

Il Covo dei Pirati

"I Filibustieri"

Espansione non ufficiale

[traduzione, adattamento, restyling di A. Marino
"Sortilege", vers. 01/2008]



In questa espansione sono raccolte nuove regole, arrembaggi, duelli fra capitani, 27 nuove carte con i temibili Pirati dei Caraibi e due varianti tra cui una divertente in solitario.

Il contenuto di questa espansione è in parte originale e per lo più è stato tradotto, riscritto e/o adattato a partire da materiale liberamente disponibile in internet. Ringrazio quindi Olivier Marlet, che ha messo a disposizione sul suo sito molto materiale in francese, Marco Signore per la variante in solitario, "The Fiend" per la variante "Truly Brutal Bucanier" e quanti altri hanno messo il loro contributo in rete.

Il regolamento del gioco originale è ripreso in modo compatto e completo dal seguente, che presenta anche alcune importanti variazioni al fine di renderlo più "piratesco" e vario. Il termine "Pirata Leggendario" è talvolta abbreviato nel proseguo con "PL".

Materiale

Utilizzate il materiale del gioco originale, con le seguenti eccezioni:

- Sostituite le carte Taverna e quelle dei PL con le 48 carte in italiano "formato 6x9" che trovate sul sito "La Tana dei Goblin"
- **Aggiungete le 9 Carte PL e le 27 carte Taverna (di cui 9 doppie) che trovate in questa espansione**
- Per un migliore "effetto piratesco" puoi sostituire le barchette di legno in dotazione al gioco con qualcosa di più realistico come ad esempio le navi del gioco "Pirates" della Wizkids.

Preparazione

1. **Carte Bottino:** ponetele in mazzetti da 12 sulle Isole Esterne. Mettete solo 8 se volete fare durare la partita meno tempo.
2. **Ponete le 2 carte "Nuova Rotta" con il dorso verde, vicino al tabellone, scoperte** e le restanti **Carte Taverna** mischiate, coperte, sull'Isola della Taverna.
3. A ogni giocatore: nave Pirata, 1 segnalino Fama (sul percorso-segnapunti Fama), 1 Tabella Nave Pirata con 4 segnalini Forza (sulla posizione di partenza – quella con il simbolo della nave), 1 timone del Capitano, **9 dobloni (dbl)**, **1 carta Taverna** a caso.
4. I restanti dobloni e i **Tesori** vengono sotterrati nell'Isola del Tesoro al centro del tabellone. Fuori dal tabellone, metti la carta **Flotta Reale** scoperta con a fianco le **carte dei PL** coperte.
5. **DUE navi dei PL vengono posizionate inizialmente sull'isola del tesoro, pronte per muoversi DOPO le navi dei giocatori. Assegnate a ciascuna nave un diverso PL scoprendo due carte dal relativo mazzo dei PL.** Se necessario, potete distinguere le navi dei PL applicando su di esse un piccolo adesivo con un numero.

Il turno di gioco

1. Scoprite la prima **carta Bottino** su ciascuna isola.
2. **Navigazione.** Ogni gioc. decide in segreto quale isola andare a saccheggiare e la imposta sul Timone; tutti i timoni vengono quindi rivelati simultaneamente e le navi spostate di conseguenza. **Il giocatore con meno punti fama tira 1 dado per ogni PL e li sposta sull'isola con il numero corrispondente.** Si ripete il secondo tiro fino a che le due navi siano dirette verso isole differenti.
3. **Combattimenti.** A partire dall'isola 1 fino alla 6, risolvete i combattimenti. Sull'Isola del Tesoro (6) si combatte solo contro i PL.
4. **Saccheggio.** Ogni giocatore saccheggia l'isola dove si trova, ricevendo quanto indicato sulla relativa carta Bottino.

5. **Miglioramenti** – Ogni gioc., a seconda dell'isola in cui si trova

--- **Isola della Taverna:** può comprare fino a 3 Carte Tav. al costo di 2 dbl ciascuna, e giocare, se vuole, una carta Mastro.

--- **Isole esterne (2-5):** può rinforzare la corrispondente sezione della propria nave di quanti livelli vuole, pagando il relativo costo in dobloni e poi giocare, se vuole, una carta Mastro.

--- **Isola del Tesoro:** può ottenere 1 punto Fama per ogni Tesoro o 3 dobloni seppelliti e può anche rinforzare una sola sezione della nave a propria scelta, di max 1 livello, e a costo raddoppiato.

6. Sostituite gli eventuali PL sconfitti con altri presi dal mazzo.

7. Da ogni nave dei gioc., buttate a mare (eliminate dal gioco) i Tesori che sono in eccesso rispetto a quelli consentiti dallo scafo.

