



# Sea Laway!

An exciting card game of combat on the high seas for 3-8 players

**I**l fumo dei cannoni scivola in lenti mulinelli sulla prua della nave, oscurando la tua visione della battaglia, i cui scontri sono disseminati in tutto il paesaggio marino. Diverse navi si fronteggiano nella lotta per la supremazia navale. I marinai si arrampicano sul sartiame non appena ordini al tuo timoniere di navigare sopravento – guadagnando una posizione di vantaggio sulla vicina nave. Non appena gli artiglieri aprono il fuoco con i cannoni, ordini ai marinai di prepararsi per l'arrembaggio!

## C O N T E N U T I

### 46 Carte

30 Carte Equipaggio  
(6 Sailor, 6 Gunner, 6 Marine, 4 Pilot, 4 Mutineer, 4 Lookout)



### 8 Carte Alleanza

(2 Inglese, 2 Francese, 2 Spagnole, 2 Pirati)



### 8 Carte Vessilli Navali

(Corona, Aquila, Grifone, Leone, Serpente, Unicorno, Chiavi Incrociate, Spade Incrociate)



### 120 Segnalini

80 Segnalini Punti Bussola



40 Segnalini Danno Navale



### 8 Plance

(Corona, Aquila, Grifone, Leone, Serpente, Unicorno, Chiavi Incrociate, Spade Incrociate)



### 1 Dado della Nebbia di Guerra

1 Regolamento

2 Sacchetti di Plastica



## O B I E T T I V O D E L G I O C O

**Scalawag!** è un gioco di carte competitivo per 3-8 giocatori. Ogni giocatore ricopre il ruolo di capitano della propria nave da guerra con l'obiettivo di eliminare tutti gli altri giocatori (o tutte le altre squadre nella **Modalità Alleanza**). Un giocatore viene eliminato quando la propria nave riceve 5 Segnalini Danno Navale OPPURE quando perde la sua ultima Carta Equipaggio.

Il gioco procede in senso orario, iniziando dal primo giocatore (determinato nella "Preparazione della Partita"). Durante il proprio Turno, un giocatore dichiarerà un **Ordine del Capitano**, spesso assegnando una o più **Carte Equipaggio** che avranno la funzione di eseguire l'ordine dato. Poiché le Carte Equipaggio di un giocatore sono tenute nascoste agli altri giocatori ed è permesso il bluff, sapere quando bluffare e quando segnalare un presunto bluff (dichiarando "**Scalawag!**" - "**Canaglia!**", ndt) è un importante elemento per una strategia vincente.

## PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Collocate intorno all'area di gioco tante Plance quanti sono i giocatori. Scegliete una delle Plance in modo che sia la posizione del primo giocatore.
2. Mescolate le Carte Vessilli Navale corrispondenti alle Plance scelte (facendo corrispondere i rispettivi simboli delle bandiere) e distribuitene una a ciascun giocatore. I giocatori infine prenderanno posizione dietro alla Plancia corrisponde alla propria Carta Vessillo Navale.
3. Prendete il numero di Carte Equipaggio indicato dalla "Tabella della Distribuzione delle Carte Equipaggio" (vedi il retro del regolamento) e mescolatele, distribuendo 3 Carte Equipaggio a faccia in giù a ciascun giocatore. Collocate le rimanenti Carte Equipaggio a faccia in giù in una pila sparsa nel centro dell'area di gioco per formare la Zona del Porto.
4. Mettete i Punti Bussola e i Segnalini Danni Navali vicino al centro dell'area di gioco. Ogni giocatore prende 2 Punti Bussola e li colloca lungo la parte superiore della propria Plancia. I Punti Bussola totali di ogni giocatore vengono apertamente mostrati durante la partita.
5. **(Partita a 3 giocatori)** Il primo giocatore prende il Dado della Nebbia di Guerra (vedi "Regole Speciali per la Partita a 3 Giocatori" a pagina 12).
6. **(Opzionale)** Per le partite che includono 6 o 8 giocatori, può essere scelta la **Modalità Alleanza** per costituire squadre nascoste di due giocatori. Mescolate 3 o 4 delle coppie di Carte Alleanza (rispettivamente per 6 o 8 giocatori) e distribuitene una a faccia in giù a ciascun giocatore. Dopo che tutti i giocatori in segreto hanno esaminato la loro Carta Alleanza, tutti i giocatori devono chiudere gli occhi. Il primo giocatore esegue poi la seguente sequenza per ogni Alleanza in gioco:
  - a. "Giocatori [Inglese, Francese, Spagnolo o Pirati], aprite gli occhi."
  - b. Attendere tre secondi
  - c. "Tutti i giocatori, chiudete gli occhi."

