

AHOY



Indice dei Contenuti

Panoramica.....	2	Danni.....	15
Componenti.....	3	Ciurma.....	15
Preparazione del Gioco.....	4	Squadrone Granfauci.....	16
Preparazione delle Fazioni.....	6	Unione dei Molluschi.....	18
Come si Gioca.....	8	Contrabbandieri.....	20
Fine del Round.....	9	Regole d'Oro.....	21
Azioni.....	10	Appendice A: Ciurma.....	22
Luoghi.....	14	Appendice B: Piani.....	24

2-4 Giocatori | Et  14+ | 45-75 Minuti

Panoramica

Ahoy è un entusiasmante gioco di esplorazione, contrabbando e battaglie navali dove solcherete i Mari alla ricerca di **Fama** nel ruolo di una delle quattro intrepide fazioni:



Lo **Squadrone Granfauci** naviga in queste acque da decenni, imponendo l'ordine a fil di spada e colpi di cannone. Ogni round ottiene Fama in base alle regioni che controlla, ovvero quelle dove ha la maggioranza di pedine.



L'**Unione dei Molluschi**, cacciata da tempo nelle profondità, è pronta a riemergere per reclamare la sua ancestrale dimora. Come lo Squadrone Granfauci, ottiene Fama ogni round in base alle regioni che controlla.



I due **Contrabbandieri** forzano i blocchi navali con i loro veloci mercantili per consegnare beni essenziali e merce di lusso a chi ne ha più bisogno... o a chi paga di più. Ottengono Fama consegnando Merce, anche se questo aumenta la ricchezza delle regioni, attirando così l'attenzione dello Squadrone e dell'Unione.

La partita termina alla fine del round in cui uno o più giocatori hanno ottenuto almeno **30 Fama**. Il vincitore è il giocatore con **più Fama**!

Se avete familiarità con le meccaniche dei giochi da tavolo, la partita dello Squadrone e dell'Unione è un "area control" (controllo del territorio), mentre quella dei Contrabbandieri è un "pick-up and delivery" (preleva e consegna).

Impara in Fretta, Gioca Subito!

Se vuoi imparare le regole di Ahoy guardando un video tutorial, usa questo codice QR.

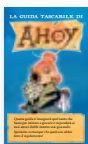


Dubbi sul regolamento?
Iscriviti al gruppo
facebook.com/groups/ahoy.MSEdizioni



Componenti

- 4 Guide Tascabili
- 12 Tessere Regione
- 4 Plance Giocatore (una per fazione, con panoramica e preparazione sul retro)



PEDINE

- 4 Ammiraglie (una per fazione)
- 10 Pattuglie
- 3 Fortezze
- 1 Cutter
- 1 Cannoniera



DADI

- 17 Dadi Azione (5 per lo Squadrone, 4 per ogni altra fazione)

Nel regolamento i dadi Azione verranno chiamati semplicemente "dadi".



- 11 Dadi Ricchezza
- 2 Dadi Battaglia

CARTE

- 30 Carte Mercato
- 12 Carte Piano
- 1 Carta Primo Giocatore (riassunto della fine del round sul retro)
- 2 Carte Riassuntive Squadrone Granfauci (1 Pattuglia, 1 Fortezza)
- 2 Carte Riassuntive Contrabbandieri (una per Contrabbandiere)



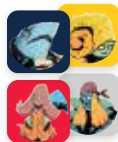
SEGNALINI & INDICATORI

- 25 Segnalini Danno
- 20 Segnalini Oro
- 20 Segnalini Compagno



Assemblate i segnalini Compagno attaccando i 20 adesivi sui 20 dischi gialli di legno.

