

loquendo



Predoni dei Mari



Predoni dei Mari

Prima edizione ottobre 2013

Diritti letterari
© 2013 Enrico Manlio Ottolini

Tutti i diritti riservati
© 2013 Loquendo Editrice

Loquendo Editrice s.r.l.
Piazza Silvabella 30, 27036 Mortara

ISBN 978-88-96859-90-2

www.loquendoeditrice.it

Ideazione e meccanica di gioco: Enrico Manlio Ottolini

Illustrazioni: Fabio Porfidia

Coordinamento editoriale: Simone Tansini

Progetto grafico e impaginazione: Marco Zamarco

DEDICATO ALL'ESAGONALITÀ DEI NERD

Un sentito ringraziamento a tutti coloro che hanno creduto in questo progetto e l'hanno reso possibile.

In particolar modo a: Marco Zamarco e tutto lo staff Loquendo, a Simone Tansini per le notti insonni, a Marta Sanga per i concept grafici, l'incoraggiamento ed il continuo supporto morale, a Riccardo Ottolini per l'analisi statistica, a Fabio Porfidia per le impareggiabili illustrazioni, a Alessandro Dibitonto primo playtester, a Gianfranco Monfardini e il popolo della Torre d'avorio per il playtest.

Enrico Manlio Ottolini

Il nostro impegno per l'ambiente ci impone l'utilizzo di risorse rinnovabili e con il minor impatto ambientale possibile. Questo manuale è stato stampato su carte che rispettano i protocolli FSC - Forest Stewardship Council.

I toner Konica Minolta usati sono di ultima generazione, con una composizione a base di mais e compatibili anche con gli alimenti. Sono stati testati dalla TÜV come biodegradabili al 98% con certificato n. 60036980 del 21.12.2010.

Finito di stampare nell'ottobre 2013 con tecnologie digitali Konica Minolta Printing Solutions da Loquendo Editrice srl., Piazza Silvabella 30, Mortara

Tra il 1716 ed il 1718, anno della sua morte, il celebre pirata Edward Teach, meglio noto come Barbanera, ebbe il controllo del mar dei Caraibi.

Predoni dei mari è un gioco navale che immagina le scorrerie dei pirati fedeli a Barbanera in un arcipelago non meglio identificato dal quale partì la conquista del Mar dei Caraibi.

Tutto ebbe inizio con una missiva dal diavolo in persona...

L'anno passato del 1714 scrissi a Voi i successi de li nostri viaggi verso le parti de lo mar di Giamaica. Sappiate fratelli che al mondo non ci è legge più vera della nostra, per la quale solamente può l'uomo acquistarsi la libertà.

Voi avete fatto gran cose in difesa della nostra legge, la legge della Fratellanza, pertanto ora Vi darò ragguaglio dello mio piano per lo dominio dello mare intero e la cacciata del turpe invasore, sia esso Inglese, Olandese, Francese o Spagnolo.

Andate con li Vostri navigli e prendete loro e tutti li utili istrumenti per la cattura di quei porti strategici che ci serviranno come base per lo dominio de lo mare. Mettete a memoria queste mie parole, e insegnate allo straniero cosa significa pagnar la Fratellanza.

Edward Teach

Predoni dei Mari

Ogni termine in *corsivo* del presente manuale ha un preciso significato che verrà dettagliato nel glossario, in ordine alfabetico per un'immediata consultazione.

Per un'ottimale esperienza di gioco, si raccomanda che almeno un giocatore abbia letto per intero il regolamento e familiarizzato con la terminologia.

SCOPO DEL GIOCO

Sulle isole dell'arcipelago vi sono le basi delle quattro nazioni dominanti all'epoca, il gioco consiste nel navigare tra queste isole per conquistare le città dei governatori.

Vi sono diversi modi per sviluppare la forza necessaria ad attaccare con successo una città: si possono portare a termine missioni, depredare mercantili, cercare merci o equipaggiamento dispersi oppure depredare altri pirati.

Ogni pirata può seguire la strategia che preferisce ma non dovrebbe mai perdere di vista l'obiettivo finale, la conquista delle città.

Partita Regolare: Vince il pirata che conquista per primo 3 città, la partita termina in quel momento.

Partita Breve: Vince il pirata che conquista per primo 2 città, la partita termina in quel momento.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

7	Tabelloni	6	Segnalini vele di seta +2
1	Rosa dei venti	40	Segnalini Armi Secondarie (10x tipo) Colpi a Mitraglia, Rampini, Granate, Palle incatenate
5	Plance pirata	40	Segnalini Armi Principali (10x tipo) Armi da mischia, Moschetti, Cannoni e Colubrine
5	Pedine carico	34	Segnalini merce
5	Pedine pirata	12	Segnalini lettera di marca (3x tipo)
12	Pedine mercantile	39	Segnalini Punti Comando
1	Pedina Kraken	15	Segnalini covo (3x pirata)
6	Sagome secche	1	Mazzo di carte navi da carico (31 Carte)
1	Sagoma tempesta	1	Mazzo di carte navi da guerra (31 Carte)
39	Segnalini Onore pirata	1	Mazzo di carte combattimento/evento (60 carte)
66	Segnalini Doblone	1	Mazzo di carte missione (43 carte)
4	Carte tregua		
30	Segnalini vele +1		

Ogni *pirata* a questo punto sceglie la propria *carta nave* di partenza dal *mazzo navi da carico* (verdi), essa deve essere scelta tra quelle che costano 150 *doblioni*, quando tutti avranno effettuato la scelta predisponete i mazzi di carte in modo che ciascuno di essi abbia lo spazio per la relativa *pila degli scarti*.

Decidete chi è il *tesoriere*, egli terrà a portata di mano la scatola e si curerà di distribuire le ricompense, ritirare i pagamenti e gestire il traffico di segnalini.

Decidete con quale colore giocherà ciascun *pirata* e consegnategli la propria dotazione:

- Plancia pirata
- Pedina pirata
- Pedina carico
- 3 Segnalini Covo
- 20 Doblioni
- 1 Punto comando
- 1 carta missione
- 2 segnalini arma principale (ogni pirata è libero di scegliere le proprie)



Decidete chi è il *signore dei venti*, egli prenderà anche la *Rosa dei venti* e la posizionerà accanto a se in modo che l'orientamento degli esagoni sia uguale all'orientamento degli esagoni del *tabellone*. Sul *modulo* con l'isola pirata vi è l'indicazione del Nord che vi aiuterà a orientare la *Rosa dei venti*.

Il *Signore dei venti* sarà il primo a giocare e gli altri seguiranno in senso orario.



1. Ogni *pirata* inserisca la propria *carta nave* nell'apposita tasca della *plancia*, in modo che la banda nera sia nascosta. Quelle informazioni non servono quando la nave viene usata da un pirata.

2. Posizionate poi i due *segnalini armi principali* sulla *santabarbara* della vostra nave, e la vostra *pedina pirata* su una *casella porto* pirata.

3. Con i *doblioni* a disposizione potete comprare dell'*equipaggiamento* scegliendo quello che preferite. L'*equipaggiamento* può essere sistemato nella *stiva* se si tratta di *segnalini lettere di marca* o sui *pennoni* se si tratta di *segnalini vele*, si può anche decidere di tenere i segnalini in *magazzino* per un uso successivo.



Carta nave: Le navi sono il mezzo con cui i *pirati* assaltano le proprie prede ma sono anche le prede stesse; ciò significa che sia le navi mercantili che le navi usate dai *pirati* sono generate dai medesimi mazzi di carte.

Le carte nave sono divise in *navi da carico* con il retro verde e *navi da guerra* con il retro rosso, alcuni elementi grafici verdi e rossi, posti anche sul fronte delle carte, rendono la distinzione intuitiva.

Le informazioni riportate nella banda nera riguardano l'uso della nave come mercantile:

- **Merce a bordo** è il numero di segnalini merce che la nave genera se viene saccheggiata
- **Assetto difesa mercantile** è l'armamento che il mercantile può usare per difendersi
- **Rendita in onori pirata** è il numero di onori che la nave genera se viene catturata

Le navi dei *pirati* sono rappresentate dalla carta nave posizionata sulla propria *plancia di gioco*, in questo modo la banda nera viene nascosta e i valori da tenere a mente saranno:

- **Valore di movimento base**, è il *movimento* senza miglioramenti
- **Santabarbara** è lo spazio in cui si possono stivare solo gli armamenti principali (*Armi da mischia, Cannoni, Colubrine e Moschetti*).
- **Spazi pennoni**, i bonus delle vele qui inseriti si sommano al movimento base
- **Spazio stiva**, è lo spazio in cui si possono stivare solo armi secondarie (*Palle incatenate, Colpi a mitraglia, Granate e Rampini*), merci e documenti come le lettere di marca.
- **Il valore onori pirata** riportato sotto al costo in *doblioni* indica quanti *onori pirata* bisogna possedere per poter acquistare quella nave.