Una volta che tutte le alleanze sono state segretamente determinate, tutti i giocatori aprono gli occhi. Una squadra vince se uno o entrambi i giocatori della squadra sono gli unici giocatori sopravvissuti.

## IL GIOCO

La partita inizia con il primo giocatore e procede in senso orario attorno alla zona di gioco e, nei turni a seguire, con ogni giocatore non ancora eliminato, procedendo in questo modo fino alla fine del gioco.

I giocatori sono considerati adiacenti (per determinare i bersagli validi) se precedono o seguono immediatamente l'ordine di Turno.

In una partita a 3 giocatori, il primo giocatore tirerà il Dado della Nebbia di Guerra prima di iniziare il Turno (consulta le "Regole Speciali per 3 Giocatori" a pagina 12).

## TURNO DEI GIOCATORI

Durante il turno di ogni giocatore, si svolgono queste fasi in ordine:

1. **Dichiarare un Ordine del Capitano**
2. **Acquisire 2 Punti Cardinali**



In nessun momento la riserva dei Punti Bussola di un giocatore può essere superiore a 10. Se un'azione causerebbe un giocatore possederne più di 10, i punti in eccesso verranno immediatamente scartati.

## DICHIARAZIONE DELL'ORDINE DEL CAPITANO

Per prima cosa un giocatore dichiara l'**Ordine del Capitano**, seguito da qualsiasi **Carta Equipaggio** che avrà la funzione di (o che sarà necessaria per) eseguire quel dato ordine.

### ESEMPI:

"Spiego le Vele con un Sailor."

"Faccio Fuoco con i Canoni con due Gunners."

"Mi Avvicino e Compio un Abbordaggio." (Senza dichiarare alcun Marine)

"Navigo Sopravvento con un Pilot."

Dopo la dichiarazione dell'Ordine del Capitano, se sono state fornite Carte Equipaggio, il giocatore deve sospendere per un paio di secondi la sua azione per permettere agli altri giocatori di urlare "**Scalawag!**" (vedi "Scalawag!" a pagina 9) prima di procedere con il gioco.

Sia la Carta Equipaggio **Pilot** che la Carta Equipaggio **Lookout** hanno la capacità di sostenere un ordine secondario (vedi "Equipaggio" a pagina 8), che verrebbe dichiarato con una nuova sospensione dell'azione per permettere un eventuale "**Scalawag!**".

Infine, se l'ordine richiede un bersaglio, il giocatore dichiara quindi il suo bersaglio (o i bersagli).

**IMPORTANTE:** Una volta che un giocatore ha assegnato nuove Carte Equipaggio o ha dichiarato il proprio bersaglio (o i bersagli), allora non si potrà più segnalare "**Scalawag!**" per le precedenti dichiarazioni.

### ESEMPIO DI UNA DICHIARAZIONE DEGLI ORDINI (Turno di Steve):

"Faccio Fuoco con i Cannoni con un Gunner." (Pausa per "**Scalawag!**" contro il Gunner)

"Comando nuovamente di Fare Fuoco con i Cannoni con un Pilot." (Pausa per "**Scalawag!**" solo contro il Pilot)

"Mi porto adiacente a tutti i giocatori con un Lookout." (Pausa per "**Scalawag!**" solo contro il Lookout)

"Attacco Alex e Kim." (A questo punto non può essere dichiarato nessuno "**Scalawag!**" in quanto è la conclusione dell'ordine)

Steve paga l'ammontare corretto di Punti Bussola mentre Alex e Kim subiscono ciascuno 1 Danno Navale.