8. Scartate la prima carta Bottino (quella scoperta) di ogni isola.

Il Combattimento

Ogni volta che su un'isola ci sono due o più navi di Pirati, compresi i PL, si deve combattere secondo le regole piratesche indicate in seguito. Sull'Isola del Tesoro i giocatori non si combattono fra loro ma devono combattere eventuali PL o la Flotta Reale.

Se un **Pirata Leggendario e/o la Flotta Reale** è presente sull'isola i giocatori non potranno attaccarsi fra loro fino a quando queste navi non saranno tutte sconfitte. Quando un PL (o la Flotta Reale) è sconfitto, **chi è rimasto sull'isola si spartisce IL DOPPIO dei punti Fama indicati sulla carta.**

1. **Preparazione per la battaglia:** A partire dal gioc. con la nave più veloce (liv. delle Vele), i giocatori, a turno, **possono** giocare una carta **Battaglia** o passano, **fino a quando tutti passano.** Gli effetti delle Carte Battaglia sono applicati immediatamente e permangono per l'intera durata del combattimento. Al termine, verranno scartate.

2. **Uno o più round di cannonate** – Seguendo l'ordine decrescente di velocità, quindi a partire dalla nave più veloce, ogni nave **deve:**

a. **Sparare una Bordata di Cannoni**

--- **Giocare una o più carte Bordata/Salva**, prima del lancio di dadi. L'effetto di queste carte dura solo per questo lancio di dadi.

--- **Annunciare la nave e la sezione** che si intende colpire. Si può quindi cambiare nave e sezione da colpire durante la battaglia.

--- **Tirare i dadi** in numero pari al livello minimo tra Equipaggio e Cannoni. **Ogni dado con 5 e 6** è un colpo riuscito che porta verso il basso il corrispondente segnalino Forza della nave avversaria.

b. **oppure Fuggire nel Covo dei Pirati**

Il giocatore che decide di fuggire tira un dado: **se esce 1 o 2** si verifica un **ammutinamento**, **perde 2 punti Fama, tutti i tesori e l'oro trasportato** sulla nave, in caso contrario la fuga riesce. **Se la sua nave era già stata colpita almeno una volta**, gli altri giocatori presenti **ricevono subito 1 punto Fama** per averlo costretto alla fuga.

Quando tutte le navi hanno effettuato il loro turno di cannonate, il primo round finisce e si inizia un nuovo round a partire dalla nave più veloce, che potrebbe essere diversa da quella che aveva iniziato il round precedente. **Si continua con i round di cannonate, fino a quando rimane una sola nave sull'isola.**

Una nave è sconfitta non appena il segnalino Forza di una sua Sezione finisce **oltre** il livello minimo. La nave immediatamente **si ritira al Covo dei Pirati** per essere riparata e per questo turno di gioco non potrà fare altro. Tutti gli altri giocatori rimasti sul campo di battaglia (non solo chi ha sferrato il colpo vincente) ottengono **1 punto Fama.**

Riparazione della nave: il gioc. **al Covo dei Pirati può pescare 2 carte Taverna oppure 1 carta Taverna e 2 dbl, e deve riparare obbligatoriamente tutte le sezioni** della propria nave, pagando **2 dbl per ogni sezione** danneggiata. Se non ha i soldi necessari le ripara ugualmente ma non può pescare carte Taverna o ricevere altri dbl.

NOTE IMPORTANTI:

- Se vengono colpite **le Vele** di una nave, la velocità e l'ordine di gioco nel round possono cambiare ad ogni round di cannonate!
- In caso di **parità** di velocità o altro, si decide tirando il dado.
- Il giocatore che ha una **carta Mastro** (una sola) presente su una sezione della nave assorbe automaticamente fino a 2 colpi andati a segno in quella sezione. Al primo colpo assorbito, la carta viene girata di fianco ad indicare il danno e al secondo colpo viene scartata.
- Il giocatore che ha una **carta Pappagallo** (una sola) assorbe fino a 2 colpi sulla sezione indicata dalla carta. Attenzione: la **perdita** di un Pappagallo costa al suo possessore **2 punti fama**. Il pappagallo si ripara automaticamente e a costo zero al termine di ogni battaglia. La **sostituzione** di un Pappagallo costa **1 punto Fama**. Il Mastro assorbe i colpi prima del Pappagallo.
- Una **carta Mastro danneggiata** può essere riparata al costo di 1 doblone, ma solo nella fase dei Miglioramenti o al Covo dei Pirati. Una **carta Mastro può essere sostituita** nella fase dei Miglioramenti a costo zero, con un'altra che il gioc. ha in mano.
- **Nessun combattimento**, eccetto contro i PL o la Flotta Reale, sull'Isola del Tesoro e mai, in nessun caso, nel Covo dei Pirati.

