

# Predoni dei Mari

**L**anno passato del 1714 scrissi a Voi i successi si 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.

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

**A**ndate 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*

*Loquendo*

**Predoni dei mari** è un gioco di pirati in cui i giocatori impersoneranno i pirati stessi.

Teatro delle gesta dei nostri avventurieri è un arcipelago al centro del quale troveremo le isole-covo dei predoni, mentre negli altri quadranti di mare avremo i possedimenti delle quattro principali potenze coloniali: Francia, Inghilterra, Olanda, Spagna.

**Ogni giocatore** avrà modo di solcare i mari di Predoni dei mari con la propria nave, andando così **in cerca di ricchezze ed onori**, attraverso epiche battaglie che gli permetteranno di diventare sempre più forte e sempre più temuto, al punto tale da poter prendere d'assalto le città sulle isole dell'arcipelago.

**Lo scopo del gioco è quello di conquistare 3 città** delle potenze coloniali in campo (2 città nel caso di partite brevi).

Per poter **acquistare le navi e gli armamenti** necessari alla vittoria finale di Predoni dei mari si potranno seguire più strategie, è infatti possibile saccheggiare le navi mercantili, portare a compimento specifiche missioni che ci affideranno nei porti delle città con le quali saremo in tregua, o prendere d'assalto le navi dei pirati avversari.

Ad arricchire ulteriormente l'esperienza di gioco ci si dovrà confrontare con **venti avversi, tempeste, secche, scogli**, si potranno esplorare **fortini abbandonati** in cerca di tesori dimenticati, **stringere alleanze** con le potenze coloniali e ci si potrà addirittura imbattere nelle pericolose **sirene** o nel leggendario **Kraken**.

Ogni giocatore ha a disposizione una pedina-nave con cui muoversi sul tabellone, una carta-nave che potrà cambiare in base alle ricchezze e agli onori accumulati, e una plancia di gioco che servirà per posizionare la propria carta-nave, gestire le risorse del magazzino e consultare il breve riassunto delle regole riportato su di essa.

**Predoni dei mari è un gioco che non prevede l'utilizzo di dadi.**

I combattimenti vengono infatti gestiti attraverso un mazzo di carte dedicato. L'imprevedibilità degli scontri diminuirà con l'avanzare della partita attraverso la possibilità di accumulare punti comando che consentiranno di pianificare in modo sempre più dettagliato le proprie tattiche d'assalto.

Il gioco è strutturato per garantire il divertimento a **party di 2-5 giocatori**.

A seconda del numero di partecipanti, della loro esperienza e delle strategie adottate, il tempo medio delle partite a Predoni dei mari potrà oscillare **tra i 90 e i 180 minuti**.

Il tabellone di gioco è composto da 7 plance assemblabili differenti anche nel fronte-retro; queste caratteristiche consentono un'incredibile longevità di gioco attraverso oltre **4.000.000.000 di combinazioni** diverse tra loro.

Il gioco è bilanciato in modo che nessun giocatore prevalga in modo netto sugli altri.

Durante le partite sarà possibile danneggiare e saccheggiare le navi avversarie ma mai eliminarle obbligando così i giocatori a ricominciare da capo la propria conquista dell'arcipelago; non sarà possibile nemmeno rubarsi a vicenda le città già conquistate.

**Il manuale** di Predoni dei mari è curato e dettagliato in ogni sua sezione, **arricchito con esaurienti immagini** che vanno ad esemplificare le situazioni di gioco e fornito di un **glossario** che richiama i termini e i concetti base in modo sintetico.

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

|   |   |
|---|---|
| 7 Tabelloni                             | Colpi a Mitraglia, Rampini, Granate, Palle incatenate |
| 1 Rosa dei venti                        | 40 Segnalini Armi Principali (10x tipo)               |
| 5 Plance pirata                         | 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 Mazza di carte navi da carico (31 Carte)            |
| 1 Sagoma tempesta                       | 1 Mazza di carte navi da guerra (31 Carte)            |
| 39 Segnalini Onore pirata               | 1 Mazza di carte combattimento/evento (60 carte)      |
| 66 Segnalini Doblone                    | 1 Mazza di carte missione (43 carte)                  |
| 4 Carte tregua                          |   |
| 30 Segnalini vele +1                    |   |
| 6 Segnalini vele di seta +2             |   |
| 40 Segnalini Armi Secondarie (10x tipo) |   |

## PREPARAZIONE.

7 plance – quella con i covi pirata va centrale

Sagoma tempesta centrata sulla casella “Oceano delle tempeste” (vedi plancia centrale)

Segnalino Kraken sulla casella Antro (vedi plancia centrale)

Posizionare le 6 sagome “secche” sulle apposite caselle

Posizionare 12 navi mercantili (2 per plancia). I mercantili saranno sempre rigenerati e presenti in campo qualora venissero assaltati o uscissero dall’area di gioco a causa dei venti.

Posizionare la Rosa dei venti.

## ROSA DEI VENTI E AZIONI

La rosa dei venti è gestita dal “Signore dei venti” ossia il giocatore che inizierà la partita.

Le azioni e gli eventi verranno gestite dal giocatore “Ombra” ossia colui che precede in termini di turno che sta giocando al momento. In questo modo si sarà impegnati anche fuori dal proprio turno, non dovendosi occupare solo delle proprie azioni.

## CARTA NAVE

La carta nave riporta:

-il nome della nave

-la velocità base (nelle piccole vele accoppiate)

-il costo in dobloni e in onori in caso di acquisto (tondo in alto a destra)

-gli spazi vela per potenziare la velocità di base

-gli spazi Santabarbara per le armi, nei riquadri verdi o rossi

-gli spazi stiva

-nella banda nera (solo per mercantili): carico, armi e onori in caso di cattura

## PLANCIA DEL GIOCATORE

La tasca sulla plancia serve a nascondere le informazioni che si utilizzano solo nel momento in cui la carta-nave è impiegata come mercantile.

Troviamo lo spazio magazzino utilizzato per stoccare le merci che eccedono la capacità di carico della nave. (accessibile solo dall’isola pirata o da una città conquistata)

# 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



Contiene piccole parti non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi.



loquendo™

www.loquendoeditrice.it  
© 2013 Loquendo Editrice srl

Entirely and proudly  
Made in Italy

# Predoni dei Mari