Navi migliori possono essere acquistate nella fase di *commercio* pescando tante *carte nave* quante indicate dalla dimensione *città* (numero vicino alla bandiera sul *modulo*), scegliendo quella di proprio gradimento e pagando il prezzo in *doblioni*.

Quando un *pirata* acquista una nave migliore vende la nave precedente per il suo costo in *doblioni* ridotto di 20 e la scarta.

I *pirati* sono liberi di comprare *navi da carico* o *navi da guerra* a propria discrezione ricordando che:

In fase di acquisto tutte le navi generate devono provenire dallo stesso mazzo

Le navi generate in incontri casuali e/o missioni devono provenire dallo stesso mazzo di provenienza della nave pirata, a meno che non sia diversamente specificato.

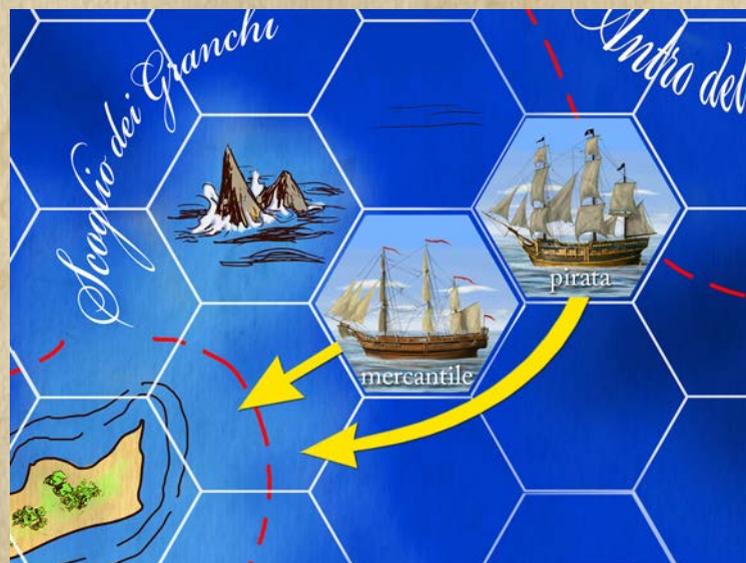
Ora siete pronti per cominciare!

SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in rounds, ogni *round* termina quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio *turno*. All'inizio di ogni round il *Signore dei venti* aziona la *Rosa dei venti* e ne applica gli effetti.

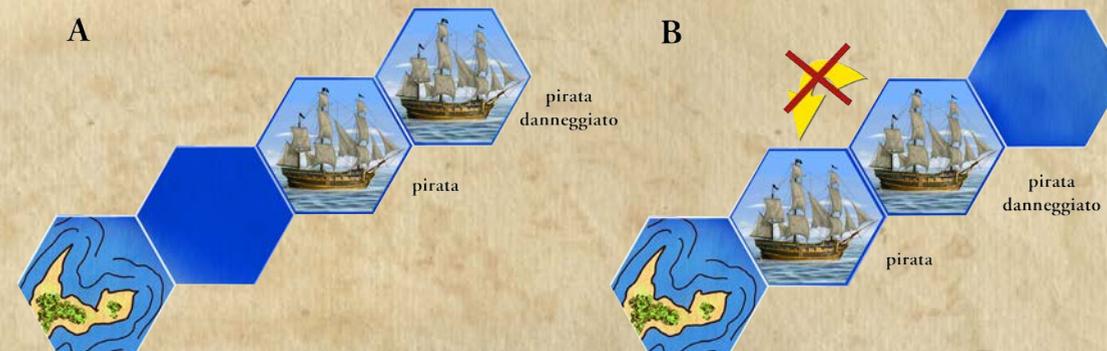
ROSA DEI VENTI

Il *Signore dei venti* prima di ogni suo *turno* aziona la *Rosa dei venti* e sposta tutte le *pedine nave* in gioco (mercantili e pirata) di due caselle nella direzione indicata.



Le *pedine pirata* che si trovano su una *casella porto* non subiscono gli effetti della *Rosa dei venti*.

Le *pedine pirata* si fermano nella *casella mare* prima di una *casella porto*, prima di una *pedina nave danneggiata* (vedi riquadro a pag. 17), prima delle *caselle terra* oppure alla fine del *tabellone*; se la *pedina pirata* stessa è *danneggiata* (A) si ferma anche prima di un'altra *pedina pirata* (B).



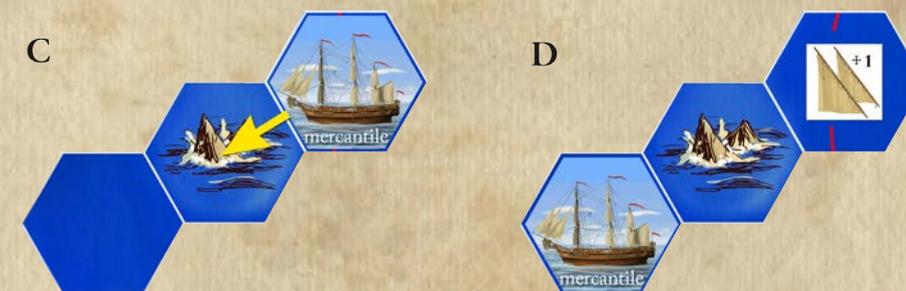
Le *pedine pirata* che per effetto del vento attraversano o finiscono su caselle con *relitti e detriti* o *caselle mare* con il nome di un *fortino* su cui c'è un *segnalino arma secondaria* possono raccoglierci purché non siano *danneggiate* e abbiano gli spazi liberi necessari sulla *carta nave*.

Le *pedine pirata* che passano sulla *casella scogli* diventano *danneggiate*; se la *pedina pirata* quando passa sulla *casella scogli* è già *danneggiata* perde un ulteriore *segnalino vele*, *segnalino merce* o *segnalino lettera di marca*.

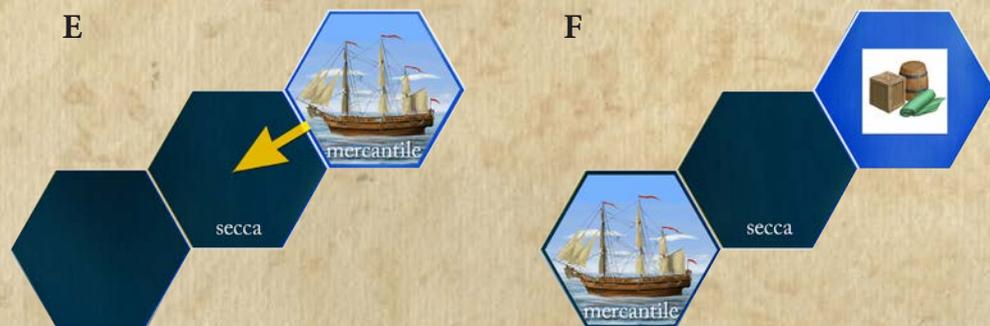
Le *pedine pirata* che entrano nella *sagoma tempesta* ne subiscono immediatamente gli effetti.

Le *pedine mercantile* si fermano prima di una *casella terra*, prima di un'altra *pedina mercantile* oppure prima di una casella con una *pedina nave danneggiata*.

Le *pedine mercantile* che passano sulla *casella scogli* (C) generano *relitti e detriti* in forma di un *segnalino vele* se non vi sono altri *segnalini vele* in mare sullo stesso *modulo*; il *segnalino vele* è piazzato sulla casella da cui la *pedina mercantile* arriva sulla *casella scoglio* (D).



Le *pedine mercantile* che passano da una *casella mare* a una *casella secche* (E) generano *relitti e detriti* in forma di un *segnalino merce* se non vi sono altri *segnalini merce* in mare sullo stesso modulo; il segnalino merce è piazzato sulla casella da cui la pedina mercantile arriva sulla casella secche (F).



Le *pedine mercantile* che escono dal *tabellone* si rigenerano in una *casella porto nazionale* libera di un *modulo* con il minor numero di *pedine mercantile*.

Le *pedine mercantile* che per effetto del vento attraversano o finiscono su caselle con *relitti e detriti* o *caselle mare* con il nome di un *fortino* su cui c'è un *segnalino arma secondaria* ne causano la rimozione; riponete i segnalini nella scatola.

Quando tutti gli spostamenti sono stati effettuati, se ci sono *pedine pirata* sulla stessa casella di una *pedina mercantile* o di un'altra *pedina pirata* devono essere risolti gli *attacchi alla nave*.

Pedina carico: pedina che viene spostata sulla casella dove si trova la *pedina pirata* ogni volta che essa carica merci, siano esse bottino dopo uno scontro, merci caricate sulla nave dal proprio magazzino o merci trovate in mare. Serve nel calcolo della *distanza* per determinare il valore delle merci quando vengono vendute.