Caccia ai Pirati!

Il movimento degli altri giocatori e dei Pirati Leggendarie non può essere previsto in anticipo, ma un giocatore può andare alla loro caccia se ha una carta Taverna **"Nuova Rotta"**.

I primi due pirati che arrivano sull'Isola della Taverna, possono acquistare una carta Nuova Rotta al costo di **15 dobloni** e dal turno successivo potranno utilizzarla alla fine della fase di Navigazione **dopo** che i PL avranno rivelato le loro posizioni, per fare cambiare rotta alla propria nave!

- 2 carte Nuova Rotta si trovano mischiate nelle Carte Taverna, e chi le trova potrebbe quindi evitare di acquistarle!
- Ogni giocatore può giocare una sola carta Nuova Rotta in tutta la partita e non può acquistarne una se ne ha già utilizzata un'altra.

Arrebbaggi e Duelli

Quando su un'isola ci sono due sole navi che combattono e un giocatore toglie tutti i punti Vela di una nave avversaria, può decidere di andare all'arrembaggio della nave anziché lasciarla andare nel Covo dei Pirati a ripararsi.

- E' possibile quindi **abbordare** la nave dell'avversario solo dopo che questa in un normale scontro ha perso tutti i suoi punti Vela oppure se è stata giocata la carta Battaglia "Arrembaggio".
- L'arrembaggio consiste in un combattimento corpo a corpo: equipaggio contro equipaggio. I giocatori tirano un numero di dadi pari al numero del proprio Equipaggio e ogni colpo vincente colpisce l'equipaggio avversario. Tira per primo il giocatore senza vele dopodiché tira per primo chi ha più equipaggio.
- Durante l'arrembaggio le carte Bordata/Salva non possono essere giocate e i pappagalli non hanno alcun effetto.
- Il primo giocatore che perde tutto l'equipaggio ha perso e **consegna all'avversario tutto l'oro e i tesori trasportati**.
- Entrambi i giocatori ricevono 1 punto fama aggiuntivo: quindi **chi vince riceve 2 punti fama, chi perde 1 punto fama**.

Il Duello dei Capitani

- Dopo la dichiarazione di un arrembaggio ma prima che lo scontro inizi, il Capitano della nave senza Vele può sfidare in duello l'altro Capitano, evitando così l'arrembaggio.
- Il Capitano sfidato può evitare la sfida perdendo 2 punti fama.
- La sfida è vinta da chi si aggiudica 2 su 3 round totali.

• Ogni giocatore tira **1 dado** solo se ha punti Fama ≤ 10 , **2 dadi** se fama ≤ 20 e **3 dadi** se supera i 20 punti fama.

- Vince il round chi ottiene il risultato più alto.
- **Il Capitano vincitore** guadagna un numero di p. fama pari a: $2 + n$. dadi tirati dall'avversario – n. dadi tirati dal giocatore

- **Il Capitano sconfitto** guadagna un numero di p. fama pari a: n. dadi tirati dall'avversario – n. dadi tirati dal giocatore
- Se il vincitore è il Capitano che ha sfidato (nave senza Vele), **guadagna un ulteriore p. fama** e va a riparare la nave al covo.
- Se il vincitore è il Capitano sfidato, **si prende tutto l'oro e i tesori dell'altra nave** e spedisce la nave avversaria a ripararsi.

Regola opzionale: Spade duellanti

- I giocatori possono scegliere di usare una fra queste tre armi:
 - **sciabola**: pesante, lenta e micidiale.
 - **spada**: ben bilanciata tra peso e velocità, in caso di parità vince contro la sciabola se chi la usa fa **almeno 3** con un tiro di dado, altrimenti entrambi i giocatori devono tirare di nuovo.
 - **spadino**: velocissima e leggera, in caso di parità vince contro la sciabola e la spada se chi la usa fa **almeno 4** con un tiro di dado, altrimenti entrambi i giocatori devono tirare di nuovo.