## GLI ORDINI DEL CAPITANO

### SPIEGARE LE VELE

Otteni 1 Punto Bussola, preso dal mucchio centrale dei segnalini.

**Spiegare le Vele** può essere eseguito assegnando uno o più **Sailor**, che aumentano i Punti Bussola ottenuti di 1 per ogni Sailor assegnato.

**ESEMPIO:** "Spiego le Vele con due Sailor." (Guadagno  $1 + 2 = 3$  Punti Bussola)

### FARE FUOCO CON I CANNONI

Spendi 5 Punti Bussola per infliggere 1 Danno Navale ad un giocatore adiacente oppure spendi 8 Punti Bussola per infliggere 1 Danno Navale ad un giocatore non adiacente.

**Fare Fuoco con i Cannoni** può essere eseguito assegnando uno o più **Gunner**, che riducono il costo di 1 Punto Bussola per ogni Gunner assegnato.

**ESEMPIO:** "Faccio Fuoco con i Cannoni con tre Gunner." (Costo  $5 - 3 = 2$  Punti Bussola)

Può essere dichiarato un secondo ordine di **Fare Fuoco con i Cannoni** assegnando un **Pilot** (vedi "Equipaggio" a pagina 8).

Quando un giocatore subisce 1 Danno Navale dovrà piazzare un Segnalino Danno Navale sulla propria Plancia, in modo da coprire la casella dei danni con il più alto numero visibile. Se tutte e cinque le caselle dei danni sulla Plancia sono coperte, allora quel giocatore è eliminato dal gioco (consulta "Eliminazione dei Giocatori" a pagina 11).

### AVVICINARSI E ABBORDARE

Spendi 10 Punti Bussola (il normale Costo d'Abbordaggio) per infliggere 1 Perdita d'Equipaggio a un giocatore adiacente.

Il Costo d'Abbordaggio effettivo è determinato dalla casella dei danni con il più alto numero visibile della nave bersaglio.

**ESEMPIO:** Una nave avente un solo Segnalino Danno Navale (che copre la casella dei danni "10") avrebbe un Costo d'Abbordaggio di 8.

**Avvicinarsi e Abbordare** può essere eseguito assegnando uno o più **Marine**, che riducono il Costo d'Abbordaggio di 1 Punto Bussola per ogni Marine assegnato.

**ESEMPIO:** "Mi Avvicino e Compio un'Abbordaggio con due Marines." (Costo  $10 - 2 = 8$  Punti Bussola, contro una nave intatta)

Quando un giocatore subisce 1 Perdita d'Equipaggio, allora *deve scegliere* una delle proprie Carte Equipaggio e riporla a faccia in su nella Cassa di Davy Jones. Le Carte Equipaggio riposte nella Cassa di Davy Jones sono rimosse dal gioco, riducendo così la probabilità di apparizione di quel tipo di carta durante la partita. Se un giocatore ha perso tutte le proprie Carte Equipaggio, viene eliminato dal gioco (consulta "Eliminazione dei Giocatori" a pagina 11).

### ASSOLDARE EQUIPAGGIO

Pesca tre Carte Equipaggio dalla Zona del Porto, dopodiché rimetti tre qualsiasi Carte Equipaggio dalla tua mano nella Zona del Porto, a faccia in giù. Mescola infine le Carte Equipaggio nella Zona del Porto.

L'utilizzo dell'ordine di **Assoldare Equipaggio** non ti permette soltanto di sostituire alcune o tutte le tue Carte Equipaggio, ma ti offre anche informazioni sulle carte che si trovano attualmente nella Zona del Porto (e quindi che non si trovano nelle mani degli altri giocatori). Dopo aver utilizzato un ordine **Assoldare Equipaggio** si è meglio attrezzati, sia per bluffare che per urlare "**Scalawag!**" contro gli altri giocatori.

### NAVIGARE SOPRAVENTO

Ruba fino a 2 Punti Bussola da un giocatore adiacente, poi scarta 1 Punto Bussola nella riserva.

