

PLUNDER

Traduzione: Sargon

PREPARAZIONE

- I giocatori prendono la Scheda del Capitano e la Nave di un colore a scelta. Quindi prendono 5 Pezzi d'Argento. Per montare la nave piegare lungo le linee guida il cartoncino quindi incastrare le alette laterali formando un triangolo.
- Prendere la carta Tortuga e 4 carte Open Sea (Mare Aperto). Quindi, mescolate il resto delle carte, formate un mazzo e ponetelo coperto in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
- Ogni Capitano pesca una carta e la scopre: il giocatore col valore più alto sarà il Primo Capitano (in caso di parità i giocatori in parità continuano a pescare una carta per uno finché uno non pesca un valore più alto dell'altro). Queste carte pescate per l'iniziativa rimangono al giocatore, costituiranno parte della mano iniziale. Se un giocatore ha pescato più di 6 carte (per effetto della pesca in caso di parità), questi deve scartare le ultime carte pescate, fino ad averne 6 carte in mano. Se un giocatore pesca la carta Storm (Tempesta), questa va scartata e sostituita. Non rimetterla nel mazzo, semplicemente accantonatela, solo alla fine della preparazione rimescolatela col mazzo delle carte.
- Posizionare Tortuga con il Nord che punta verso il Primo Capitano. Posizionate le carte Open Sea intorno a essa (sopra, sotto, a
- destra e a sinistra), rivolte nella stessa direzione di Tortuga (in generale le carte Open Sea dovranno essere sempre posizionate col nord verso il Primo Giocatore)
- Posizionare le Navi su Tortuga (non importa il verso).
- Il giocatore alla sinistra del Primo Capitano sarà il Tesoriere — colui che gestisce il denaro. Ci sono due tagli oro e argento. **L'Oro vale 10 pezzi d'Argento**. L'azione di cambiare soldi da argento ad oro o viceversa può essere fatta in qualunque momento.
- Il giocatore alla sinistra è il Magazziniere— colui che gestisce le Merci.
- Il giocatore alla sinistra del Magazziniere è l'Araldo — colui che gestisce le Bandiere delle Nazioni.
- L'ultimo Capitano distribuisce le carte ai giocatori, finché tutti hanno 6 carte. Ricordarsi che le carte pescate per l'iniziativa rimangono ai giocatori. Se un giocatore riceve la carta Storm (Tempesta), questa va scartata e sostituita. Quando tutti i giocatori hanno 6 carte in mano, l'eventuale carta Storm scartata va rimessa nel mazzo il quale verrà rimescolato.

IL GIOCO

Ogni giocatore è il Capitano di una nave pirata. L'obiettivo è accumulare più denaro possibile commerciando merci o vendendo le navi e i loro carichi saccheggiate con gli arrembaggi o tramite fortuiti ritrovamenti.

Vince il primo Capitano che accumula **60 Pezzi d'Argento (10 argento = 1 oro)**.

IL TURNO

Cominciando dal Primo Capitano, ogni giocatore gioca in sequenza le fasi del turno; concluso il turno di un giocatore, il gioco passa al giocatore alla sinistra di quello che ha appena concluso il turno.

1. Risolvere l'Incontro

Il Primo Capitano salta questa fase nel primo turno del gioco. Se il Capitano precedente ha giocato un Incontro che è legale, si deve obbligatoriamente risolvere seguendo le istruzioni sulla carta. Se l'Incontro è una carta Mappa (Porto, Linea Costiera o Mare Aperto), o non è legale (ossia non ci sono tutte le condizioni per poterlo applicare), scartarlo. Se si è persa la nave nel turno precedente, prima di Risolvere l'Incontro, pescare 6 carte. Posizionare la propria nave su Tortuga e iniziare a giocare normalmente. Qualora, in questo caso, venga pescata la carta Storm, non vengono pescate altre carte (anche se è la prima pescata) e viene risolto l'evento Tempesta (*si consiglia fortemente di concedere comunque allo sfortunato giocatore di pescare fino a 6 carte, altrimenti quel giocatore sarà di fatto fuori dal gioco per un paio di turni minimo specie se ha meno di 4 carte, NdT*).

