzione", ma più come una variante per venire incontro alle esigenze e le aspettative di alcuni gruppi di gioco - un tentativo di dare ad ognuno il gioco sui pirati che desidera.

La variante si compone di due parti che possono essere utilizzate separatamente o insieme.

AVVISTAMENTO FUORI TURNO

Un giocatore può eseguire l'azione "Avvistamento" immediatamente dopo che il giocatore attivo ha mosso nella sua zona di mare (questo include il movimento dal porto al mare aperto). Quando viene tentato l'**Avvistamento** fuori turno, il giocatore copre la sua carta Capitano come promemoria, per scoprirla nuovamente nel suo prossimo turno. Se il tiro di **Avvistamento** ha successo, il giocatore attivo è stato avvistato ed inizia la battaglia. Se il giocatore attivo sopravvive alla battaglia, può continuare il suo turno.

Penalità alle Azioni: Qualsiasi giocatore che tenta un'azione **Avvistamento** fuori turno, inizierà il suo prossimo turno con due azioni in meno.

REGOLE IN DETTAGLIO:

- Un Capitano non può tentare un **Avvistamento** fuori turno se la sua carta è coperta (p.e. perché ha già tentato questo tipo di azione).
- L'azione **Avvistamento** fuori turno ha priorità rispetto a qualsiasi CNG presente nella stessa Zona di Mare.
- Quando il giocatore attivo muove in una Zona di Mare in cui sono presenti più Capitani giocatori, ognuno di loro dichiara in ordine di turno se desidera o meno tentare l'**Avvistamento** fuori turno. Quelli che dichiarano di volerlo fare tentano l'azione di **Avvistamento**, ma solo il Capitano con più successi trova il giocatore attivo. Risolvi i pareggi contando i pallini risultanti sui dadi se sussiste ancora il pareggio, i giocatori ritirano i dadi. In ogni caso, tutti i Capitani che tentano l'**Avvistamento** fuori turno, ricevono la penalità delle due azioni nel loro prossimo turno.

MANOVRABILITÀ RIDOTTA PER I GALEONI

Riduci la manovrabilità dei Galeoni a 1; questo li renderà più equi negli scontri con le Fregate, durante le battaglie giocatore contro giocatore ed anche una scelta peggiore come navi per i pirati.

Questa opera amatoriale si intende come aiuto al giocatore e non sostituisce in alcun modo il regolamento ufficiale del gioco "Corsari dei Caraibi" edito da Asterion Press (<http://site.asterionpress.com/>) per l'Italia, che ringraziamo per averne permesso la pubblicazione

Traduzione Non Ufficiale a cura di:
Traduttori: Mr_jones e Birdfederico
Revisori: Birdfederico e Simone
Impaginazione: BirdFederico



La Tana dei Goblin
Forlì - Cesena