- 1 Tracciato Fama (preparazione sul retro)
- 4 Indicatori Fama (uno per fazione)
- 4 Indicatori Promessa (due per Contrabbandiere)
- 4 Indicatori Ricompensa (uno bianco e uno nero per Contrabbandiere)



Preparazione del Gioco

1. **Preparare i Pezzi Condivisi.** Formate una riserva comune di **20 segnalini Oro**, **25 segnalini Danno**, **11 dadi Ricchezza** e **2 dadi Battaglia**.
2. **Scegliere le Fazioni.** Ogni giocatore sceglie una fazione. Le fazioni disponibili dipendono dal numero di giocatori:
 - A. **Due Giocatori:** giocate con lo Squadrone Granfauci e l'Unione dei Molluschi.
 - B. **Tre Giocatori:** giocate con lo Squadrone Granfauci, un Contrabbandiere e l'Unione dei Molluschi.
 - C. **Quattro Giocatori:** giocate con tutte le fazioni.
3. **Ordine di Seduta.** I giocatori si devono sedere in senso orario, in questo ordine: Squadrone Granfauci, Contrabbandiere (*in 3 e 4 giocatori*), Unione dei Molluschi, Contrabbandiere (*solo in 4 giocatori*). Ogni giocatore posiziona la **plancia giocatore** della propria fazione di fronte a sé.

I due Contrabbandieri sono identici. Se i Contrabbandieri non sono d'accordo su chi deve sedere per secondo o per quarto, scegliete casualmente l'ordine di seduta.

4. **Preparare la pila delle Regioni.** Mescolate le 12 tessere Regione, sceglietene casualmente una e posizionalatela a faccia in giù nella scatola, poi posizionate le rimanenti 11 Tessere Regione in una pila a faccia in giù sul tavolo.
5. **Preparare la Mappa.** Pescate 2 tessere Regione e posizionatele sul tavolo in modo che solo una zona di ogni regione tocchi l'altra regione e che le 2 **ISOLE** siano il più lontano possibile tra loro.

Ogni regione è formata da 4 zone disposte in una griglia 2x2. Una delle zone è sempre un'Isola.

6. **Posizionare i Dadi Ricchezza.** Posizionate un **dado Ricchezza** con il valore "1" al centro di ogni tessera regione a faccia in su.
7. **Preparare il Mercato.** Nelle partite con 2 o 3 giocatori, **scegliete casualmente 1 Carta Mercato per ogni simbolo** (*visibile nell'angolo in alto a sinistra delle carte*) e rimettetela nella scatola.



Se preferite sapere quali carte vengono rimosse, mescolate il mazzo mercato e girate una carta per volta finché non ne trovate una di ogni simbolo. Poi rimettete queste sei carte nella scatola e infine rimescolate il mazzo.

8. **Preparare il Tracciato Fama.** Posizionate il **tracciato Fama** sul tavolo e posizionate l'**indicatore Fama** di ogni giocatore sullo spazio "0".
9. **Formare il Mercato.** Mescolate le carte Mercato e create un mazzo, poi pescate **3 Carte Mercato** e formate una fila a faccia in su sotto al tracciato Fama.

Ora preparate le fazioni come descritto sia a pagina 6 sia sul retro delle plance giocatore. Rimettete nella scatola tutti i pezzi delle fazioni non utilizzate.

Esempio di preparazione (3 giocatori)

La preparazione delle fazioni si trova nella pagina successiva.

1



20 Oro



25 Danni



2 Dadi Battaglia



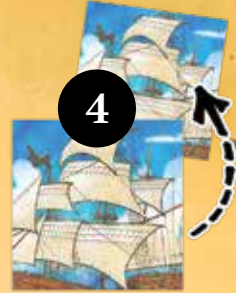
11 Dadi Ricchezza
» 2 sulle regioni

8



9

4



12 Tessere Regione
» 2 sul tavolo
» 1 nella scatola

7



30 Carte Mercato
» 3 formano il Mercato
» 6 nella scatola, 1 per simbolo (solo in 2 o 3 giocatori)

5



2-3

6



Isola

2-3



2-3



Preparazione delle Fazioni

Potete preparare le fazioni simultaneamente ma, se ai Contrabbandieri interessa osservare la preparazione delle altre fazioni, vi consigliamo di seguire questo ordine.