2. Pagare la Ciarma

In questa fase il giocatore **può** pagare la propria ciurma, dando al tesoriere l'ammontare riportato sulla tua carta Nave. Se si ha un First Mate (Secondo), questi dovrà essere pagato 1 Pezzo d'Argento aggiuntivo. Se ci si dimentica di pagare, appena si prende la nave per muoverla sulla mappa (in un qualsiasi momento della fase Navigare ed Esplorazione), un qualsiasi altro Capitano può gridare "Ammutinamento".

Ammutinamento del First Mate: rimuovere la carta del First Mate dalla Scheda del Capitano. È possibile far ammutinare solo il First Mate non pagando il suo ingaggio. La nave comunque rimane al giocatore e non ci sono altri sconvolgimenti.

Ammutinamento dell'Equipaggio: la ciurma getta a mare il Capitano moroso, e la tua nave viene perduta.

In caso di Ammutinamento la nave viene persa e il turno termina immediatamente. Al turno successivo si pescheranno fino a che non si abbiano 6 carte in mano e si riparte con la nave da Tortuga. Le navi catturate non devono essere pagate (non c'è ciurma a bordo). Se ci si accorge di non aver pagato la ciurma prima che un altro giocatore gridi Ammutinamento, si può pagare la cifra dovuta senza incorrere in sanzioni.

3. Esplorare e Muovere

È permesso navigare in una direzione a scelta, è possibile effettuare UNA sola manovra a tribordo (destra) o a babordo (sinistra), e quindi continuare in quella direzione. Non è permesso in nessun caso di retrocedere. La direzione viene scelta all'inizio del **turno**, quindi la posizione della nave in cui si trova all'inizio del **turno** non è influente. Non è possibile effettuare spostamenti in diagonale.

RIPETERE le seguenti sottofasi, in sequenza, finché non è più possibile o non si vuole più continuare a muovere:

1. **Esplorare.** Se c'è uno spazio vuoto adiacente (ortogonalmente) alla tua nave, si può giocare una carta Mappa (Open Sea, Port, Costland) su quello spazio; se successivamente ci si muove non si è obbligati a muoversi su quella carta.

2. **Muovere.** Se si hanno meno di 7 carte in mano e c'è una carta Mappa (Open Sea, Port, Costland) adiacente (ortogonalmente) a quella su cui si trova attualmente la propria nave, ci si può muovere sopra. Ovviamente la regola della stessa direzione (o al più di una manovra) sopra esposta deve essere rispettata. A prescindere da quante carte si hanno in mano se si entra in un Port o in una Costland, la fase termina. Qualora invece ci si muova su Open Sea la fase termina forzatamente solo quando si hanno 7 carte in mano. Se un giocatore vuole entrare o uscire da una carta Mappa Costland speciale che richiede un determinata condizione, qualora si fallisse la prova richiesta per entrare o uscire, la fase termina immediatamente.
3. **Pescare.** Se ci si è mossi, si DEVE pescare 1 carta. Non si pesca nessuna carta se non ci si è mossi. Se si pesca Storm, eseguire le indicazioni sulla carta. La fase termina immediatamente.

4. Azione

Si può compiere UNA delle seguenti azioni.

Se ci si trova in un porto nemico, è obbligatorio portare un attacco al porto a meno che non si abbiano giocate carte che permettano di entrare in un porto nemico senza combattere. Se si è entrati in un porto con una nave catturata o con un carico saccheggiato ed è legale venderli in quel porto (Tortuga per chiunque oppure un porto di una nazione di cui si abbia la Lettera di Marca), è obbligatorio venderli: è l'equipaggio che te lo ordina (riguardo il compenso vedere sezione appropriata).