TURNO

Quando gli effetti della *Rosa dei venti* sono stati applicati, i *Pirati*, a partire dal *Signore dei venti*, effettuano il proprio turno in senso orario. Il turno consente di effettuare nell'ordine una o più delle seguenti azioni:

1. Movimento
2. Attacco alle navi
3. Attacco alla città
4. Commercio
5. Taverna
6. Evento

Quando si effettua un'azione, fino al *turno* successivo, non è più possibile compierne una che la preceda. Per esempio, dopo aver commerciato non si potrà effettuare un movimento ma si potrà generare un evento. L'*evento* viene generato pescando una *carta combattimento*, quando si genera un *evento* se ne applicano gli effetti ed il proprio turno termina.

1. MOVIMENTO

Muovere la propria pedina pirata di una casella costa un *movimento*.

Il *movimento* di una nave è dato dalla somma dei valori *movimento base* con il totale dei *segnalini vele* equipaggiati.

Una *nave da carico* danneggiata ha movimento pari al *movimento base* ridotto di due.

Una *nave da guerra* danneggiata ha movimento pari al *movimento base* ridotto di uno.

Una nave affetta da evento *sirene* può muovere al massimo del proprio *movimento base*.

Muovere su *caselle secche* costa due punti *movimento*.

Entrare in una *casella porto* o iniziare un *attacco* comporta il termine del movimento con perdita dei punti non spesi per il turno in corso.

Le *pedine nave danneggiata* non possono muovere su caselle con altre *pedine pirata*.

Le *pedine pirata* non possono muovere su caselle *pedine nave danneggiata*.

movimento = movimento base 6 +2 +1 +1 =10.



assetto delle armi del mercantile

Danneggiato: Danneggiato è lo stato che la nave del *pirata* acquisisce quando viene sconfitta in battaglia, per effetto di una tempesta o finendo su una *casella scogli*.

Una nave danneggiata è indicata sul *tabellone* coricando il *segnalino pirata* sul fianco.

Una nave danneggiata perde un *segnalino vele*, *segnalino merce* o *segnalino lettera di marca* a scelta del proprietario della nave, il segnalino *lettera di marca* viene riposto, il *segnalino vele* o il *segnalino merce* galleggeranno restando sul tabellone. Tali segnalini rappresentano *relitti e detriti*.

I segnalini persi in questo modo resteranno su una *casella mare* o *casella secche* il più vicino possibile a quella dove è avvenuto il danneggiamento; la casella di posizionamento del segnalino viene decisa dal possessore della nave danneggiata.

Ogni modulo può ospitare al massimo un *segnalino relitti e detriti* per tipo.

Una nave danneggiata muove al massimo del *movimento base* -2 se è una *nave da carico* (mazzo verde), del *movimento base* -1 se è una *nave da guerra* (mazzo rosso).

Una nave danneggiata:

- Non può recuperare *segnalini merce* o *segnalini vele* dal mare o *segnalini arma secondaria* dai *fortini*
- Non può essere attaccata da altre navi
- Non può effettuare *attacco alle navi* verso *pedine pirata*
- È un ostacolo al movimento delle altre navi
- È soggetta normalmente agli effetti della *sagoma tempesta*
- È soggetta normalmente agli effetti delle *caselle scogli*
- È soggetta normalmente agli effetti delle *caselle secche*
- Non può effettuare *attacco alla città*
- Può effettuare *attacco alle navi* verso *pedine mercantile*

Muovere su una *casella porto* di una *città* ostile comporta l'inizio dell'*attacco alla città* e non lo si può fare da danneggiati.

2. ATTACCO ALLE NAVI

Un combattimento esaurisce il *movimento* dei partecipanti per il turno in corso.

I combattimenti si risolvono come segue:

- l'attaccante pesca 1 *carta combattimento* o ne gioca una in suo possesso
- il difensore pesca 1 *carta combattimento* o ne gioca una in suo possesso
- si confrontano i punteggi ottenuti, vince il più alto
- in caso di parità si effettua un'altra pescata
- le carte per i mercantili sono gestite dall'*ombra*



Pedine mercantile



Pedine pirata



Nave da guerra



Nave da carico

Un attacco alle navi si effettua quando:

Una *pedina pirata* si trova sulla casella di una *pedina mercantile*

Una *pedina mercantile* si trova sulla casella di una *pedina pirata*

Una *pedina pirata* si trova sulla casella di un'altra *pedina pirata*

Negli scontri in cui sono coinvolte *pedine mercantile*, l'*ombra* pesca una *carta nave* dallo stesso mazzo di appartenenza della *nave pirata* contro cui deve combattere.

Nel mazzo *navi da carico* c'è una *nave da guerra* e nel mazzo *navi da guerra* c'è una *nave da carico*, se capita, pesca una nuova carta nave come indicato e sfida quella nave.

Per gli assetti delle armi delle navi mercantili, utilizzare quelle riportate nella banda nera della carta pescata.

Si procede quindi a **calcolare il risultato del combattimento**.

2.1 CALCOLARE IL RISULTATO DEL COMBATTIMENTO

L'attaccante ed il difensore pescano ciascuno una *carta combattimento* o dichiarano di utilizzarne una tra quelle possedute. Colui che non possiede l'*arma principale* raffigurata sulla *carta combattimento* sulla propria *carta nave*, totalizza un risultato di 0 e non può usare le armi secondarie. Altrimenti ottiene la *potenza* riportata sulla *carta combattimento* accanto all'icona dell'*arma principale*, alla quale è possibile sommare la *potenza* delle *armi secondarie* possedute.

L'*arma principale* è posseduta se:

Il *pirata* ha il corrispondente *segnalino arma principale* sulla *santabarbara* della propria *carta nave*.

L'*ombra* ha la corrispondente icona *arma principale* raffigurata nella banda nera della *carta nave* o sulla carta riassuntiva dei covi, accanto all'immagine del segnalino covo che sta gestendo.

L'*arma secondaria* è posseduta se:

Il *pirata* ha il corrispondente *segnalino arma secondaria* sulla *stiva* della propria *carta nave*.

L'*ombra* ha la corrispondente icona *arma secondaria* raffigurata nella banda nera della carta nave o sulla carta riassuntiva dei covi, accanto all'immagine del segnalino covo che sta gestendo.

Le *armi secondarie* sono indipendenti l'una dall'altra, non è necessario avere la prima raffigurata sulla *carta combattimento* per poter usare la seconda.

Il punteggio del combattimento è dato dalla somma della *potenza dell'arma principale* con la *potenza* degli eventuali armamenti secondari posseduti dalla nave/città.

Se viene pescata la carta "Rimescola", essa vale per lo scontro ma alla fine del combattimento o dell'evento, si rimescola il mazzo con la relativa *pila degli scarti*.

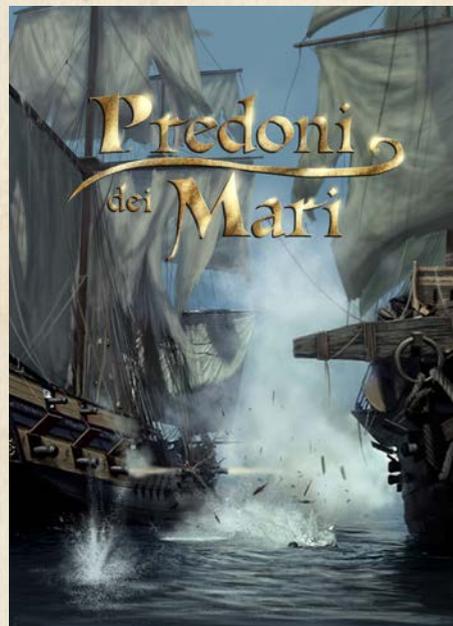
Secche	
arma principale	Cofubrine 8
arma secondaria 1	Palle Incatenate 3
arma secondaria 2	Rampini 3
Rimescola	

Carta combattimento: riporta un evento, l'icona di un'arma principale seguita dal suo valore di *potenza*, due icone *arma secondaria* seguite dal loro valore di *potenza*. Serve per risolvere gli attacchi.

Vi è una carta nel mazzo con la dicitura **Rimescola**, quando viene estratta la si usa e poi si rigenera il mazzo rimescolando la relativa *pila degli scarti* con le carte non usate.

Un pirata può acquistare una *carta combattimento* per due *punti comando* nella fase **Taverna**, egli può usare la carta acquistata in un combattimento ma non è obbligato a farlo, durante un attacco può decidere di pescare normalmente ma una volta fatto non potrà più cambiare idea.

Il *pirata* che possiede *carte combattimento* può decidere di usarle anche per generare i corrispondenti eventi nel proprio turno o nel turno di altri, eventi generati in questo modo non sostituiscono l'evento casuale di fine *turno* e non pongono fine al *turno*.