1. **Tirare i Dadi Azione.** Lo Squadrone tira i **5 dadi azione** del suo colore. Gli altri giocatori tirano i **4 dadi azione** del loro colore.
2. **Prendere l'Oro.** Ogni giocatore prende **1 segnalino Oro**.
3. **Preparare lo Squadrone Granfauci.** Il giocatore che lo controlla:
 - A. Prende **10 Pattuglie** e **3 Fortezze**.
 - B. Prende **2 carte riassuntive Pattuglie e Fortezze** (può posizionare le pedine sulle rispettive carte) e la **carta Primo Giocatore**.
 - C. Posiziona la sua **Ammiraglia** e **1 Pattuglia** su una delle due Isole presenti sulle tessere Regione (ogni regione ha un'Isola).
4. **Preparare il primo Contrabbandiere.** Nelle partite con 3 o 4 giocatori, il giocatore che lo controlla:
 - D. Posiziona la sua **Ammiraglia** in una qualsiasi zona sulla mappa, ma non in un'Isola.
 - E. Prende la **carta Riassuntiva Contrabbandiere** e i suoi **2 indicatori Promessa** con i simboli Squadrone e Unione a faccia in giù (li potrà sempre guardare).
 - F. Posiziona i suoi **indicatori Ricompensa bianco e nero** nello spazio centrale della griglia delle Ricompense sulla sua plancia giocatore (li può impilare).
5. **Preparare l'Unione dei Molluschi.** Il giocatore che la controlla:
 - G. Prende la sua **Cannoniera**, il **Cutter** e i **20 segnalini Compagno**.
 - H. Posiziona la sua **Ammiraglia** e **2 segnalini Compagno** presi dalla riserva sull'Isola libera.
 - I. Mescola le sue **12 carte Piano** e crea un mazzo da cui pesca 2 carte Piano senza farle vedere agli altri giocatori.
 - J. Posiziona **6 segnalini Compagno** presi dalla riserva nello spazio Compagni Pronti della sua plancia giocatore.
6. **Preparare il secondo Contrabbandiere.** Nelle partite con 4 giocatori, il giocatore che lo controlla prepara il secondo Contrabbandiere esattamente come il primo (vedi punto 4).

È giunta l'ora di salpare! Inizia la partita il giocatore che controlla lo Squadrone Granfauci.





1-2



1-2



F

A



10 Pattuglie
» 1 sull'Isola

B



3 Fortezze

C



H



D

E



1-2



I



J



G

20 Compagni
» 6 sulla plancia
» 2 sull'Isola

Come si Gioca

Una partita ad *Ahoy* è divisa in round e termina quando, alla fine di un round, uno o più giocatori hanno raggiunto almeno 30 Fama. **In ogni round ogni giocatore svolge più turni, uno alla volta**, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario.

Nel primo round, lo Squadrone Granfauci svolge il primo turno.

In ogni turno potete svolgere diverse azioni. La maggior parte delle azioni richiede il posizionamento di un dado Azione in uno spazio dado sulla vostra plancia giocatore. Alcune azioni non richiedono il posizionamento di un dado, come reclutare Ciurma (pag.15) e consegnare Merce (pag. 20).

A inizio partita, durante la preparazione, ogni giocatore ha tirato i dadi Azione della propria fazione. Durante la partita, alla fine di ogni round, i giocatori tireranno nuovamente tutti i loro dadi Azione.

Plancia Giocatore



Ogni turno dovete posizionare esattamente 2 dadi Azione, fatta eccezione per lo Squadrone Granfauci che nel suo ultimo turno del round ne posiziona solo uno. Nel raro caso in cui non sia possibile posizionare un dado, mettetelo da parte: in questo turno non verrà utilizzato.

Lo Squadrone Granfauci svolgerà un totale di tre turni per posizionare 5 dadi Azione, mentre tutti gli altri giocatori svolgeranno un totale di 2 turni per posizionare 4 dadi Azione.

Svolgete le azioni una alla volta. Dovete completare un'azione prima di svolgerne un'altra.