- **Giocare una carta.** Se sulla carta è riportata la parola "Act" (Azione) e ci si trova nella carta Mappa nominata sulla carta, si possono seguire le istruzioni della carta. Alcune carte "Act" influenzano l'azione Commerciale. In questo caso il giocatore gioca la carta E effettua il commercio.
- **Ricevere una Lettera di Marca.** Se il giocatore è in un porto di una nazione che è in Guerra con un'altra nazione (e non con il giocatore), quel giocatore può cercare di prendere una Lettera di Marca. Il giocatore di turno quindi seleziona una propria carta dalla propria mano e la pone coperta davanti a se. Gli altri giocatori, eventualmente, volessero cercare di fermare il giocatore di turno, possono, se vogliono, giocare a loro volta una loro carta dalla propria mano, sempre coperta e davanti a se. Una volta che tutti i giocatori a cui interessa hanno scelto la carta, si scoprono tutte le carte coperte giocate e si comparano i valori sulle singole carte. Se il valore della carta del giocatore attivo è il più alto (o almeno pari) tra tutte le carte così giocate, quel giocatore prende una Lettera di Marca della nazione proprietaria del porto. Qualora ce ne fosse anche sola una più alta, il giocatore attivo non riceve nulla. Tutte le carte così giocate vengono scartate. Quando si ha una Lettera di Marca è possibile vendere navi catturate e merci saccheggiate anche (oltre che a Tortuga) nei porti di quella nazione. Di contro si verrà considerati immediatamente in guerra con la nazione che era in Guerra con la nazione di cui si ha la Lettera di Marca. Notare che se si gioca la carta Pappagallo, si è sicuri di ricevere la Lettera di Marca.
- **Commerciale.** Se ci si trova in un Porto (o Costland coi Nativi) si può comprare e/o vendere merci ed eventualmente navi catturate e merci saccheggiate. Merci saccheggiate e navi catturate possono essere vendute SOLO a Tortuga o in un Porto della stessa nazionalità di una Lettera di Marca; oppure anche giocando la carta Sneak Into Port (Intrufolarsi nel Porto) o la carta Bottle

of Rum (Bottiglia di Rum). I ricavi della vendita di merci saccheggiate e delle navi catturate vanno divisi a metà (arrotondata per difetto) con il proprio equipaggio (di fatto il guadagno dell'equipaggio viene riposto nella riserva comune dei soldi).

- **Attaccare un Porto.** Se si è in un Porto, lo si può attaccare. Se il Porto è nemico, lo si DEVE attaccare, a meno che non giochi Bottle of Rum o Sneak into Port. Se un giocatore si trova in un porto che diventa a lui nemico durante il turno di altri giocatori, quando toccherà di nuovo a quel giocatore non sarà costretto ad attaccare il porto ma potrà scegliere se andarsene o attaccare.
- **Attaccare un Capitano.** Se si è nello stessa carta Open Sea o Costland di un altro Capitano (quindi non in un Porto o Costland), lo si può attaccare.

Una volta effettuata una Azione (oppure aver passato questa fase) il giocatore di turno deve **Giocare un Incontro**. Se si ha almeno una carta in mano, si deve giocare una come Incontro contro il giocatore successivo. Se si è un Incontro, e il bersaglio si trova nello stesso tipo di carta Mappa nominata dopo "Encounter", la carta Incontro avrà effetto e il giocatore successivo dovrà affrontare l'incontro all'inizio del suo turno. Ricordasi che giocare un Incontro vuol dire giocare una carta qualunque anche quelle che non riportano la parola "Encounter", la differenza è che solo queste ultime devono essere affrontate dal giocatore successivo. Le altre vengono di fatto scartate senza effetti.

Dopo aver giocato un Incontro il turno del giocatore finisce. Inizia quindi quel giocatore successivo.

COME SI COMMERCIA

Se si è in un Porto non nemico o in un Costland con Nativi, è possibile commerciare. Merci saccheggiate e navi catturate possono essere vendute SOLO a Tortuga o in un Porto della stessa nazionalità di una Lettera di Marca; oppure anche giocando la carta Sneak Into Port (Intrufolarsi nel Porto) o la carta Bottle of Rum (Bottiglia di Rum). Le merci che si sono comprate in altri porti possono essere vendute liberamente. Si può sia comprare che vendere Merci e Navi nella stessa azione quante volte si vuole. .

I. Comprare. Il giocatore paga il tesoriere l'ammontare indicato nel Porto o nella Costland coi nativi per ogni merce (o nave) che viene comprata. È possibile in una stessa azione comprare sia navi che merci. Mettere lei merci acquistate nello spazio Traded Cargo (Merci Comprate) della propria Scheda del Capitano. Per comprare una Nave, occorre avere la carta in mano della nave o deve essere stata giocata come Incontro; per comprarla pagare il suo Valore come riportato sulla carta nave. Mettere la nuova carta Nave nello spazio Pinnacle (Lancia) della propria Scheda del Capitano. Se lo spazio è già occupato da un'altra carta Nave (che non sia quella di partenza), il giocatore è costretto a vendere la vecchia nave prima di comprare la nuova. NON si può comprare una Prized Ship (Nave Catturata): queste si prendono solo in seguito a un Combattimento. Ricordarsi che ogni nave ha un limite di carico ed ogni tassello merce rappresenta 1 di peso. NON si può eccedere nel peso del carico. Per qualunque motivo questo accada, quello in eccesso deve essere scartato (a scelta del giocatore).