2.1.1 SCONFITTA DELLA NAVE

Quando si viene sconfitti in uno scontro la nave assume lo stato di *danneggiato*.

Corica la *pedina pirata* sul fianco.

Elimina un segnalino vele, un segnalino merce oppure un segnalino lettera di marca.

2.1.2 VITTORIA CONTRO UNA NAVE

MERCANTILE

Il pirata che vince uno scontro contro una nave mercantile deve scegliere se:

- **Saccheggiare il mercantile** (per guadagnare merci)
- **Catturare il mercantile** (per guadagnare *onori pirata*)

SACCHEGGIARE IL MERCANTILE

Il *pirata* mette nella *stiva* della propria nave dei *segnalini merce* limitandosi allo spazio disponibile ed al numero merci indicate sulla banda nera del mercantile depredata.



merci disponibili

rendita onori pirata

Poi posiziona la propria *pedina merce* sulla casella dove è avvenuto lo scontro.

Se vuole può fare spazio scaricando in mare (scartando) *segnalini arma secondaria* o *segnalini lettera di marca*.

Quando il pirata, con la sua nave, raggiungerà una *casella porto* cui ha libero accesso potrà vendere la merce nella fase *commercio*.

Nel caso si proceda a saccheggiare più navi prima del rientro in porto, la *pedina merce* viene messa sulla casella dell'ultimo scontro ed esso vale come riferimento per tutte le merci a bordo.

CATTURARE IL MERCANTILE

Il *pirata* prende la *carta nave* usata per rappresentare il mercantile durante lo scontro e la tiene fino a che non raggiunge una *casella porto* cui ha libero accesso, nella fase *commercio* scarcerà quella *carta nave* riponendola nella relativa pila degli scarti e acquisendo tanti *onori pirata* quanto indicato dalla rendita in *onori pirata* di quella nave.

È possibile avere più carte nave mercantile per volta.

Consegnare nello stesso turno 3 o più navi mercantili aumenta il totale di *onori pirata* guadagnati di uno.



Punto Onore pirata

PIRATA

Il pirata che vince uno scontro con un'altra nave pirata può scegliere se:

- **Saccheggiare il pirata (per guadagnare merci)**
- **Depredare il pirata (per guadagnare onori pirata)**

SACCHEGGIARE IL PIRATA

Il pirata vincitore trasferisce nella stiva della propria nave dei segnalini merce limitandosi allo spazio disponibile ed al numero di segnalini merce presenti nella stiva della nave pirata sconfitta.

Poi posiziona la propria pedina merce sulla casella dove è avvenuto lo scontro.

Se vuole può fare spazio scaricando in mare (scartando) segnalini *arma secondaria* o segnalini *lettera di marca*.

Quando il pirata, con la sua nave, raggiungerà una casella porto cui ha libero accesso potrà vendere la merce nella fase *commercio*.

Se il pirata sconfitto non ha segnalini merce nella stiva questa opzione non è fruibile.

DEPREDARE IL PIRATA

Il pirata vincitore prende una o più carte nave mercantile attualmente possedute dal pirata sconfitto e le tiene fino a che non raggiunge una casella porto cui ha libero accesso, nella fase *commercio* scarcerà quelle carte nave riponendole nella relativa *pila degli scarti* e acquisendo tanti *onori pirata* quanto indicato dalla rendita in *onori pirata* di quelle navi.

Consegnare nello stesso turno 3 o più navi mercantili aumenta il totale di onori pirata guadagnati di uno.

È possibile avere più carte nave mercantile per volta.

Se il pirata sconfitto non possiede navi mercantili questa opzione non è fruibile.

Dopo che il vincitore ha preso la sua ricompensa il pirata sconfitto corica la propria pedina sul fianco a simboleggiare che la sua nave è danneggiata.

Se il pirata ha almeno un segnalino vele, un segnalino merce oppure un segnalino lettera di marca, ne deve eliminare uno di sua scelta.

Se elimina un segnalino vele o un segnalino merci essi galleggeranno diventando *relitti e detriti* ed egli lo dovrà posizionare su una casella mare adiacente la casella dello scontro dopo che il vincitore ha spostato la propria pedina pirata o la pedina mercantile.

La pedina vincitrice si sposterà subito in una casella mare adiacente al luogo dello scontro e nel caso di una pedina mercantile sarà l'ombra a decidere dove posizionarla.

3. ATTACCO ALLA CITTÀ

Il combattimento esaurisce il movimento di chi attacca la città.

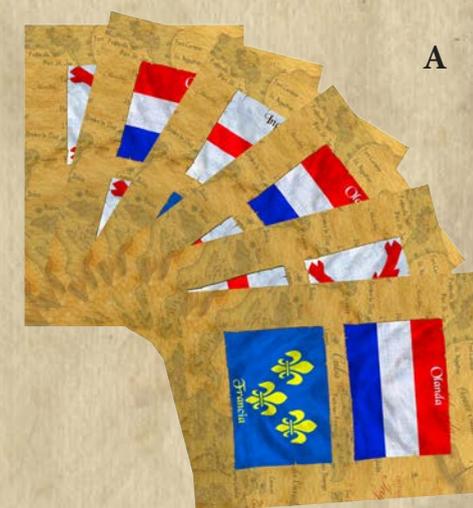
I combattimenti si risolvono come segue:

- l'attaccante pesca 1 *carta combattimento* o ne gioca una in suo possesso
- il difensore pesca 1 *carta combattimento* o ne gioca una in suo possesso
- si confrontano i punteggi ottenuti, vince il più alto
- in caso di parità si effettua un'altra pescata
- le carte per le città sono gestite dall'*ombra*

Per poter attaccare una città è necessario soddisfare alcuni requisiti:

Possedere una carta missione sul cui dorso vi sia la bandiera del porto nazionale che si vuole attaccare (A).

Possedere un numero di onori pirata maggiore o uguale a quanti indicati sul segnalino covo che si vuole utilizzare nello scontro (B).



A

Se la carta missione di cui si è in possesso non presenta la bandiera necessaria perché già conquistate da altri, si dovrà portare a termine un compito o attendere il verificarsi dell'*evento naufrago* per poterla cambiare.



Un attacco alla città avviene nei seguenti casi:

- Il pirata muove sulla casella porto di una città in cui non ha libero accesso
- Il pirata muove, per attaccare, sulla casella porto di una città in cui ha libero accesso
- Il pirata si trova sulla casella porto di una città in cui ha libero accesso che dichiara l'intenzione di attacco. Per poterlo fare è necessario che nel turno in corso il pirata non sia già passato alla fase commercio o fase successiva.
- Non è possibile attaccare un covo di un altro pirata
- Un pirata non può conquistare due città che si trovano sullo stesso *modulo*

Per procedere con l'attacco, la propria pedina pirata deve trovarsi sulla casella porto che si vuole conquistare, quindi scegliete uno dei vostri segnalini covo, e consegnatelo all'ombra.

Sulla carta riassuntiva dei covi è raffigurato l'assetto delle armi della città, si procede quindi a **calcolare il risultato del combattimento**.



3.1 CALCOLARE IL RISULTATO DEL COMBATTIMENTO

Vedere paragrafo 2.1 a pagina 19

3.1.1 VITTORIA DELLA CITTÀ

Quando si viene sconfitti dalla città, si acquisisce lo stato di danneggiato. Spostare la pedina pirata su una casella mare adiacente alla casella porto ostile e termina il turno.

3.1.2 VITTORIA CONTRO LA CITTÀ

Il pirata che attacca con successo una città ottiene un covo.

Il primo pirata ad ottenere i tre covi (due per le partite brevi) vince la partita.

Se vince, il pirata di turno posiziona il suo segnalino covo usato per il combattimento sulla casella terra con la bandiera della città conquistata e da quel momento essa diventa una sua base.

Un covo è accessibile solo a discrezione del proprietario; gli altri pirati vi possono accedere su richiesta e solo con il permesso del proprietario che, in quanto filibustiere, è libero di taglieggiare i malcapitati chiedendo una "tassa" d'ingresso (doblioni, onori pirata, segnalini merce o equipaggiamento).

4. COMMERCIO

In questa fase il pirata di turno può fare una o più delle seguenti cose ma solo se si trova in porto:

IMMAGAZZINARE MERCI E/O EQUIPAGGIAMENTO (SOLO IN PORTO PIRATA O COVO)

La plancia di ogni pirata è dotata di sei spazi magazzino, il pirata può spostare liberamente i segnalini merce e/o equipaggiamento posseduti, dalla nave al magazzino e vice versa, rispettando i limiti di carico dei medesimi semplicemente spostando i segnalini dalla nave al magazzino per un uso successivo.

Il trasferimento al magazzino si può fare solo se la pedina pirata si trova su una casella porto pirata o casella porto covo.