Posizioni un dado sulla tua azione A Gonfie Vele e la risolvi.

Poi posizioni un dado sulla tua azione Vento in Poppa e la risolvi.

Dopo aver svolto altre azioni che non richiedono il posizionamento di un dado, il tuo turno è finito.



Quando un giocatore ha terminato di svolgere le sue azioni, il giocatore successivo in senso orario con ancora dadi Azione da posizionare inizia il suo turno. Quando tutti i giocatori hanno posizionato tutti i loro dadi Azione, il round è terminato.

D'ora in poi i dadi Azione saranno chiamati semplicemente "dadi".

Fine del Round

Alla fine del round, chi controlla le regioni ottiene Fama. Poi procedete alla Pulizia del Ponte.

Fama dalle Regioni

Per ogni regione, verificate la fazione che la controlla. Solo lo Squadrone o l'Unione possono controllare una regione. Calcolate il controllo come segue:

Squadrone Granfauci

- +1 controllo ogni Pattuglia
- +2 controllo ogni Fortezza
- +2 controllo per la sua Ammiraglia

Unione dei Molluschi

- +1 controllo ogni Compagno sull'Isola della regione
- +1 controllo ogni nave dell'Unione

Il controllore ottiene Fama pari al valore del dado

Ricchezza della regione.

Ogni regione ha un dado Ricchezza al centro della tessera. Il suo valore iniziale è "1", ma aumenta con il procedere della partita. In caso di pareggio per il controllo di una regione, nessuno ottiene Fama per quella regione.

Le Ammiraglie dei Contrabbandieri non influiscono mai sul controllo di una regione.

Pulizia del Ponte

Svolgete i seguenti passaggi in ordine:

1. **Fine della Partita?** Se uno o più giocatori ha almeno 30 Fama, la partita è terminata. I Contrabbandieri ottengono Fama per la Merce promessa (pag. 21), quindi il giocatore con più Fama vince! In caso di pareggio, vince il giocatore in pareggio con più oro.
2. **Partita in Due?** In 2 giocatori, il primo giocatore deve aumentare di "1" il valore del dado Ricchezza di una regione. Poi può rimettere nella scatola tutte le carte nel Mercato e aggiungere 3 nuove carte al Mercato.

In 3 o 4 giocatori la ricchezza di una regione aumenta ogni volta che un Contrabbandiere consegna Merce (pag. 20).

3. **Ritirare i Dadi.** Ogni giocatore tira tutti i suoi dadi e li posiziona accanto a sé.
4. **Passare il Primo Giocatore.** La carta Primo Giocatore passa al giocatore successivo in senso orario.

Conclusa la Pulizia del Ponte, iniziate un nuovo round a partire dal nuovo primo giocatore.

In questa tessera regione lo Squadrone ha 4 punti controllo e l'Unione ne ha 3.

Lo Squadrone ottiene 1 Fama perché il dado Ricchezza di questa regione ha valore "1".

Il numero di bandiere sulle navi indicano il controllo. Ad esempio l'Ammiraglia dello Squadrone ha 2 bandiere e aggiunge +2 al controllo.

+2	+2
2 Pattuglie	Ammiraglia
	
+2	+1
2 Compagni	Ammiraglia



30 ★ ?



Azioni

Durante il vostro turno, dovete svolgere due azioni che richiedono il posizionamento di un dado. Per farlo, posizionate un dado nello spazio dado dell'azione. La maggior parte degli spazi dado sono sulla vostra plancia giocatore, ma ne potete ottenere altri dalla Ciumra (pag. 15).

Potete inoltre svolgere un qualsiasi numero di azioni che non richiedono un dado, come reclutare Ciumra.

Lo spazio dado deve essere vuoto. Non può contenere un dado o un segnalino Danno. Una volta posizionato un dado, rimarrà in quello spazio fino alla fine del round.