II. Vendere. È possibile in una stessa azione vendere sia il carico che le navi. Il tesoriere pagherà al giocatore la cifra corrispettiva alla vendita delle sue merci. Non si è obbligati a vendere merci comprate, come non si è obbligati a venderle tutte in uno stesso Porto o Costland.

Per le merci comprate e quindi vendute il Capitano riceve il 100% di quello che guadagna (solo in caso di vendita di merci saccheggiate e navi catturate dimezza le entrate). Se si vende una Nave Catturata in Combattimento, conta come Nave Catturata anche se è stata messa nello spazio Pinnace dopo il Combattimento. Se non si compra un'altra nave per rimpiazzarla, si torna ad usare la Pinnace (la nave di partenza stampata sulla scheda del Capitano). Si è **OBBLIGATI** a vendere la Nave Catturata e il suo bottino se si entra in un Porto che consente di farlo. È possibile vendere la propria nave e in questo caso si guadagna il 100% del ricavato. Anche in questo caso se non si compra una nave per rimpiazzarla si torna ad usare la Pinnace (la nave di partenza stampata sulla scheda del Capitano). Non è possibile rimanere senza nave.

Vendere merci saccheggiate (DEVE essere fatto se il Porto lo consente) da solo il 50% (arrotondato per difetto) del ricavato al Capitano. L'altro 50% viene consegnato alla ciurma e di fatto scartato.

Le Navi possono essere comprate e vendute solo nei Porti (**non** nei Costland). Se si è in un porto che consente la vendita di una nave catturata, si è **OBBLIGATI** a farlo. Anche vendere una nave catturata da solo il 50% (arrotondato per difetto) del ricavato al Capitano. L'altro 50% viene consegnato alla ciurma e di fatto scartato. Quando si vende una nave catturata si deve vendere anche il suo carico. Altrimenti venduta la nave si perde anche il suo carico.

FIRST MATE

Si può assoldare un First Mate solo in un Porto (**non** nei Costland). Il giocatore che vuole assoldarne uno deve giocare la carta relativa dalla propria mano, oppure se gli è stata giocata come Incontro. Ogni First Mate dà un diverso bonus. Si può avere un solo First Mate, e lo si può rilasciare in un qualunque momento (anche in mare aperto.....) scartandolo. L'azione Assoldare un First Mate rientra nell'azione Commercio. Quindi in una Azione commercio si possono acquistare merci e navi, vendere merci e navi, assoldare First Mate, tutto nella stessa azione.

COME SI COMBATTE

Un combattimento avviene quando un giocatore attacca una nave o un porto (anche Tortuga) o quando un evento lo forza ad attaccare.

Se si attacca il porto di Tortuga e si riesce a saccheggiarlo, è permesso vendere al turno successivo il carico appena saccheggiato. Questa è una peculiarità di Tortuga in quanto non ha una nazione.

Quando si attacca un porto si devono ignorare (come se non ci fossero) le navi che vi sono ormeggiate sia che siano dei giocatori che siano del gioco. Può capitare che le navi della Flotta del Tesoro entrino dentro un porto spagnolo, in questo caso, e solo in questo caso, le navi difendono il porto spagnolo e aggiungono il loro valore di cannoni e di equipaggio a quello del porto. Non è possibile attaccare le navi ne insieme ne singolarmente. Se si attacca il porto in questione si devono aggiungere i valori delle navi della Flotta del Tesoro ai cannoni ed equipaggio/guarnigione (i porti hanno solo guarnigioni, ma è ai fine del gioco è come se fosse equipaggio). Se il giocatore vince il porto prende il saccheggio del porto più il saccheggio delle navi più le navi. Non si può prendere più di una nave nello spazio Nave Catturata ne più merci saccheggiate di quante non stiano nella stiva della nave catturata.

Se due o tre Flotte del Tesoro finiscono il loro movimento in uno stesso spazio, sommare i valori di cannoni ed equipaggio e contare come fosse una sola flotta. Non si può prendere più di una nave nello spazio Nave Catturata ne più merci saccheggiate di quante non stiano nella stiva della nave catturata.

