

Piratenbucht: I Pirati Leggendarî

Con questa variante le navi nere non rappresentano soltanto Barbanera. Al contrario, possono rappresentare vari Pirati Leggendarî.

- All'inizio della partita le carte Pirata Leggendarî vengono mescolate, coperte, formando un mazzo accanto al piano di gioco. Una delle navi nere Pirata Leggendarî inizia la partita ancorata presso l'Isola della Taverna (#1), e viene piazzata lì. Si scopre la prima carta Pirata Leggendarî dal mazzo vicino alla mappa e si piazza vicino alla nave nera. Se si gioca una partita a tre giocatori, una seconda nave nera Pirata Leggendarî viene ancorata al largo dell'Isola dei Cannoni (#4) all'inizio della partita. Si scopre una carta Pirata Leggendarî per questa nave, e si piazza vicino ad essa. Se volete, potete usare dei piccoli dadi da porre accanto alla nave nera, per identificare il Pirata Leggendarî (ogni Pirata Leggendarî è identificato da un numero).
- I combattimenti possono scoppiare anche sull'Isola del Tesoro, se un giocatore si imbatte in un Pirata Leggendarî ancorato qui. La Flotta Reale non può andare sull'Isola del Tesoro.
- In ogni round di combattimento in cui ci sia coinvolto un Pirata Leggendarî e/o la Flotta Reale insieme a più Pirati, tutte le navi fanno fuoco in ordine decrescente di velocità. Le navi dei giocatori devono combattere tuttavia contro la nave del Pirata Leggendarî e/o della Flotta Reale presente - o scegliere di fuggire - prima di combattere l'una contro l'altra. Nel caso in cui, in un dato round di combattimento, un giocatore abbia lo stesso valore di Vele del Pirata Leggendarî e/o della Flotta Reale, la parità verrà risolta con il tiro di 2 dadi. Chi ottiene il risultato più alto, è il più veloce in quel round di combattimento. Quando sull'isola rimangono solo le navi dei giocatori, dopo aver sconfitto il Pirata Leggendarî e/o la Flotta Reale, i giocatori continuano il combattimento tra di loro, fin quando non rimane solo un giocatore.
- Le navi Pirata Leggendarî combattono secondo le caratteristiche indicate sulle rispettive carte riassuntive.
- Tutte le navi non appartenenti ai giocatori (Pirati Leggendarî e Flotta Reale) possono essere attaccate e colpite solo nello Scafo. Durante lo svolgimento della battaglia, devi tenere il conto (per esempio usando un dado o le tessere Tesoro) dell'attuale valore di Scafo di queste navi.
- Una volta raggiunto il valore zero, la nave si considera affondata. In caso contrario, la nave viene automaticamente riparata del tutto alla fine della sua vittoriosa battaglia.
- Tutte le altre caratteristiche (livelli di Vele, Equipaggio/Cannoni) di una nave non appartenente ai giocatori non possono essere attaccate, e rimangono al valore indicato sulla propria carta riassuntiva per tutto lo svolgimento della battaglia.
- I tiri di dado a favore dei Pirati Leggendarî vengono effettuati da qualsiasi giocatore non coinvolto nel corrente round di combattimento. Il giocatore che ha indirizzato la Flotta Reale verso il luogo di un altro giocatore tira sempre i dadi per essa.
- Queste navi non giocano mai alcuna carta da combattimento (sebbene possano essere influenzati da alcune carte giocate dalle navi dei giocatori).
- I Pirati Leggendarî e la Flotta Reale non fuggono mai dalla battaglia, né combattono l'uno contro l'altro.
- Se un Pirata Leggendarî viene sconfitto, il valore Fama indicato sulla rispettiva carta riassuntiva viene immediatamente diviso tra tutti i giocatori presenti sopravvissuti alla battaglia. Il valore Fama dato dalla Flotta Reale è 4, da dividere tra tutti i giocatori non fuggiti dalla battaglia.
- Se un Pirata Leggendarî viene sconfitto durante un combattimento, durante la Fase 6 si pesca una nuova carta dal mazzo Pirata Leggendarî per rimpiazzarla. La carta del pirata sconfitto viene scartata. Quando non ci sono più carte Pirata Leggendarî a disposizione, mescolate nuovamente tutte le carte precedentemente scartate, e formate un nuovo mazzo.
- È permesso giocare, nello stesso combattimento, due carte **Venti Favorevoli**. Queste avranno un effetto cumulativo aumentando il valore **Vele** di **18**.
- Si può verificare che un giocatore debba riparare nel Covo dei Pirati diverse Aree della propria nave, e ciò a causa del Pirata Leggendarî Ann Bonny e Mary Read. Ogni area da riparare ha un costo di 2 monete d'oro. Se il giocatore non dovesse avere i soldi necessari per la riparazione, nonostante le ricompense che riceverà nel Covo dei Pirati, gli è permesso di riparare gratuitamente tutte le Aree della nave danneggiate, ma non riceverà nessuna ricompensa.
- **La Flotta Reale ha un valore di Vele di 26.** Per il resto, si applicano le regole normali.

- 1 -

Il Pirata Barbanera

Cannoni in attacco: 6
Scafo: 8
Vele: 30
Punti Fama: 6

*Colpisce la Stiva degli avversari.
Attacca prima il giocatore con il maggior
valore di Cannoni.*

- 2 -

L'Olandese Volante

Cannoni in attacco: 4
Scafo: 5 + 2
Vele: 19
Punti Fama: 6

*Colpisce l'Equipaggio degli avversari.
Attacca prima il giocatore con il maggior
valore di Equipaggio.
Se colpito, alla fine di ogni round di
combattimento recupera fino a 2 punti
Scafo, fin quando non affonda. Non può
superare i 5 Punti Scafo iniziali.*

- 3 -

Capitan Uncino

Cannoni in attacco: 3
Scafo: 5
Vele: 21
Punti Fama: 3

*Colpisce la Stiva degli avversari.
Attacca prima il giocatore con il maggior
valore di Stiva.
Prima di sparare ad un Pirata, si assegna un
numero da 1 a 4 agli altri Pirati sull'isola,
iniziando dal Pirata alla sinistra del Pirata
bersaglio. Con 5/6 colpisce il Pirata bersaglio,
con 1-4 colpisce i Pirati corrispondenti ai
numeri ottenuti.*

- 4 -

Ann Bonny & Mary Read

Cannoni in attacco: 3
Scafo: 5
Vele: 28
Punti Fama: 6

*Colpisce tutte le Aree della nave.
Attacca prima il giocatore con il maggior
valore di Vele.*

- 5 -

La Cacafuego

Cannoni in attacco: 0
Scafo: 0
Vele: 0
Punti Fama: 0-6

*La Cacafuego non ha capacità di attacco.
I Pirati combattono tra di loro per il
diritto di saccheggiare i tesori trasportati
sulla nave. Il vincitore tira un dado e
guadagna i Punti Fama indicati.*

- 6 -

Black Bart

Cannoni in attacco: 5
Scafo: 6
Vele: 26
Punti Fama: 5

*Colpisce l'Equipaggio degli avversari.
Attacca prima il giocatore con il maggior
valore di Equipaggio.
Il Pirata che infligge il colpo decisivo a
Black Bart, sconfiggendolo, ottiene, oltre
ai Punti Fama, anche 3 monete d'oro.*