Alcuni spazi dado accettano solo dadi di un valore specifico. Uno spazio senza scritte né valori, accetta qualsiasi dado. Uno spazio con un valore accetta solo dadi con il valore indicato. Uno spazio con la scritta "pari" accetta solo dadi con valori pari: 2, 4, o 6.

Potete spendere oro per modificare il valore dei dadi. Quando posizionate un dado, potete spendere uno o più segnalini Oro per aumentare o diminuire il valore del dado di uno per ogni oro speso.

Azioni Comuni

Queste azioni si trovano sulla plancia di ogni fazione, con alcune differenze spiegate più avanti.

Navigare: muovete la vostra Ammiraglia di 1 o 2 zone adiacenti, non in diagonale (vedi **Movimento**, pag. 11).

Vento in Poppa: muovete la vostra Ammiraglia in una qualsiasi zona sulla mappa che abbia stampato in un angolo lo stesso valore del dado posizionato nello spazio dado Vento in Poppa. Questa zona può non essere adiacente. Ignorate tutto ciò che si trova tra la zona iniziale e quella finale (vedi **Movimento**, pag. 11).

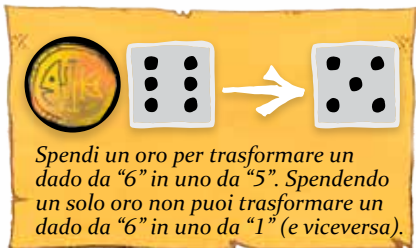
In pratica Vento in Poppa vi teletrasporta ovunque sulla mappa.

Cannoni: le vostre pedine hanno i **CANNONI CARICHI** da adesso fino alla fine del round. Se muovete una vostra pedina in una zona con pedine nemiche e almeno una delle fazioni presenti ha i Cannoni carichi, dovete attaccare (vedi **Battaglia** a pagina 13).

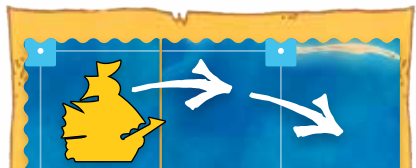
Riparare: rimuovete fino a due segnalini Danno da qualsiasi vostro spazio dado (vedi **Danni**, pag. 15).



Non puoi posizionare un dado nei primi due spazi dado. Uno è danneggiato e l'altro è già occupato da un dado.



Spendi un oro per trasformare un dado da "6" in uno da "5". Spendendo un solo oro non puoi trasformare un dado da "6" in uno da "1" (e viceversa).



Se posizioni un "6" nello spazio Vento in Poppa della tua plancia, puoi muoverti su qualsiasi "6" stampato sulla mappa.



Movimento

Molte azioni vi permettono di **MUOVERE** la vostra Ammiraglia (ad esempio ogni *fazione può Navigare, ovvero muovere la propria Ammiraglia di 1 o 2 zone*). Alcune azioni vi permettono di muovere altre pedine.

Potete muovervi solo in una zona adiacente: una zona sopra, sotto, a sinistra o a destra rispetto alla vostra zona di partenza, non in diagonale. Se siete sul bordo della mappa, potete muovervi fuori dalla mappa. Potete uscire e rientrare nella stessa zona durante la stessa azione.

Non potete muovervi attraverso i Banchi di Sabbia: le linee color sabbia che separano due zone.

*Ricordate! L'azione Vento in Poppa vi permette di **MUOVERE DIRETTAMENTE** in una zona non adiacente, ignorando i Banchi di Sabbia e tutto quello che si trova tra la partenza e l'arrivo.*

Ogni volta che vi muovete in una nuova zona, svolgete i seguenti passaggi in ordine:

1. Se vi muovete fuori dalla mappa, dovete **ESPLORARE**: pescate e posizionate una nuova tessera regione (vedi **Esplorazione**, pag. 12).
2. Se la zona ha pedine nemiche e almeno una delle fazioni presenti ha i Cannoni carichi, il vostro movimento termina e dovete **ATTACCARE** (vedi **Battaglia**, pag. 13).
3. Se la zona è un **LUOGO** Corrente Impetuosa oppure Relitto, risolvetelo (vedi **Luoghi**, pag. 14).