Se un giocatore attacca una nave o un porto di una nazione che non gli è nemica, allora il giocatore riceve un tassello della nazione che sta attaccando e lo pone nello spazio Nemici della sua Scheda del Capitano. Se il giocatore che attacca ha una Lettera di Marca della nazione che sta attaccando, allora deve scartare la Lettera di Marca. Attaccare la Flotta del Tesoro è come attaccare la Spagna.

Ricordarsi che i Pirati attaccano sempre. Mentre una nave di una nazione nemica attaccherà solo se è più veloce della nave del giocatore.

Il combattimento consta di 3 sottofasi. Se il combattimento è tra due capitani, ogni capitano può giocare una carta dalla propria mano in ogni sottofase del combattimento. Un combattimento finisce quando non si può concludere una sottofase o si sono completate tutte e tre.

1. Ingaggio. (Saltare se si sta attaccando un Porto)

A. Se un giocatore decide di attaccare, ma il nemico ha una velocità maggiore della nave personale del giocatore (in questo caso non considerare la velocità della nave catturata), questi riuscirà a scappare e ad evitare l'attacco. Eccezione fanno le navi Pirata le quali attaccano sempre e comunque. Qualora la velocità della nave del giocatore fosse più lenta è necessario che la nave raggiunga il bersaglio. Per far questo il giocatore gioca una carta dalla propria mano e aggiunge il valore della carta giocata alla velocità della propria nave. Se ora il valore della velocità è pari o più alto del valore della velocità del bersaglio, il giocatore ha raggiunto la nave e può passare alla seguente sottofase. Se non gioca carte oppure pur giocandola non riesce a raggiungere il bersaglio questi si allontana e la carta viene scartata. Ricordarsi che una nave Pirata attacca SEMPRE, se non la raggiungete voi, vi raggiungerà lei.

B. Se una nave attacca il giocatore, questi può decidere di scappare. Comparare il valore della velocità della nave del giocatore con il valore della velocità della nave che vuole attaccarlo. Questa volta la velocità della nave catturata viene preso in considerazione: la velocità del giocatore sarà la velocità più bassa tra quella della propria nave e quella della nave che attacca. Se si vuole si può abbandonare la nave catturata e perdere di conseguenza il suo carico (scartare carta nave e segnalini merci, ma solo quelli della nave catturata!!!!) e quindi ricalcolare la propria velocità. In qualunque momento (anche con la nave catturata ancora presente) il giocatore può giocare una carta dalla propria mano per aggiungere quel valore alla propria velocità in modo da fuggire. Se la velocità del giocatore è più alta questi fugge (scartare la carta della nave che attacca), altrimenti se è più bassa passare alla sottofase successiva.

Se il combattimento avviene tra due capitani ed uno dei due abbandona la nave catturata e il suo carico per risultare più veloce, l'altro capitano può decidere di prendersi quella nave abbandonata come nave catturata (carico incluso), se sceglie di prendere la nave abbandonata permetterà all'avversario di scappare.

Quando si scappa tra giocatori dove si va?.....

2. Abbordaggio. (Saltare se si sta attaccando Nativi) Comparare il valore dei cannoni del nemico con il valore della propria nave (la nave catturata non viene presa in considerazione). Qualora il giocatore abbia un valore più basso può giocare una carta dalla propria mano e aggiungere il valore della carta

giocata al proprio valore di cannoni. Se il nemico ha un valore più alto di cannoni, la nave del giocatore viene abbordata. In questo caso la nave del giocatore viene affondata (quindi perde il combattimento).

Se invece il giocatore ha un valore più alto (o uguale) di cannoni dell'avversario, sarà il giocatore ad avere abbordato. A questo punto il giocatore può decidere di continuare con un arrembaggio oppure fermarsi all'abbordaggio. Se il giocatore sta attaccando un Porto DEVE continuare con l'arrembaggio.

3. Arrembaggio. Comparare il valore dell'equipaggio del nemico col proprio valore dell'equipaggio (la nave catturata non viene presa in considerazione). SE il valore del giocatore è uguale o più alto di quello del nemico, quel giocatore ha vinto il combattimento. Se invece è più basso lo ha perso. Il giocatore può sempre giocare una carta dalla propria mano e aggiungere il valore della carta giocata al proprio valore di equipaggio. Se il nemico ha un valore più alto di equipaggio la battaglia è persa.