Spostare i segnalini merce dal magazzino alla stiva comporta anche lo spostamento della pedina merce sulla casella dove si trova la pedina pirata, ciò significa che le merci vendute in quel momento non danno ricompensa perchè la distanza è zero.

VENDERE LE MERCI NELLA STIVA IN CAMBIO DI DOBLONI

Si possono vendere solo le merci presenti nella propria stiva e la pedina pirata deve trovarsi su una casella porto, si procede misurando la distanza ossia contando le caselle che separano la pedina carico dalla posizione attuale della pedina pirata considerando il percorso più breve (in linea d'aria passando su isole e ostacoli vari).



Cercate il valore distanza ottenuto nella tabella delle rendite e ricavate il numero di dobloni corrispondenti, ogni segnalino merce che decidete di vendere frutterà quella cifra, riponete i segnalini merce venduti e prendete i relativi dobloni.

VENDERE EQUIPAGGIAMENTO

Si può vendere solo equipaggiamento presente nella propria stiva e la pedina pirata deve trovarsi su una casella porto.

Per vendere equipaggiamento è sufficiente riporre il relativo segnalino e acquisire dobloni pari alla metà del relativo prezzo di acquisto.

Le lettere di marca possono solo essere scartate, se vendute non danno rendita.

COMPRARE EQUIPAGGIAMENTO PER MIGLIORARE LA PROPRIA NAVE

Si può comprare equipaggiamento solo se la pedina pirata si trova su una casella porto e si hanno spazi liberi adeguati sulla carta nave:

- Spazio santabarbara per un segnalino arma principale
- Spazio stiva per un segnalino arma secondaria o lettera di marca
- Spazio pennoni per un segnalino vele

Per comprare nuovo equipaggiamento si scelgono i segnalini equipaggiamento desiderati e se ne paga il loro costo in dobloni. Non è possibile possedere più di un segnalino vele di seta (+2) alla volta.

Non è possibile avere sulla carta nave un numero di segnalini equipaggiamento maggiore degli spazi consentiti da quella nave.

distanza 4
frutta
13 dobloni
per merce

Distanza - Dobloni	
1 - 6	16 - 62
2 - 8	17 - 68
3 - 10	18 - 74
4 - 13	19 - 81
5 - 16	20 - 88
6 - 19	21 - 96
7 - 22	22 - 104
8 - 25	23 - 113
9 - 29	24 - 122
10 - 32	25 - 132
11 - 37	26 - 143
12 - 41	27 - 154
13 - 46	28 - 165
14 - 51	29 - 178
15 - 56	30 - 191

COMPRIARE UNA NUOVA NAVE PER SOSTITUIRE QUELLA ATTUALE

Si può cambiare carta nave solo se la pedina pirata si trova su una casella porto.

Per comprare una nuova nave si pescano tante carte nave dal mazzo navi desiderato quante indicato dalla dimensione della città (numero sul modulo sotto la bandiera).

Tutte le carte devono essere pescate dallo stesso mazzo.

Si procede poi all'acquisto della nave desiderata tra quelle disponibili pagando il suo costo in doblioni.

Per poter acquistare una nave è necessario possedere anche il numero di onori pirata indicati sulla carta nave desiderata (numero sotto il costo in doblioni). Gli onori pirata non vengono spesi.

Le altre carte nave devono essere riposte nella pila scarti relativa al mazzo da cui provengono, la nave che si usava in precedenza deve essere venduta per il suo valore in doblioni ridotto di 20.

È possibile trasferire l'equipaggiamento già posseduto sulla nuova nave tenendo presente che non è possibile eccedere il numero massimo di caselle di carico della nuova nave.

L'eventuale equipaggiamento in eccesso deve essere venduto per metà del proprio valore oppure se la pedina pirata si trova su una casella porto pirata o porto covo è possibile stoccare merci ed equipaggiamento nel magazzino per un uso successivo.

Equipaggiamento: insieme di segnalini che servono per potenziare la propria nave:

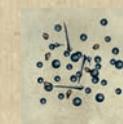
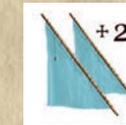
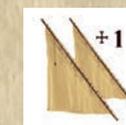
Segnalino	Dove va messo	Quanto costa
Lettera di marca	Sulla stiva o nel magazzino	20 doblioni; gratis se si prende quello della città in tregua sulla cui casella porto si trova la propria pedina pirata.
Arma principale	Sulla santabarbara o nel magazzino	40 doblioni
Arma secondaria	Sulla stiva o nel magazzino	26 doblioni; gratis quelli recuperati dai fortini

Vele	Sui pennoni o nel magazzino	16 doblioni per il +1, 30 doblioni per il +2; gratis quelli recuperati in mare
------	-----------------------------	--

Ogni segnalino occupa un apposito spazio nel *magazzino* o sulla *carta nave*.

Non è possibile tenere sulla *carta nave* più equipaggiamento di quanto consentito dagli spazi a disposizione sulla nave o posizionare gli equipaggiamenti negli spazi sbagliati.

Tutto l'equipaggiamento che si trova nel *magazzino* non ha effetto.



Lettere di marca

Armi principali

Armi secondarie

Vele

5. TAVERNA

In questa fase il pirata di turno può fare una o più delle seguenti cose ma solo se si trova in porto:

- Acquisire una nuova *carta missione*, è possibile solo se non se ne possiede già una
- Acquisire carte combattimento, costa due *punti comando* ed è possibile solo se si possiedono *onori pirata*
- Acquisire *punti comando*, scambiandoli con *onori pirata*

Dopo la fase di commercio, il pirata può recarsi alla taverna per prendere una carta missione (se non ne ha già una), pescando la prima del mazzo.

Nella taverna può anche comprare una carta combattimento per due punti comando. È necessario possedere un onore pirata per ogni carta combattimento posseduta, successiva alla prima, se si perdono onori le carte in eccesso sono perse.

Ogni carta missione riporta sul dorso due bandiere, queste sono le nazioni le cui città possono essere attaccate dal pirata per farne propri covi.

Sull'altro lato della carta sono riportati 3 compiti con le relative ricompense.

Una carta missione una volta acquisita non può essere rifiutata.

Per poter scartare una carta missione il pirata deve portare a termine uno dei compiti specificati oppure conquistare una città consentita dalla carta.

Il fallimento non è contemplato, dopo aver fallito un tentativo di portare a termine un compito o l'attacco alla città il pirata mantiene la stessa carta missione per ritentare la stessa cosa o un altro compito della stessa carta finché non ha successo. Quando si porta a termine un compito con successo si prende immediatamente la relativa ricompensa e si scarta la carta missione, per prenderne una nuova è necessario visitare una taverna.

Non è possibile svolgere più compiti di una stessa carta missione, una volta acquisita una ricompensa o conquistata una città essa va scartata.



L'evento naufrago consente di cambiare la propria carta missione o acquisirne una se non la si possiede pur non trovandosi su una casella porto. Per gli effetti delle missioni i covi sono equiparati a città pirata.

Le missioni che richiedono di sconfiggere una nave da carico si riferiscono ad una nave del mazzo verde, mentre quelle che richiedono di sconfiggere una nave da guerra si riferiscono ad una nave del mazzo rosso.

Per acquistare una carta combattimento si pesca la prima del relativo mazzo, la si guarda e se si decide di tenerla si pagano 2 punti comando, altrimenti la si scarta e non è possibile tentare di acquisirne un'altra fino al turno successivo. Un pirata può possedere al massimo un numero di carte combattimento pari al numero di onori pirata posseduti, più una.

Se consuma onori pirata per acquisire punti comando, il pirata deve scartare le eventuali carte combattimento divenute in eccesso.

Durante la fase taverna ogni segnalino onore pirata può essere scambiato con 2 punti comando, non vale l'inverso.

È necessario conservare un numero di onori pirata pari a quelli riportati sotto il costo in dobloni della propria nave.

Punto comando: rappresentano la capacità di comando di un *pirata*, vengono acquisiti portando a termine compiti e possono essere spesi nel proprio turno o nel turno di un altro *pirata* per effettuare le seguenti azioni:

Azione	Costo in punti comando
Acquisire una carta combattimento (Se ne possono avere al massimo tante quanti sono gli onori pirata posseduti)	
+1 potenza al risultato del combattimento (anche se si è totalizzato 0)	
+1 alla distanza di vendita merce	
+1 punto movimento (non comporta l'acquisizione di un segnalino vela, vale solo per muovere una casella mare extra durante il turno in corso)	
Ripara immediatamente la nave	

6. EVENTO

Applicare gli effetti di un evento pone fine al turno.

Ogni carta combattimento riporta anche un evento.

Al termine del proprio turno il pirata deve generare un evento casuale pescando una carta combattimento e applicarne immediatamente gli effetti.