Dopo che avete mosso in una zona, se decidete di non muovervi in un'altra zona o se non potete farlo, dovete **ANCORARE**. Se la zona è un luogo Porto o Tesoro, risolvetelo (vedi **Luoghi**, pag. 14).



Ogni tessera regione è formata da una griglia 2x2 di 4 zone

Esplorazione e Battaglia vi fanno perdere i rimanenti movimenti dell'azione corrente. Potete svolgere una nuova azione solo dopo che avete ancorato.

Posizioni un dado "4" sul tuo Vento in Poppa e ti sposti direttamente in una zona con un "4" stampato nell'angolo.

Salti il Banco di Sabbia per finire in una zona occupata da una pedina nemica. I tuoi Cannoni sono carichi quindi inizia una battaglia.

Dopo la battaglia posizioni un dado su Navigare. Ti muovi fuori dalla mappa, quindi esplori una nuova regione.

Navigare ti permette di muovere di 2 zone, ma perdi il tuo secondo movimento perché hai esplorato.



Esplorazione

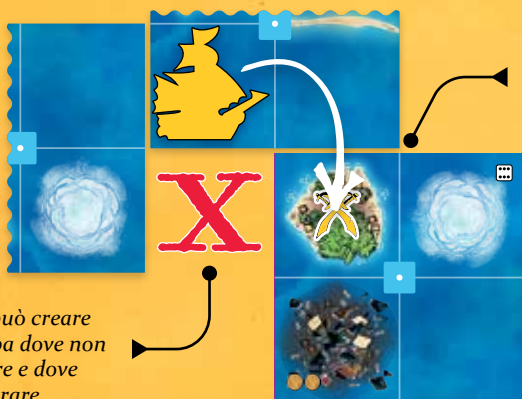
Ogni volta che muovete una pedina fuori dalla mappa,

ESPLORATE una nuova regione:

1. **Pescate una Regione.** Pescate una tessera regione dalla pila.
2. **Posizionate la Regione.** Posizionate la tessera regione in modo che una zona sia quella in cui vi muovete. Prendete la vostra pedina e posizionalatela su quella zona.
3. **Posizionate il Dado Ricchezza.** Posizionate al centro della regione un dado Ricchezza di valore "1".



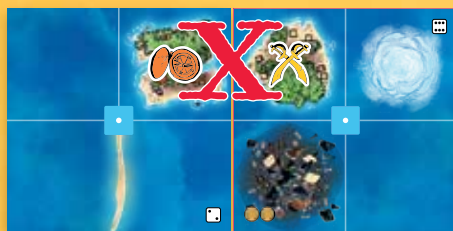
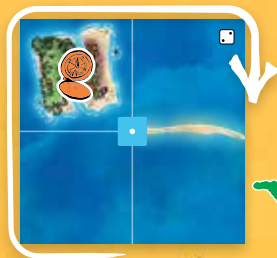
Deve esserci spazio sufficiente. Non potete muovervi fuori dalla mappa se non c'è abbastanza spazio per posizionare la regione senza coprirne un'altra, oppure se la pila delle tessere regione è vuota.



Puoi posizionare la nuova regione in modo che una sola zona tocchi la regione da cui ti sei mosso.

L'esplorazione può creare parti della mappa dove non ci si può muovere e dove non si può esplorare.

Potete ruotare la tessera regione, ma la sua Isola non può essere adiacente a una o più altre Isole (possono essere in diagonale).



Dopo l'esplorazione, perdetevi i rimanenti movimenti dell'azione corrente (se siete su un luogo Corrente Impetuosa, muovete comunque la vostra pedina prima di ancorare). Se volete ancora muovervi dovete svolgere una nuova azione.

Battaglia

Quando muovete una vostra pedina, controllate se avete i Cannoni carichi (*solitamente significa avere un dado sui Cannoni, ma alcune pedine hanno sempre i Cannoni carichi*).