Quest'ordine richiede l'assegnazione di un **Pilot**.

Sebbene quest'ordine faccia aumentare la tua riserva di Punti Bussola, il suo vero valore consiste sostanzialmente nell'impedire la possibilità di attaccare di un altro giocatore.

**ESEMPIO:** "Navigo Sopravento con un Pilot."

**ESEMPIO:** Utilizzare Navigare Sopravento contro un giocatore con 5 Punti Bussola lo lascerebbe con 3, impedendogli di dichiarare un ordine di Fare Fuoco con i Cannoni a meno che non vi assegni almeno due Gunner.

### AMMUTINAMENTO

Ruba fino a 2 Carte Equipaggio a caso da ogni singolo giocatore, ma permettilti di sostituire quelle Carte Equipaggio sottratte con altrettante carte pescate dalla Zona del Porto. Dopodiché toccherà a te scartare un numero di Carte Equipaggio uguale al numero delle carte che hai rubato (le carte da scartare possono essere scelte sia tra quelle appena rubate o tra da qualsiasi altra carta che hai nella tua mano) riponendole a faccia in giù nella Zona del Porto.

Quest'ordine richiede l'assegnazione di un **Mutineer**.

Quest'ordine offre la possibilità di rubare Carte Equipaggio desiderate da un avversario. È particolarmente efficace se l'avversario ha dichiarato due o tre copie della stessa Carta Equipaggio (ad esempio, tre Sailors) e ritieni che stia bluffando.

**ESEMPIO:** "Ordino un Ammutinamento con un Mutineer."

### DI GUARDIA

Gli attacchi contro di la tua nave costano 2 Punti Bussola addizionali durante il corrente Round. Inoltre, i giocatori che ti sono adiacenti ora sono anche considerati adiacenti fra di loro (come se tu fossi stato eliminato dal gioco). Per indicare che sei Di Vedetta, gira le tue Carte Equipaggio in posizione orizzontale e spostale sulla cima della tua Plancia.

Quest'ordine richiede l'assegnazione di un **Lookout**.

Quest'ordine non soltanto ti rende un bersaglio poco allettante a causa dell'aumento del costo dell'attacco, ma le nuove posizioni offrono un obiettivo alternativo alla tua nave per l'attacco dei tuoi avversari.

**ESEMPIO:** "Sono Di Guardia con una Lookout."

## EQUIPAGGIO

La maggior parte delle Carte Equipaggio vengono assegnate o sono di richieste per gli Ordini del Capitano, come illustrato nella sezione precedente. Le due Carte Equipaggio qui elencate hanno un utilizzo di supporto secondario, che viene adesso spiegato con maggior dettaglio.

### PILOT (TIMONIERE)

Dopo aver dichiarato un ordine di **Fare Fuoco con i Cannoni** (e aver sospeso per un paio di secondi la tua azione per un eventuale "Scalawag!" se sono stati assegnati dei **Gunner**), ti è concesso dichiarare un secondo ordine di **Fare Fuoco con i Cannoni** assegnando un **Pilot** del tuo equipaggio. In sostanza, ordini di manovrare la tua nave tra due vascelli avversari e aprirli il fuoco su entrambi.

**ESEMPIO:** "Faccio nuovamente Fuoco con i Cannoni con un Pilot."

I due ordini di **Fare Fuoco con i Cannoni** non possono avere come bersaglio lo stesso giocatore e ogni attacco deve pagare separatamente il costo in Punti Bussola. Eventuali **Gunner** assegnati durante il primo ordine di **Fare Fuoco con i Cannoni** riducono il costo di entrambi gli ordini di **Fare Fuoco con i Cannoni**.

**ESEMPIO DI UNA DICHIARAZIONE DEGLI ORDINI** (Turno di Michelle):

"Faccio Fuoco con i Cannoni con due Gunner." (Pausa per "Scalawag!" contro i Gunner)

"Faccio nuovamente Fuoco con i Cannoni con un Pilot." (Pausa per "Scalawag!" contro il Pilot)

"Attacco Steve e Alex." (Steve è adiacente, Alex non è adiacente)

Michelle paga 3 Punti Bussola per sparare a Steve ( $5 - 2 = 3$ ) e 6 Punti Bussola per sparare ad Alex ( $8 - 2 = 6$ ), per un totale di 9 Punti Bussola.