Regola opzionale: Spade o Pistole

Il Capitano sfidato può scegliere di duellare con le pistole anziché con le spade. In questo caso le regole del duello cambiano:

- i due giocatori **contano fino a 10** e **possono** tirare simultaneamente i dadi. Il numero di dadi da tirare è determinato secondo il numero di punti fama, come da regole del duello.
- Chi fa uscire almeno **un 5 o un 6** colpisce l'avversario. Se l'altro non è riuscito a colpire, il primo vince, altrimenti il duello finisce in **pareggio**.
- Se nessuno dei due colpisce, riprovano **contando solo fino a 3** e aumentando le possibilità di colpire: colpisce chi fa almeno 4 con il dado. Continuano così aumentando di volta in volta le possibilità di colpire fino a quando almeno uno colpisce.
- Chi preferisce **aspettare** che l'altro tiri per primo, rischia di perdere ma guadagna subito un punto fama, che può anche servirgli per tirare un dado in più all'eventuale tiro successivo.
- Se entrambi aspettano, deve tirare per primo chi è stato sfidato.

Regola opzionale: Scambio delle Navi

- Chi vince un duello o un arrembaggio può decidere di prendersi la nave avversaria e cedere la propria.
- Anche i livelli di Vele, Cannoni e Scafo verranno di conseguenza modificati. Solo l'Equipaggio rimane allo stesso livello.

Riassunto Punti Fama

I punti Fama vengono guadagnati nei seguenti modi:

- **In battaglia**: 1 punto Fama alle altre navi presenti, quando un giocatore è sconfitto o se fugge dopo essere stato colpito
- **Sconfiggendo un Pirata Leggendario o la Flotta Reale**: chi rimane sull'isola si spartisce il **DOPPIO** dei punti Fama indicati sulla carta relativa.
- **Saccheggio**: i punti indicati sulla carta Bottino conquistata.
- **Seppellendo tesori** (1 punto Fama ciascuno) e **oro** (1 punto Fama ogni 3 dbl)
- **Possedendo carte Fama** al termine del gioco

I punti Fama vengono persi nei seguenti modi:

- In seguito ad un **ammutinamento** (-2 punti)
- Subendo l'uccisione del proprio **pappagallo** (-2 punti) o sostituendolo (-1 punto)

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo 12 turni, ovvero quando tutte le carte Bottino presenti sulle isole sono state scartate.

Ogni giocatore si aggiunge i punti Fama dovuti da eventuali carte Taverna in suo possesso.

Vince il pirata più famoso, quello che ha più punti Fama.

Gioco in Solitario

- Giocare con **due Pirati Famosi**: sopra alla carta relativa porre un segnalino punteggio Fama dello stesso colore della nave, per identificarli meglio.
- Il giocatore parte con **10 dobloni** anziché 8
- Porre un altro segnapunti sulla casella num. 60: il **segnatempo**

Scopo: raggiungere 30 punti fama in 60 turni. Ad ogni turno, si posta il segnatempo indietro di 1 casella, quando arriverà a punti 0 la partita sarà conclusa.

Il Turno di gioco come al solito ma con le seguenti differenze:

Movimento

Se il tabellone è già quadrettato (versione americana) o se è stato quadrettato tracciando su di esso delle leggere righe larghe quanto le caselle del percorso segnapunti-fama, si può applicare questa regola: il giocatore può spostare la propria nave fino al massimo di caselle pari al numero di Vele della propria nave.

In alternativa (non testata), il giocatore necessita sempre di due turni per spostarsi da un'isola ad una qualunque altra.

Saccheggio

Taverna: si tirano tanti dadi quanto è il numero di Equipaggio della nave; se esce **almeno un 6** si può prendere la carta Tesoro, **per ogni 1 uscito si perde un turno** (l'equipaggio si dà ai bagordi e si ubriaca nella taverna)

Scafo: tirare 2 dadi e se il risultato è minore o uguale al livello dello Scafo della nave, si può prendere il Tesoro perchè lo scafo non ha colpito le secche.

Vele ed Equipaggio: si tirano tanti dadi quanto è il numero di Equipaggio della nave; se esce **almeno un 6** si può prendere la carta Tesoro, **per ogni 1 uscito si perde un punto Equipaggio**

Cannoni: si deve sconfiggere il Fortino dell'isola, difeso da 3 cannoni. Si fa un normale combattimento tra la nave e il fortino con 3 cannoni. Ogni cannone del fortino viene distrutto al primo colpo. I cannoni del fortino colpiscono i Cannoni della nave. Alla fine del turno il fortino ripara i suoi 3 cannoni.

I Pirati Leggendari

vengono mossi a caso tirando un dado **alla fine** del turno, dopo la fase dei Miglioramenti. Prima uno e poi l'altro, se entrambi finiscono nella stessa isola, solo uno dei due attaccherà il giocatore, l'altro entrerà nel porto dopo che il giocatore se ne sarà andato. Se una delle due navi è la **Cagafueco**, lo scontro porta alla cattura della nave ma il segnatempo verrà riportato indietro di tante caselle quanti sono i punti fama vinti con il tiro del dado.