Se sono carichi, dovete **ATTACCARE** ogni pedina nemica nella vostra zona. Se non sono carichi, dovete attaccare ogni pedina nemica con i Cannoni carichi nella vostra zona (*se nessuno, incluso voi, ha i Cannoni carichi, allora non dovete attaccare*).

Dovete attaccare queste pedine nemiche nell'ordine che preferite, una alla volta, svolgendo i seguenti passaggi in ordine:

1. **Scegliete un difensore.** Scegliete un difensore tra le pedine nemiche che potete attaccare. Voi siete l'attaccante.
2. **L'Attaccante fa Fuoco.** Potete ruotare il dado sui vostri Cannoni per abbassare il suo valore della quantità che preferite (*mai sotto 1*). Questa quantità si aggiungerà al tiro del vostro dado battaglia nel punto 4.
3. **Il Difensore fa Fuoco.** Il difensore può abbassare il valore dei suoi Cannoni, come nel punto 2.
4. **Tirate i Dadi Battaglia.** Ogni giocatore tira un dado battaglia e aggiunge al valore ottenuto la quantità abbassata in precedenza sui Cannoni. Il giocatore con il totale più alto è il vincitore. In caso di pareggio vince l'attaccante.
5. **Risolvete la Vittoria.** Il vincitore **può** risolvere un'opzione di Vittoria in Battaglia indicata sulla propria plancia giocatore (*può infliggere danni anche se non ha i Cannoni carichi*).



Dopo la battaglia, perdetevi i rimanenti movimenti dell'azione corrente.

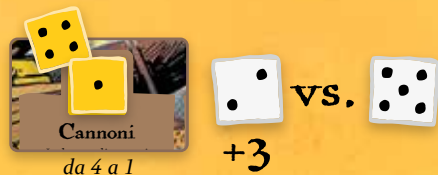
La battaglia inizia solo quando **MUOVETE** una pedina in una zona con pedine nemiche e non quando **POSIZIONATE** una pedina, come può avvenire in alcune situazioni di gioco.

Vuoi iniziare una battaglia nella zona della tua Ammiraglia, quindi muovi fuori dalla zona e poi ci rientri. Hai i Cannoni carichi, quindi devi attaccare ogni pedina nemica nella zona, una alla volta. Inizii con l'Ammiraglia del Contrabbandiere.



Abbassi il tuo dado sui Cannoni da "4" a "1". Il Contrabbandiere non ha un dado sui Cannoni.

Tiri un "2" e aggiungi +3 dai Cannoni per un totale di "5". Il difensore tira un "5", ma tu vinci i pareggi perché sei l'attaccante.



Per la tua Vittoria in Battaglia scegli di infliggere un danno e rubare un oro al Contrabbandiere. Posizioni il segnalino Danno nei suoi Cannoni.

Ora devi attaccare la pattuglia dello Squadrone, in sostanza funziona nello stesso identico modo, ma non puoi abbassare i tuoi Cannoni (*perché hanno già valore 1*).



Luoghi

Un **LUOGO** può essere presente in una o più zone di una tessera regione.



Corrente Impetuosa: se muovete qui una qualsiasi delle vostre pedine, dovete muoverla nella zona adiacente seguendo la direzione delle frecce senza utilizzare un movimento (*muovete prima di ancorare. Questo movimento può dare inizio a una battaglia o a un'esplorazione*).

Porto: se ancorate qui la vostra Ammiraglia potete riparare 2 danni, oppure potete prendere un qualsiasi vostro dado già posizionato e spostarlo nel vostro spazio dado Cannoni (*lo Squadrone può posizionare solo un dado da "5" o "6", ma può spendere oro per aumentare o diminuire il valore del dado spostato*).

Nebbia: in questo luogo non si può attaccare.

Vento in Poppa: se posizionate un dado corrispondente nella vostra azione Vento in Poppa potete muovere direttamente qui, ignorando tutto ciò che si trova tra questa zona e la vostra zona iniziale.