Esistono otto tipi di eventi:

Diplomazia

Entra in gioco o viene sostituita la carta tregua.

All'inizio della partita tutte le nazioni sono in guerra con i pirati, questo significa che muovere la pedina pirata su una casella porto nazionale in guerra comporta un attacco alla città.

Il pirata di turno pone sul tavolo una delle quattro carte tregua, da quel momento i giocatori possono accedere ai porti di quella nazione.

Vi può essere una sola carta tregua in gioco per turno, se ve ne è già una il pirata deve sostituirla con un'altra.

La carta tregua viene rimossa dal tavolo quando un pirata attacca una città di quella nazione.

Il pirata che attacca una città, se ne possiede una, deve scartare anche l'eventuale segnalino lettera di marca di quella nazione.

Quando la pedina pirata si trova sulla casella porto nazionale di una nazione in tregua, può ottenere gratuitamente la relativa lettera di marca.



Fortino

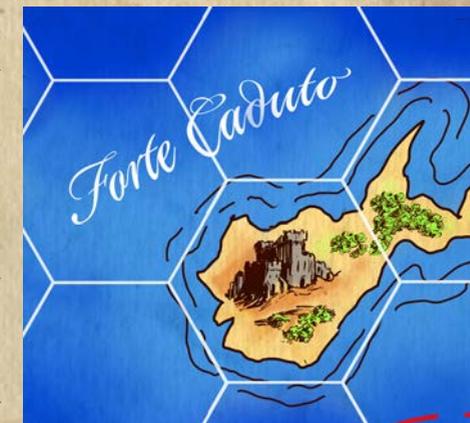
Il pirata posiziona un segnalino arma secondaria pescato casualmente su una casella terra con l'icona fortino che non abbia già un segnalino arma secondaria su di essa.

Quando un pirata passa su una casella mare con il nome del fortino, può raccogliere il segnalino arma secondaria senza porre termine al proprio movimento.

Se vuole può fare spazio gettando a mare (scartando) altri segnalini arma secondaria, segnalini lettera di marca o segnalini merce.

Se per fare spazio il pirata decide di scaricare un segnalino merce, esso galleggia rimanendo sul modulo del tabellone su una casella mare e potrà essere raccolto da chi è di passaggio.

Vi può essere un solo segnalino merce galleggiante per ogni modulo, quelli in eccesso devono essere riposti.



Kraken

Il pirata muove la pedina Kraken di massimo 4 caselle, se il Kraken ha raggiunto una pedina pirata essa entra in combattimento con il mostro.

Il Kraken non pesca carte combattimento ma ha una potenza fissa di 7, la nave in lotta col Kraken deve battere il mostro ottenendo con le sue armi (pescando una carta combattimento) un punteggio maggiore.

Il Kraken muove solo su caselle mare, non può muovere su caselle porto, caselle scogli, caselle secche, caselle terra.

Se la pedina Kraken muove su una casella mare occupata da una pedina mercantile, o se la stessa, per effetto del vento, finisce sulla casella della pedina Kraken, la nave viene rigenerata in un casella porto nazionale libero.



Il pirata che sconfigge il Kraken guadagna un punto comando e può muovere la propria pedina pirata di una casella, mentre la pedina Kraken viene rimessa sulla casella Antro, pronto per assalire nuove vittime.

Quando il Kraken sconfigge una nave pirata, essa diventa danneggiata e viene riposizionata sulla casella tana.

L'equipaggiamento viene perso prima di spostare la nave.

Il Kraken dopo aver portato la preda nel suo Antro torna al suo terreno di caccia, quindi non viene mosso dalla zona dello scontro.

Mercantile

Il pirata può spostare una pedina mercantile di sua scelta fino a 4 caselle, può anche decidere di non farlo.

Non può spostare la pedina mercantile contro pedine pirata danneggiate, su caselle secche, su caselle scogli o su altre pedine mercantile.

Può invece porla fuori dal tabellone per riposizionarla su una casella porto.

Quando lo spostamento è stato effettuato, se la pedina mercantile è sulla stessa casella di una pedina pirata, deve essere risolto l'attacco alla nave.



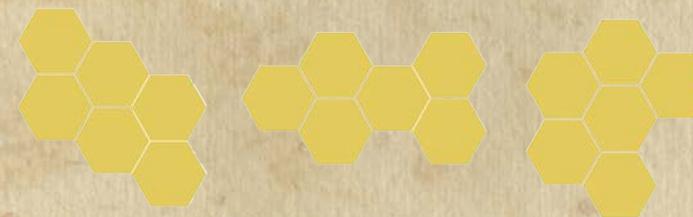
Naufrago

Il pirata ha trovato un naufrago che porta notizie, egli può quindi decidere di scartare la sua carta missione per sostituirla immediatamente con una nuova oppure acquisire immediatamente una carta missione se non ne possiede già una.

Secche

Il pirata deve scegliere una sagoma secche in gioco e muoverla entro i seguenti limiti:

- Una sagoma secche non può mai coprire caselle porto, caselle terra o caselle scogli
- Una sagoma secche non può mai coprire il Kraken o farlo muovere
- Almeno una casella della sagoma secche deve sempre coprire la casella secche del modulo
- La sagoma secche deve essere messa sotto segnalini, pedine o la sagoma tempesta senza alterarne la posizione.



Sirene

Il pirata colpito da questo evento, a scelta di colui che lo ha generato, potrà muovere usando i soli punti del movimento base.

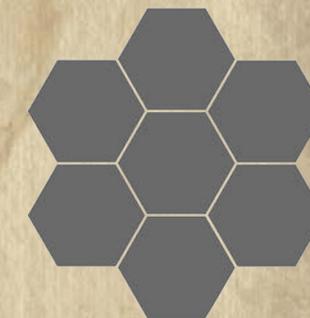
Se è danneggiato si applicherà la normale penalità.

Tempesta

Il pirata deve muovere la sagoma tempesta di 4 caselle.

Quando la sagoma tempesta si muove sposta con sé le pedine che occupano caselle della sagoma stessa. Quando una pedina pirata finisce da una casella mare su una casella della sagoma tempesta assume lo stato danneggiato.

Se la pedina pirata, quando finisce sulla sagoma tempesta, è già danneggiata, se possibile, subisce la perdita di un segnalino vele, segnalino merce o segnalino lettera di marca.



La sagoma tempesta non può mai essere mossa a coprire una casella porto.

La tempesta ha effetto solo quando investe una nave o una nave entra in essa, una pedina pirata che già si trova nella tempesta e muove all'interno di essa non ha penalità aggiuntive.

Una pedina pirata che si trova sulla sagoma tempesta può effettuare riparazioni.

GLOSSARIO

Attacco alla città: fase di gioco in cui il *pirata* attacca una *città* nazionale per trasformarla in proprio *covo*.

Attacco alle navi: fase di gioco in cui il *pirata* attacca una nave per procurarsi *onori pirata* o *doblioni*.

Carta missione: il retro riporta due bandiere nazionali, il fronte tre *compiti* e relative *ricompense*. Usata per attaccare una *città* della nazione corrispondente alle bandiere, oppure per guadagnare dobloni e punti comando. Può essere scartata solo per effetto del *naufrago*.

Carta combattimento: vedere riquadro dedicato a pagina 20.



Carta nave: vedere riquadro dedicato a pagina 11

Carta Tregua: ve ne sono quattro, uno per ogni nazione, rappresentano una tregua tra i *pirati* e le *città* della relativa nazione.

Viene messa in gioco a seguito dell'*evento* diplomazia. Può esserci al massimo una carta tregua in gioco per volta. Viene rimossa in seguito ad *attacco alla città* se la *città* attaccata è della nazionalità in tregua.

Casella mare: rappresentata da caselle blu permette alle navi di muoversi in condizioni normali al costo di un punto movimento per casella.

Su una casella mare può esserci solo una pedina *pirata* per volta o una pedina *mercantile*, muovere su una casella occupata da un'altra nave comporta l'inizio di uno scontro.

Se riporta il nome di un luogo o parte di esso è una casella che permette di svolgere *compiti* o azioni (come raccogliere *segnalini arma secondaria* da un *fortino*) relative a quel luogo.

Casella porto: ogni *città* ha una o più aree portuali di sua pertinenza indicate da una *casella mare* con sopra un'ancora, muoversi in condizioni normali sulle caselle porto costa un punto movimento.

In una casella porto possono esserci più pedine pirata e/o pedine mercantile contemporaneamente. Su caselle porto non possono verificarsi *attacchi alle navi*.

Le *pedine pirata* nei porti non subiscono gli effetti della tempesta e del vento.

Non vi possono essere segnalini (merci, vele, ...) sulle caselle porto.

Casella porto covo: casella porto di pertinenza di un *covo* pirata, l'accesso a tale porto per i *segnalini pirata* è regolamentato dal possessore del covo.