Nota: è possibile giocare una carta in ogni sottofase per aumentare il valore appropriato alla sottofase in cui si gioca la carta.

Ci sono 4 possibili risultati del Combattimento:

1. Il nemico scappa. Scartare la carta della nave nemica e il combattimento finisce..
2. Il nemico è stato abbordato. Scartare la carta nemica e il combattimento è finito.
3. Il giocatore ha perso il combattimento. La sua nave viene affondata (rimuovere la nave dal gioco e posizionarla su Tortuga, il giocatore perde tutte le carte che ha in mano, perde il First Mate se ne ha uno, perde eventuali navi catturate, perde tutto il carico saccheggiato e comprato; se viene sconfitto da un altro giocatore questi prende navi e merci, ma niente soldi, Lettere o First Mate). Al turno successivo la nave riparte da Tortuga e pesca 6 carte con l'eccezione della carta Strom.
4. Il giocatore vince il combattimento. È tempo di saccheggio!!!!

Determinare il saccheggio. Primo, se il nemico era una nave, il giocatore può decidere di prendere la nave come nave catturata ed eventualmente rimpiazzare la nave che era nello spazio della Nave Catturata della propria Scheda del Capitano. È possibile anche scegliere di prendere la nave appena vinta come nave personale e quindi far diventare nave catturata quella che si aveva come personale (non si può invece decidere di far diventare la nave vinta nave catturata e la nave che prima era nello spazio della Nave Catturata come nave personale, oppure non è permesso neanche scartare la propria lasciando la nave vinta e quella nello spazio Catturata nella propria Scheda del Capitano). Quando si cambia nave personale si lascia il carico di questa nello spazio carico (compatibilmente con le nuove dimensione della stiva della nave, l'eccesso viene SCARTATO). Infine si può saccheggiare la nave catturata. Se la nave vinta diventa nave personale, le merci che si saccheggeranno da questa vanno comunque nello spazio merci saccheggiate.

Saltare le seguenti istruzioni se si è combattuto con un altro capitano

Per definire quante merci si sono saccheggiate girare la prima carta del mazzo. Nella carta c'è una icona del tipo di merce e il numero indica la quantità di quella merce. Qualora la merce non sia più disponibile, il giocatore non prende niente, se invece è disponibile meno di quanto dovrebbe prendere, il giocatore prende quanto possibile. È comunque sempre possibile prendere merci al massimo fino a quando la stiva della nave catturata non è piena. NON è possibile utilizzare la stiva della nave personale per le merci saccheggiate. Le merci in eccesso vengono scartate. Piazzare tutte le merci ricevute con il combattimento nello spazio Merci Saccheggiate della propria Scheda del Capitano.

Attaccare un altro Capitano

Se un capitano è nello stesso spazio di Mare Aperto o Costland di un altro giocatore-Capitano (**non** in un Porto), può attaccarlo. Ogni volta che è possibile giocare una carta della propria mano, anche l'avversario può farlo: Le carte vanno posate coperte davanti a se e rivelate contemporaneamente. In caso di parità, vince l'attaccante. Se il difensore abbandona la sua Nave Catturata, l'attaccante può rinunciare al combattimento per impadronirsene. L'attaccante si impadronisce inoltre del carico che il difensore ha lasciato sulla nave abbandonata. Qualora nessuna delle due navi sia fuggita o venga affondata, il vincitore del Combattimento cattura la nave dell'avversario (ad eccezione della Lancia-Pinnacle) e tutto il suo carico.

SE SI PERDE LA PROPRIA NAVE

Se la propria nave viene affondata (per Ammutinamento o Combattimento), il giocatore perde l'equipaggio, l'eventuale First Mate, il carico, eventuale nave catturata e il suo carico. Ma le Lettere di Marca, i tasselli nemico, i SOLDI rimangono sulla Scheda del Capitano. Se un altro Capitano ha catturato la nave e il carico, semplicemente passare a lui nave (se non è la Lancia – Pinnacle, nel qual caso, non dare la nave all'avversario) e tutto il carico. Se il carico non entra nella stiva dell'altro giocatore, quello in eccesso viene scartato. Comunque sia (sia che sia stato un altro Capitano che l'equipaggio) si devono scartare tutte le carte in mano, si deve posizionare la propria nave (sarà quella di base) a Tortuga. Se questo accade durante il proprio turno, questo termina immediatamente.