### LOOKOUT (VEDETTA)

Prima di dichiarare il bersaglio (o i bersagli) di un attacco che coinvolge posizioni adiacenti (**Fare Fuoco con i Cannoni**, **Avvicinarsi e Abbordare** o **Navigare Sopravento**), puoi dichiarare di avere una **Lookout** nel tuo equipaggio.

**ESEMPIO:** "Sono adiacente a tutti i giocatori con la mia Lookout."

Dopo aver sospeso per un paio di secondi l'azione per un eventuale "Scalawag!" contro la tua **Lookout**, puoi procedere a dichiarare il bersaglio (o i bersagli).



## SCALAWAG!

Dopo che un giocatore ha assegnato Carte Equipaggio ad un suo ordine, un qualsiasi giocatore che non sia ancora stato eliminato dal gioco può contestare quella dichiarazione, segnalando "Scalawag!" Il giocatore contestato deve quindi svelare le Carte Equipaggio assegnate con il suo ordine e continuare con il suo Turno oppure pagare la Penalità di Scalawag e perdere il suo Ordine del Capitano.

È importante notare che una segnalazione di "Scalawag!" può contestare soltanto l'ULTIMO ordine di assegnazione delle Carte Equipaggio. Quando un giocatore dà un nuovo ordine, i suoi precedenti ordini sono considerate accettati da tutti i giocatori.

**ESEMPIO DI PERFETTO TEMPISMO DI "SCALAWAG!"** (Turno di Kim):

Kim dichiara "Faccio Fuoco con i Cannoni con due Gunner." (Pausa per "Scalawag!" contro i Gunner)

Kim dichiara "Sono adiacente a tutti i giocatori con una Lookout" (l'ordine di Kim che assegna i due Gunner è ormai accettata, adesso qualsiasi segnalazione di "Scalawag!" potrebbe soltanto contestare la presunta Lookout)

### PENALITÀ DI SCALAWAG

Il giocatore che sottostà alla Penalità di Scalawag deve subire 1 Danno Navale oppure deve subire 1 Perdita d'Equipaggio. Un giocatore non può intenzionalmente eliminarsi dal gioco scegliendo di subire la penalità.

**ESEMPIO:** Un giocatore con 1 Carta Equipaggio e 2 Danni Navali DEVE scegliere come Penalità di Scalawag 1 Danno Navale, poiché se scegliesse di subire 1 Perdita d'Equipaggio sarebbe eliminato dal gioco.

Se la Penalità di Scalawag comporta l'eliminazione di un giocatore, rendendo di fatto irrilevante la scelta della penalità da subire (in quanto quel giocatore ha soltanto una Carta Equipaggio e 4 Segnalini Danni Navali), il giocatore che ha sollevato la contestazione dello "Scalawag!" farà la scelta per il suo avversario, perché ciò determinerà il Premio di Guerra (vedi "Premi di Guerra" pagina 11), che si riceve per l'eliminazione di un giocatore.

**ESEMPIO DI CONTESTAZIONE DI "SCALAWAG!" VINCENTE** (Turno di Kim):

Kim dichiara "Faccio Fuoco con i Cannoni con due Gunner."

Alex urla "Scalawag!"

Kim non ha due Gunner e deve pagare la Penalità di Scalawag.

Kim sceglie di subire 1 Danno Navale come Penalità di Scalawag e perde l'Ordine del Capitano.

Kim prende 2 Punti Bussola e finisce il suo Turno.

## RIVELARE CARTE EQUIPAGGIO

Se un giocatore contestato rivela di essere in possesso di tutte le Carte Equipaggio assegnate, mostrandole pubblicamente, il suo sfidante che ha chiamato "**Scalawag!**" deve immediatamente pagare la Penalità di Scalawag. Se il risultato consiste nell'eliminazione del giocatore che ha sollevato la contestazione, sarà il giocatore contestato a scegliere la Penalità di Scalawag e a ricevere il Premio di Guerra per aver eliminato un giocatore.