Oltre alle normali azioni di commercio il *pirata* ha la possibilità di scambiare merci ed equipaggiamenti tra nave e magazzino.

Casella porto nazionale: casella porto di pertinenza di una *città* nazionale, un *pirata* non vi può accedere se non possiede il relativo *segnalino lettera di marca* o se non vi è in gioco la *carta tregua* di quella nazione.

Casella porto pirata: casella porto di pertinenza di una *città* pirata, un *pirata* vi può sempre accedere e oltre alle normali azioni di commercio qui il *pirata* ha la possibilità di scambiare merci ed equipaggiamenti tra nave e magazzino.

Casella scogli: rappresentato da *casella mare* con sopra delle rocce, permette alle navi di muoversi in condizioni normali al costo di un *punto movimento* per casella, non appena un *segnalino pirata* vi finisce sopra, diventa *danneggiato*.

Quando un *segnalino mercantile* finisce su una casella scogli genera un *segnalino vela*.

Su una casella scogli può esserci solo un *segnalino pirata* o un *segnalino mercantile* per volta, non è possibile effettuare un *attacco alla nave* su questa casella. Non vi possono essere segnalini (merci, vele, ...) sulle caselle scogli.



Casella secche: ogni *modulo* ha una *casella mare* sulla quale vi è il simbolo delle secche.

All'inizio della partita ogni *modulo* deve avere una *sagoma secche* posizionata in modo che una casella della sagoma copra la casella secche del *modulo*.

Casella Antro: è una casella di mare speciale presente sul modulo con i *porti pirata* raffigurante un tentacolo, è la casella di partenza del segnalino Kraken. Ai fini del gioco conta come una qualsiasi *casella mare*, a chi vi finisce sopra si applicano gli effetti Kraken.

Casella tempesta: è una casella di mare speciale presente sul modulo con i *porti pirata* raffigurante una nuvola con un fulmine, è la casella di partenza della sagoma tempesta.

Ai fini del gioco conta come una qualsiasi *casella mare*, a chi vi finisce sopra si applicano gli effetti della tempesta.

Casella terra: casella raffigurante una porzione di isola, è invalicabile per le *pedine pirata*, le *pedine mercantile* e la *pedina Kraken*.

Città: le città possono essere Inglesi, Olandesi, Francesi o Spagnole e sono rappresentate sui *moduli* e delle relative bandiere.

Le città sono tutte in guerra con i *pirati*.

Per accedere ad una città è necessario ormeggiare la *pedina pirata* sulla relativa *casella porto*; si può accedere liberamente solo a città di cui si possiede la *lettera di marca* oppure delle quali vi è in gioco la *tregua*.

Ormeggiare sul porto di città di cui non si ha libero accesso significa attaccarlo, se il libero accesso viene perso quando la nave del pirata è già ormeggiata in porto non vi è attacco.

È possibile attaccare città a cui si ha libero accesso, in questo caso:

Si perde la relativa Lettera di marca (solo chi effettua l'attacco)

Se presente, viene rimossa la carta *tregua* di quella nazione

Commercio: fase di gioco in cui il *pirata* può vendere *segnalini merce*, vendere o comprare *segnalini equipaggiamento*, cambiare la propria *carta nave*.

Compito: ogni *carta missione* riporta tre compiti con relative ricompense, è possibile svolgere un solo compito per ogni *carta missione*, compiti falliti possono essere ritentati.

Corsivo: non poteva mancare!

Danneggiato: vedere riquadro dedicato a pagina 17.

Distanza: numero minimo di caselle (tutte, anche quelle invalicabili) che separano la *pedina merce* dalla *pedina*



pirata, usato per calcolare il valore di un *segnalino merce* quando lo si vuole vendere nella fase *commercio*.

Doblioni: sono la moneta corrente dell'arcipelago, si guadagnano vendendo le merci saccheggiate alle altre navi, servono per acquistare *equipaggiamento* e navi migliori.



Equipaggiamento: vedere riquadro dedicato a pagina 28.

Evento: ultima fase del turno di un giocatore in cui viene pescata una carta combattimento per applicare uno dei seguenti eventi:

- Diplomazia
- Fortino
- Kraken
- Mercantile
- Naufrago
- Secche
- Sirene
- Tempesta

Dopo che il *pirata* ha generato un evento casuale e ne ha applicato gli effetti termina il *turno*.

In qualsiasi momento durante il proprio *turno* o durante il turno di un altro pirata è possibile giocare una *carta combattimento* dalla propria mano per causare l'evento che vi è riportato, questo non pone fine al turno.

Fortino: ogni *modulo* ha una casella terra su cui è raffigurato un fortino, il cui nome è riportato su alcune delle *caselle mare* adiacenti. In seguito all'evento fortino vi si posiziona sopra un *segnalino arma secondaria*. Un *pirata* che transita sulle *caselle mare* col nome del fortino, se ha spazio nella *stiva* della propria nave, può acquisire il *segnalino arma secondaria* senza terminare il movimento. Una *pedina mercantile* che transita sulle *caselle mare* col nome del fortino causa la sparizione di eventuali *segnalini arma secondaria* presenti su di esso.



Magazzino: spazio sulla plancia del giocatore dedicato allo stoccaggio di segnalini merce ed *equipaggiamento*, ogni spazio magazzino è dedicato ad un segnalino, i segnalini *equipaggiamento* in magazzino non hanno effetto finché non vengono applicati alla *carta nave*.

Lo scambio di merci ed equipaggiamenti tra nave e magazzino può essere fatto solo se la pedina *pirata* si trova su una *casella porto* dell'isola pirata o sulla *casella porto* di un covo.

Mazzo navi da carico: mazzo di carte dal dorso verde, sono quelle da cui i pirati scelgono la propria nave all'inizio del gioco.

Mazzo navi da guerra: mazzo di carte dal dorso rosso.

Modulo: una delle sette parti che compongono il *tabellone* modulare di Predoni dei mari, il modulo con i *porti pirata* sta sempre al centro mentre gli altri sei moduli andranno disposti attorno ad esso, cambiare la posizione e l'orientamento dei moduli garantisce continuo divertimento con partite sempre diverse e longevità del gioco.

Movimento: valore che esprime la capacità di spostamento della *pedina pirata*, normalmente è dato dalla somma del valore di *movimento base* con i bonus dati dai *segnalini vele* che si trovano posizionati sui *pennoni* della propria *carta nave*. Navi *danneggiate* o sotto l'effetto delle *sirene* hanno movimento ridotto.

Movimento base: valore stampato sulla carta nave, riportato sull'icona delle vele in alto a sinistra.

Naufrago: evento che consente di acquisire una carta missione anche se non si sta effettuando una fase taverna. È l'unico modo per poter cambiare una carta missione indesiderata.

Nave da carico: carta nave dal dorso verde.



Nave da guerra: carta nave dal dorso rosso.



Nave mercantile: carta pescata dall'*ombra* per rappresentare una *pedina mercantile* attaccata da un *pirata*, viene utilizzata una carta proveniente dal *mazzo navi da carico* se la nave del *pirata* è una *nave da carico*, una carta proveniente dal *mazzo navi da guerra* se la nave del *pirata* è una *nave da guerra*.

Ombra: col termine *Ombra* si intende il *pirata* alla sinistra di chi è di di turno, ed è colui che gestisce gli eventi che si trovano ad interagire col *pirata* di turno.

Onori pirata: accumulare degli Onori Pirata è una condizione indispensabile all'acquisto di navi migliori.

Durante la fase *taverna* ogni onore pirata può essere cambiato con 2 *punti comando*, non vale l'inverso.

Ogni *carta nave* ha un valore onori pirata necessario per l'acquisto della nave stessa (sotto al costo in *dobloni*), ed un secondo valore (sulla banda nera) che indica quanti onori pirata si possono acquisire se si cattura quella nave.

I *pirati* all'inizio partono senza onori pirata e ne possono acquisire catturando e conducendo navi mercantili in porti cui hanno accesso. Gli onori pirata non vengono spesi, semplicemente il loro possesso è richiesto per acquisire navi migliori.

Una volta acquisita una nave che richiede onori pirata, non è possibile scendere al di sotto di quel livello di onori pirata, ciò significa che se si possiede una nave che richiede 4 onori pirata, quei 4 onori pirata devono essere mantenuti e non possono essere cambiati in *punti comando*.

Pedina mercantile: rappresentazione di una nave mercantile sul *tabellone* da gioco, vi sono 12 pedine mercantili. Si sposta di due caselle per volta secondo la direzione del vento. Se finisce sulla *casella scogli* genera un *segnalino vele*, se finisce sulla *casella secche* genera un *segnalino merce*. Se finisce su *segnalini merce*, *segnalini vele* o *caselle mare* col nome di un fortino fa sparire i segnalini. Le 12 pedine sono sempre in gioco, le navi sconfitte o perse fuori dal *tabellone* rigenerano su *caselle porto*.