NEMICI

Se si attacca qualcuno che non sia Pirata o Nativo, la sua nazione di appartenenza diventa nemica: mettere una bandiera di quella nazione nello spazio Nemici della propria Scheda del Capitano. Una Flotta del Tesoro è sempre spagnola, quindi assaltarla vuol dire diventare nemici della Spagna. Se una nazione è nemica, non si può entrare in nessun suo Porto, se non per attaccarlo, oppure giocando la carta Bottiglia di Rum o Intrufolarsi nel Porto. Se si possiede una Lettera di Marca e si attacca una Nave o un Porto di quella nazione, si perde la Lettera di Marca (scartarla).

GUERRA

La carta War is Declared (Dichiarazione di Guerra) scatena una guerra tra le nazioni sulla carta. Alcune carte Dichiarazione di Guerra indicano solo una nazione e lasciano uno spazio vuoto bianco per l'altra nazione: in questo caso sarà a scelta del giocatore selezionare la nazione che entrerà in guerra con quella indicata sulla carta. Una volta scelta la seconda nazione in guerra prendere un relativo tassello bandiera e porlo sulla carta a memoria. Si possono ottenere Lettere di Marca solo dalle nazioni in guerra (non nemiche). Se si ha una Lettera di Marca di una nazione in guerra, l'altra nazione diventa automaticamente nemica (porre la bandiera sulla Carta del Capitano). Se si hanno Lettere di Marca di entrambe le nazioni in guerra, si deve scegliere quale nazione lasciare amica e quale far diventare nemica. La guerra tra due nazioni termina quando viene giocata la carta A Treaty is Signed (Trattato di Pace) appropriata. Scartare le due carte War is Declared e Treaty is Signed. Se un giocatore possiede una Lettera di Marca di una delle due nazioni, e l'altra nazione per questo gli era nemica, quest'ultima nazione non si considera più nemica.

NAVI CATTURATE

Quando si cattura una nave, si può scegliere di prenderla come nave propria invece che come nave catturata. Se si scegliere di prenderla come nave propria posizionarla no nello spazio Nave Catturata della Scheda del Capitano, bensì a coprire lo spazio Pinnacle. Se tale spazio è già occupato da un'altra nave (che non sia la Pinnacle quella di partenza), questa deve essere scartata o deve essere messa nello

spazio Nave Catturata. È perfettamente lecito abbandonare una nave catturata in qualunque momento del proprio turno, ma ovviamente non si può abbandonare la propria nave. Non si possono utilizzare i cannoni e l'equipaggio di una Nave Catturata. Se la velocità della Nave Catturata è inferiore alla velocità della propria nave, si deve utilizzare la velocità più bassa in qualunque situazione.

ERRATA

L'Oro vale 10 pezzi d'Argento.

Stand Trial – Benché sulla carta Stand Trial ci sia scritto “perdete metà del vostro oro”, è da intendere metà del vostro tesoro (quindi sia oro che argento).

PLUNDER

Distribuzione delle carte

- 1 x Tortuga
- 5 x First Mate
- 27 x Navi
 - 4 x Pirati
 - 4 x Olanda
 - 6 x Inghilterra
 - 6 x Francia
 - 7 x Spagna
- 6 x Dichiarazione di Guerra (con maggioranza di Spagna e Francia)
- 6 x Trattati di Pace (con maggioranza di Spagna e Francia)
- 12 x Porti
 - 2 x Olanda
 - 3 x Francia
 - 3 x Inghilterra
 - 4 x Spagna
- 18 x Mare Aperto
- 5 x Coastland
- 5 x Mappa del Tesoro (una per ogni Coastland)
- 2 x Nativi (Incontro Coastland)
- 2x Azioni Porto
- 1 x Azione Coastland
- 1 x Incontri Mare Aperto (Kraken)
- 5 x Incontri Porto
- 5 x Incontri Mare Aperto o Coastland
- 3 x Flotta del Tesoro (cannoni/equipaggio/argento = 8/16/15, 9/18/20, 10/20/25)
- 2 x Carte Combattimento con Testa Rosso
- 1 x Tempesta
- 1 x Pappagallo