Una volta che lo sfidante ha pagato la Penalità di Scalawag, le Carte Equipaggio rivelate vengono mescolate a faccia in giù nella Zona del Porto e il giocatore contestato pesca un numero di Carte Equipaggio uguale al numero delle carte riposte nella Zona del Porto. Dopodiché il gioco riprende con il Turno del giocatore contestato

### ESEMPIO DI CONTESTAZIONI MULTIPLE FALLITE DI "SCALAWAG!"

(Turno di Kim):

Kim dichiara: "*Faccio Fuoco con i Cannoni con due Gunner.*"

Alex urla: "**Scalawag!**"

Kim gira due delle sue Carte Equipaggio a faccia in su, rivelando due Gunners.

Alex deve ora pagare la Penalità di Scalawag e sceglie di subire 1 Perdita d'Equipaggio.

Kim scarta i suoi due Gunner nella Zona del Porto, quindi mescola la pila degli scarti e pesca altre due Carte Equipaggio per sostituire quelle appena scartate.

Kim continua l'azione del suo Ordine del Capitano, dichiarando: "*Faccio nuovamente Fuoco con i Cannoni con un Pilot.*"

Steve urla: "**Scalawag!**"

Kim scopre una sua Carta Equipaggio a faccia in su, rivelando un Pilot.

Steve deve quindi pagare la Penalità di Scalawag ma tale scelta lo eliminerà.

Kim sceglie per Steve in modo da infliggergli 1 Perdita d'Equipaggio, per poi ricevere il Premio di Guerra per aver eliminato l'ultima Carta Equipaggio di un giocatore.

Kim scarta il suo Pilot nella Zona del Porto, mescola la pila degli scarti e pesca una Carta Equipaggio sostitutiva.

Kim completa il suo Ordine del Capitano, dichiarando: "*Attacco Alex e Michelle.*"

## ELIMINAZIONE DEI GIOCATORI

Un giocatore è eliminato dal gioco quando viene soddisfatta una di queste due condizioni:

1. Il giocatore riceve un quinta segnalino Danno Navale
2. Il giocatore perde la sua ultima Carta Equipaggio

Il giocatore che causa l'eliminazione di un avversario, sia per un qualsiasi Ordine del Capitano oppure per una Penalità di Scalawag, riceve un Premio di Guerra (consulta "Premi di Guerra" a pagina 11). Il Premio di Guerra dipende da quale condizione di eliminazione è stata soddisfatta: Danno Navale o Perdita d'Equipaggio.

Dopo l'assegnazione del Premio di Guerra, il giocatore eliminato ripone tutte le proprie Carte Equipaggio rimanenti a faccia in su nella Cassa di Davy Jones, restituisce tutti i propri Punti Compassi e Danni Navali nei rifornimenti al centro del tavolo e rimette la propria Plancia nella scatola per indicare che è stato rimosso dal gioco.

Quando un giocatore viene eliminato, non riceve più la possibilità di compiere alcun Turno durante un Round di gioco. Il nuovo ordine dei Turni creerà nuove posizioni di adiacenza dei giocatori rimasti.

## PREMI DI GUERRA

Quando un giocatore elimina un avversario dalla partita, riceve un **Premio di Guerra**.

Il Premio di Guerra dipende da quale condizione dell'eliminazione è stata soddisfatta: Danno Navale o Perdita d'Equipaggio.

### DANNO NAVALE

Se un giocatore elimina un avversario, infliggendogli un quinto segnalino Danno Navale, allora ottiene una Carta Equipaggio scelta a caso da quelle in possesso del giocatore eliminato.

Se quel giocatore è in possesso di quattro Carte Equipaggio, allora dovrà sceglierne una da riporre a faccia in su nella Cassa di Davy Jones.