Tutte le altre regole rimangono invariate.

I RUDI BUCANIERI – Gioco strategico

PREPARAZIONE

- **Leader:** ogni turno di gioco c'è un giocatore Leader che riceve un apposito segnalino Leader. Al termine del turno diventa Leader il giocatore successivo in senso orario.
- Mettere **2 Pirati Leggendari (PL)** su due isole a caso, tirando il dado. In due giocatori usare 3 PL. Distinguere le navi dei PL mettendo una pedina segnapunti dello stesso colore sulla carta.
- **Carte Tesoro:** mettere solo **10 carte coperte sull'Isola del Tesoro** e niente sulle altre isole. Distribuire le restanti 50 carte

tesoro ai giocatori, in senso orario partendo dal Leader, a formare dei mazzetti coperti per ciascun giocatore.

IL TURNO DI GIOCO

- Ciascun giocatore pesca dal proprio mazzetto **le carte Tesoro** fino ad averne **5 in mano**. Negli ultimi turni di gioco alcuni giocatori si troveranno sprovvisti di carte. Fa parte del gioco.
- Ogni giocatore a giro, a partire dal Leader e poi in senso orario, sceglie una delle carte Tesoro che ha in mano e la mette scoperta su una delle isole, esclusa l'isola del Tesoro.
- Viene scoperta la prima carta Tesoro sull'Isola del Tesoro.
- I giocatori scelgono come da regole base l'isola di destinazione, ma senza sapere dove andranno i Pirati Leggendari.
- I **Pirati Leggendari (PL)** vengono poi mossi. Prima muove il PL presente sull'isola con il numero più basso e visita a giro tutte e sei le isole secondo la numerazione crescente (es.: 3,4,5,6,1,2) fino a fermarsi su quella che offre il **maggior numero di Punti Fama**. Poi il PL che era sull'isola con il numero più alto di punti Fama muove allo stesso modo fino a fermarsi sull'isola che offre il secondo miglior punteggio di fama. Anche l'Isola del Tesoro viene considerata.

COMBATTIMENTI

- **Pareggio di Vele:** se due navi sono uguali in velocità, si girano e **si affrontano a cannonate in contemporanea**. Entrambi i giocatori tirano contemporaneamente i loro dadi e se dovessero entrambi andare a segno potrebbero anche entrambi finire al Covo a ripararsi la nave nello stesso round di combattimento!
- **Ritirata** – Se un giocatore decide di ritirarsi da una battaglia **perde subito 2 Punti Fama**, qualunque sia l'isola su cui si trova. Inoltre deve tirare il dado per l'eventuale **ammutinamento** che avviene con i risultati del dado **1 e 2**: il giocatore perde tesori e oro e ritorna al Covo. Se la il pirata fugge prima del combattimento, nessuno degli altri giocatori riceve punti fama. *Se invece fugge dopo essere stato colpito o perchè costretto a farlo per riparare la nave, allora tutte le navi rimanenti sull'isola ricevono 1 Punto Fama ciascuna.*
- Ogni colpo andato a segno contro un PL viene ricordato mettendo un segnalino sulla sua carta e rimane lì fino alla fine del gioco o fine a quando il PL viene affondato.
- **Saccheggio dopo una battaglia:** chi vince uno scontro su un'isola prende il **doppio dell'Oro** indicato sulla carta relativa. Vale solo se il giocatore riesce a sparare **almeno una salva di cannoni** contro l'avversario (anche se non lo colpisce).
- **Saccheggio: scambio tesori con oro:** durante il saccheggio di un'isola si può scambiare uno o più tesori con 2 ori ciascuno.
- **Combattimento sull'Isola del Tesoro** - I giocatori che si ritrovano insieme sull'Isola del Tesoro **possono** combattere fra loro (diversamente dal gioco base) oppure decidere di **fuggire**. Solo il vincitore potrà seppellire tutti i tesori che trasporta e i **punti Fama (solo quelli) della carta Tesoro** presente sull'isola. Un giocatore però, se partecipa allo scontro, può ottenere 1 Punto Fama seppellendo **1 Tesoro oppure 3 Ori** ogni volta che è attaccato con una salva di cannoni, anche se non viene colpito. Il giocatore di turno invece non può guadagnare punti fama quando spara contro un altro giocatore o quando decide di ritirarsi dalla battaglia.
- **Raddoppio dei Punti Fama per i Pirati Leggendari:** - I pirati che rimangono alla fine di una battaglia con un Pirata Leggendario si dividono il doppio dei Punti Fama indicato sulla carta.

Il gioco termina dopo 10 turni.