Pedina carico: pedina che viene spostata sulla casella dove si trova la *pedina pirata* ogni volta che essa carica merci, siano esse bottino dopo uno scontro, merci caricate sulla nave dal proprio magazzino o merci trovate in mare. Serve nel calcolo della *distanza* per determinare il valore delle merci quando vengono vendute.

Pedina Kraken: rappresenta il mostro marino che si muove sul *tabellone* per effetto dell'*evento* Kraken a caccia di navi.

Pedina nave danneggiata: è una *pedina pirata* posta sul fianco ad indicare che la nave è *danneggiata*, muove del *movimento base -2* se è una *nave da carico*, del *movimento base -1* se è una *nave da guerra*.

Pedina pirata: è la rappresentazione della *carta nave* del *pirata* sul *tabellone*, viene usata per tracciare gli spostamenti del *pirata* nell'arcipelago, quando la nave diventa *danneggiata*, viene posta sul fianco.

Pennoni: sono gli spazi posti sull'immagine delle vele e degli alberi della *carta nave* destinati ai *segnalini vele*, un *segnalino vele* posto sui pennoni garantisce un bonus movimento di quanto riportato sul segnalino stesso da sommare al *movimento base*, ogni spazio pennoni può ospitare al massimo un *segnalino vele*.

Pila degli scarti: ogni mazzo di carte ha uno spazio accanto dove vengono scartate tutte le carte dello stesso tipo già usate, un mazzo viene reintegrato solo quando esce la relativa carta rimescola; a questo punto la pila degli scarti viene rimescolata all'interno del proprio mazzo.

Pirata: i pirati sono i giocatori ed in questo manuale i due termini sono sinonimi, i pirati sono identificati sul *tabellone* di gioco dalla *pedina pirata* colorata e dalla relativa *pedina merce*.



Plancia: aiuta ad organizzare lo spazio di ogni *pirata*, su ogni plancia vi è un *magazzino*, una tasca in cui infilare la *carta nave* in uso, la *tabella delle rendite* per calcolare il valore delle merci vendute ed un riassunto delle azioni che si possono effettuare con i *punti comando*.

Punto comando: vedere riquadro dedicato a pagina 31.

Relitti e detriti: sono segnalini vele o segnalini merce che si trovano sul tabellone.

Il *pirata* che muove su una casella con un *segnalino merce* o un *segnalino vele* può raccogliarlo ed utilizzarlo immediatamente (le vele aggiungono il bonus movimento), la raccolta non pone fine al *movimento*. La raccolta può essere fatta solo se non si è *danneggiati*.

Ogni *modulo* può ospitare contemporaneamente al massimo un *segnalino merce* e un *segnalino vele*.

Relitti e detriti che eccedono i massimali consentiti, devono essere riposti fuori gioco.

Ricompensa: è quanto si ottiene portando a termine uno dei *compiti* della *carta missione*, ogni ricompensa è riportata sulla *carta missione* accanto al relativo *compito*.

Riparazioni: sono il modo per rimuovere lo stato *danneggiato*.

Quando si muove su una *casella porto* non ostile ci si ripara automaticamente.

Spendendo un *punto comando* ci si può riparare in qualsiasi momento.

Se la nave inizia il turno da *danneggiata* e la sua unica azione è il *movimento*, alla fine del *turno*, prima dell'*evento*, la nave è riparata.

Rosa dei venti: sagoma dotata di un perno su cui è installata una freccia libera di girare, viene usata per determinare la direzione del vento all'inizio di ogni *round*.

Round: periodo di gioco necessario affinché tutti i giocatori effettuino il proprio *turno*, il round comincia con l'utilizzo della *Rosa dei venti* da parte del *Signore dei venti* e termina con la fase *evento* dell'ultimo *pirata*.

Sagoma secche: La sagoma secche rappresenta un'area di mare con un banco di secche in movimento per effetto dei marosi. All'inizio della partita ogni *modulo* deve avere una sagoma secche posizionata in modo che una casella della sagoma copra la *casella secche* del *modulo*. Ogni volta che viene estratto l'evento secche, il pirata di turno sceglie una sagoma secche e la cambia di posizione in modo che una casella della sagoma rimanga sempre sulla *casella secche* del *modulo*.

Le *pedine pirata* possono transitare sulle caselle della sagoma secche spendendo due punti di movimento.

Quando un *segnalino mercantile* finisce su una casella della sagoma secche genera un *segnalino merce*.

Sagoma tempesta: Rappresentazione di un'area di maltempo che si sposta sul tabellone per effetto dell'*evento* tempesta, danneggia e sposta le navi.

Santabarbara: Sono gli spazi posti sulla *carta nave* destinati ai *segnalini arma principale*, hanno lo sfondo verde o rosso a seconda che si tratti di una nave da carico o una nave mercantile.

Segnalino arma principale: rappresentazione fisica di un'arma principale, sono armi principali le armi da mischia, i moschetti, i cannoni e le colubrine.

Segnalino arma secondaria: Rappresentazione fisica di un'arma secondaria, sono armi secondarie colpi a Mitraglia, Rampini, Granate, Palle incatenate.

Segnalino covo: Ogni *pirata* ne ha tre, sul fronte è indicato il numero di *onori pirata* che il *pirata* deve possedere per poter tentare un *attacco alla città* con quel segnalino, sulla carta riassuntiva dei covi sono riportati gli assetti delle armi con cui ogni città si difende associati ad ogni segnalino covo.

Una *città* sconfitta in un *attacco alla città* diventa un *covo*, posizionando il segnalino con fronte visibile sulla *casella terra* dove c'è la bandiera della *città* vinta.

Segnalino lettera di marca: Rappresentazione fisica di una lettera di marca, vi sono lettere di marca corrispondenti ad ogni nazionalità, possedere un segnalino lettera di marca sulla *stiva* della nave consente di entrare in un *porto nazionale* anche se non vi è la relativa carta *tregua* in gioco.

Possono essere scartati in seguito a danneggiamento e non galleggiano quindi non possono diventare *relitti e detriti*. Viene perso dal *pirata* che esegue *attacco alla città* se la *città* attaccata è della nazionalità riportata sulla lettera di marca.

Segnalino merce: Rappresentazione fisica di merce, può essere acquisito raccogliendo *relitti e detriti*, portando a termine *compiti*, saccheggiando mercantili oppure *pirati* a seguito di un *attacco alla nave*.

Segnalino vele: Rappresentazione fisica delle vele, comporta un bonus al movimento base della nave su cui viene posto. Può essere acquisito raccogliendo *relitti e detriti*, portando a termine *compiti*, o comprato nella fase *commercio*. Ogni *pirata* può possedere al massimo un solo *segnalino vele* +2.

Sirene: *evento* che comporta la limitazione del *movimento* di un *pirata* al solo *movimento base* senza contare i bonus dati dai *segnalini vele* equipaggiati sui *pennoni*.

Signore dei venti: *pirata* che prende in carico la gestione della *rosa dei venti*, è il primo *pirata* ad effettuare il *turno*.

Stiva: Sono gli spazi posti sull'immagine dello scafo della *carta nave* destinati ai *segnalini arma secondaria*, *segnalini merce* o *segnalini lettera di marca*.

Tabella delle rendite: questa tabella consente di dare un valore in *dobloni* alla *distanza* quando si vendono delle merci, il risultato si applica ad ogni *segnalino merce* venduto in quel momento.

Tabellone: area di gioco che rappresenta l'arcipelago in cui si muovono i pirati, è costituito da sette *moduli*, quello con l'isola pirata va sempre al centro, gli altri sei sono disposti tutt'intorno.

Taverna: Fase di gioco in cui si può acquisire una *carta missione*, comprare una *carta combattimento* per due *punti comando* oppure scambiare un *onore pirata* in cambio di due *punti comando*.

Tesoriere: è il *pirata* che terrà a portata di mano la scatola e si curerà di distribuire le ricompense, ritirare i pagamenti e gestire il traffico di segnalini. Va tenuto d'occhio, è un filibustiere!

Turno: Periodo di gioco gestito da un pirata, durante il proprio turno è possibile effettuare nell'ordine una o più di queste azioni:

- Movimento
- Attacco alle navi
- Attacco alla città
- Commercio
- Taverna
- Evento

Quando si effettua un'azione, fino al *turno* successivo, non è più possibile compierne una che nell'elenco venga prima.



Contiene piccole parti non adatto a bambini da 0 a 3 anni.



loquendo™



www.loquendoeditrice.it
© 2013 Loquendo Editrice srl

Creative Lab Loquendo is a trademark of Loquendo srl



loquendo

www.loquendoeditrice.it
© 2013 Loquendo Editrice srl

**Entirely and proudly
Made in Italy**