### PERDITA D'EQUIPAGGIO

Se un giocatore elimina un avversario, facendogli perdere la sua ultima Carta Equipaggio, allora rimuove un segnalino Danno Navale dalla casella dei danni con il più basso numero sulla propria Plancia.

Se quel giocatore è in possesso di una nave illesa, senza alcun segnalino Danno Navale sulla sua Plancia, allora non riceverà nessun altro premio.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un solo giocatore (o una sola squadra di giocatori nella **Modalità Alleanza**) rimane in gioco. L'ultimo giocatore o la squadra sopravvissuta ha vinto la partita!



## REGOLE SPECIALI PER 3 GIOCATORI

Quando si gioca con tre giocatori, si aggiunge il sistema della **Nebbia di Guerra** per evitare che due giocatori si coalizzino immediatamente contro il terzo.

### NEBBIA DI GUERRA

Una Plancia inutilizzata viene piazzata a faccia in giù per indicare la Nebbia di Guerra.

La Nebbia di Guerra interrompe le posizioni di adiacenza tra i due giocatori in cui è piazzata. La posizione della Nebbia di Guerra si sposta prima di Turno del primo giocatore durante ciascun Round, basandosi sul tiro del dado della Nebbia di Guerra.

Una volta che un giocatore è stato eliminato, rimettete il dado della Nebbia di Guerra e la plancia inutilizzata nella scatola per il resto della partita.

#### DADO DELLA NEBBIA DI GUERRA

Il primo giocatore lancia il dado della Nebbia di Guerra prima della proprio Turno.



I simboli sul dado della Nebbia di Guerra indica come la Nebbia di Guerra sarà posizionata tra i giocatori. Questi simboli sono impiegati in modo diverso a seconda che la Nebbia di Guerra sia attualmente in o fuori dal gioco.

**Se la Nebbia di Guerra è al momento fuori dal gioco** (*all'inizio del gioco o se è stata rimossa durante il gioco*):

-  Posizionate la Nebbia di Guerra alla sinistra del primo giocatore in senso orario
-  Posizionate la Nebbia di Guerra a sinistra del secondo giocatore in senso orario
-  Posizionate la Nebbia di Guerra alla sinistra del terzo giocatore in senso orario

**Se la Nebbia di Guerra è attualmente in gioco:**

-  Fate avanzare la Nebbia di Guerra di una posizione in senso orario
-  Fate avanzare la Nebbia di Guerra di due posizioni in senso orario
-  Rimuovete la Nebbia di Guerra dall'area di gioco

## CONSIGLI STRATEGICI

Scalawag! può essere giocato (e vinto) senza fare un solo bluff, ma un giocatore che riesce a bluffare con accortezza avrà un significativo vantaggio nell'assegnare Carte Equipaggio agli Ordini del Capitano.

I giocatori non adiacenti dovrebbero considerarsi alleati momentanei, in quanto hanno un comune nemico posizionato tra loro.

Mentre l'Ordine del Capitano **Di Guardia** è un metodo diretto di difesa, ci sono alcuni modi più sottili per giocare in difesa: usando **Navigare Sopravento** per sottrarre 2 Punti Bussola si può negare ad un giocatore adiacente la possibilità di attaccare oppure più semplicemente utilizzando **Fare Fuoco con i Cannoni** contro un altro giocatore può renderlo un bersaglio più vulnerabile (e quindi allettante).



## F A Q

### **Quanti Punti Bussola posso avere nella mia riserva?**

10 è il massimo. Se una qualsiasi azione comporterebbe l'acquisizione di più di 10 Punti Bussola complessivi da parte un giocatore, tutti quelli in eccesso sono immediatamente scartati.

### **Quante Carte Equipaggio posso avere sulla mia Plancia?**

Tre è il massimo. Se un giocatore ottiene una Carta Equipaggio come Premio di Guerra quando si trova già in possesso di altre tre Carte Equipaggio, questa limite massimo non viene aumentato: quel giocatore prende la Carta Equipaggio ottenuta come Premio di Guerra, ma dovrà sceglierne una tra le quattro da riporre a faccia in su nella Cassa di Davy Jones.

### **Cosa succede se più di un giocatore chiama "Scalawag!", nello stesso istante?**

I giocatori che hanno chiamato "Scalawag!" devono decidere tra di loro chi sarà l'unico contestatore. Se non può essere (o non viene) raggiunta una decisione, non viene chiamato nessuno "Scalawag!" e il gioco continua.

### **Che cosa succede se qualcuno ruba una Carta Equipaggio da un giocatore che si trova "Di Guardia?"**

Il giocatore rimane "Di Guardia". Dovrà permettere che venga sottratta una sua Carta Equipaggio, per poi sostituirla da un'altra pescata nella Zona del Porto ed infine girerà tutte le sue Carte Equipaggio in posizione orizzontale piazzandole sulla cima della sua Plancia.

### **Devo sempre esplicitamente dichiarare la Carta Equipaggio assegnata all'Ordine del Capitano, anche quando si tratta di una carta necessaria (ad esempio, "Sono Di Guardia con una Lookout")? Sembra superfluo.**

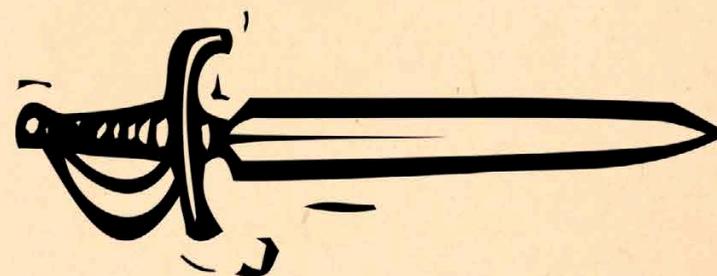
Una volta che tutti i giocatori avranno maggiore familiarità con il gioco e con gli Ordini del Capitano, si potranno abbreviare gli Ordini del Capitato senza precisare la Carta Equipaggio per **Navigare Sopravento**, **Ammutinamento** e **Di Guardia**, con l'intesa che la Carta Equipaggio richiesta (cioè **Pilot**, **Mutineer**, **Lookout**) è stata comunque "assegnata" e passibile di una contestazione di "Scalawag!"

### **Qual è la differenza tra la Cassa di Davy Jones e la Zona del Porto?**

La Cassa di Davy Jones contiene le Carte Equipaggio "morte", che sono state rimosse dal gioco a causa di una Perdita d'Equipaggio per via di un Ordine del Capitano **Avvicinarsi e Abbordare** portato a termine con successo, di una Penalità di Scalawag o di un'eliminazione di un giocatore. Queste carte sono sempre a faccia in su e non possono essere rimesse in gioco. La Zona del Porto consiste in una risorsa disponibile per la sostituzione delle Carte Equipaggio che può essere principalmente sfruttata tramite l'Ordine del Capitano **Assoldare Equipaggio**.

## CREDITI

<b>Game Design</b>	Steve Nix
<b>Additional Design</b>	Alex Motola
<b>Art</b>	Jeffrey Thompson
<b>Graphic Design</b>	Peter Gifford (UniversalHead.com)
<b>Editor</b>	Dylan Arena
<b>Playtesters</b>	Brooke and Dylan Arena, Sam Brown, Jen Burton, Irene "The General" and Robin Byon, Patrick Feldman, Chelsea and Pierre Fourie, Brian Gardner, Mark Guerin, Inger and Gage Kastner, Jay Miller, Kim, Kate, and Cameron Motola, Michelle Nix, Brian Schneider, Michelle and Tashi Sherpa, Susan and Greg Silberman
<b>Traduzione</b>	Marco "MindbendeR" Grosso





## TABELLA DELLA DISTRIBUZIONE DELLE CARTE EQUIPAGGIO

Carte Equipaggio	8 Giocatori	7 Giocatori	6 Giocatori	5 Giocatori	4 Giocatori	3 Giocatori
Sailor	6	5	5	4	4	3
Gunner	6	5	5	4	4	3
Marine	6	5	5	4	4	3
Pilot	4	4	3	3	2	2
Mutineer	4	4	3	3	2	2
Lookout	4	4	3	3	2	2