Banco di Sabbia: non potete muovere attraverso questa linea (*la vostra azione Vento in Poppa e qualche carta Ciuma vi permettono di ignorare i Banchi di Sabbia*).

Relitto: se una qualsiasi pedina si muove qui, deve subire 1 danno (*se è un'Ammiraglia, il possessore decide dove posizionare il danno*).

Tesoro: se ancorate qui la vostra Ammiraglia, potete ottenere 1 oro per ogni simbolo oro mostrato nell'angolo di questa zona (*il Tesoro è presente in tutti i Relitti e anche in altre zone*).

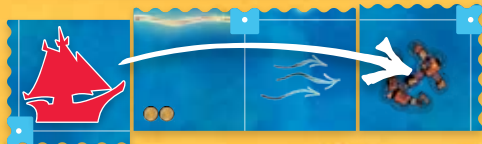
Isola: se la vostra Ammiraglia si trova qui, potete svolgere un'azione per reclutare Ciuma dal Mercato (pag. 15) (*sull'Isola ogni fazione può svolgere anche un'azione speciale. Ad esempio i Contrabbandieri possono contrabbandare e consegnare Merce, come descritto a pag. 20*).

Proprio come in battaglia, i luoghi Corrente Impetuosa, Porto, Relitto o Tesoro si attivano solo quando **MUOVETE** o **ANCORATE** una pedina in quel luogo e non quando la **POSIZIONATE**.

Navighi e muovi di 2 zone, ognuna con un Relitto. Subisci 2 danni, ma ottieni 1 oro solo quando ancori sul secondo Relitto.



Navighi e muovi di 2 zone. La Corrente Impetuosa ti muove di una zona aggiuntiva. Ancori al Porto, quindi ripari 2 danni.



Danni

Quando la vostra Ammiraglia viene danneggiata, viene posizionato un segnalino Danno in uno spazio dado vuoto della vostra plancia giocatore o Ciumra.

Il luogo Relitto e qualche carta Ciumra fanno **SUBIRE UN DANNO** alla vostra Ammiraglia. In questo caso siete voi che scegliete quale vostro spazio dado danneggiare.

La Vittoria in Battaglia e qualche carta Ciumra vi permettono di **INFLIGGERE UN DANNO**. In questo caso siete voi che scegliete quale spazio dado del vostro nemico danneggiare.

Quando **RIPARATE UN DANNO**, rimuovete un segnalino Danno da un qualsiasi spazio dado danneggiato sulla vostra plancia giocatore o Ciumra e rimettetelo nella riserva.

Uno spazio dado non può essere danneggiato se su di esso è già presente un segnalino Danno o un dado, oppure se ha un riquadro tratteggiato intorno al suo spazio (come l'azione Riparare). Se nessuno spazio può essere danneggiato, ignorate il danno.

Quando una Pattuglia o una Fortezza dello Squadrone subiscono un danno, rimuovete la pedina invece di posizionare un segnalino Danno. Quando il Cutter o la Cannoniera dell'Unione subiscono un danno, posizionate un segnalino Danno sulla loro carta Piano e non sulla plancia giocatore dell'Unione.

Ciumra

Se la vostra Ammiraglia si trova in un'Isola, potete svolgere un'azione per **RECLUTARE CIURMA**: prendere **un qualsiasi numero** di carte dal Mercato con il simbolo corrispondente a quello dell'Isola e aggiungerle alla vostra Ciumra.

Per reclutare Ciumra dovete pagare il costo mostrato sotto al suo simbolo: un dado da posizionare sulla carta oppure 1 o 2 oro da rimettere nella riserva. Potete avere un qualsiasi numero di carte Ciumra.

Quando reclutate Ciumra, inserite la carta sotto alla vostra plancia giocatore in modo da coprire la sua Merce (pag. 20), poi pescate e aggiungete una nuova carta al Mercato (se il mazzo Mercato è esaurito, non rimescolatelo e non aggiungete nuove carte).

Alcune carte Ciumra vi fanno ottenere una nuova **azione**, altre vi fanno ottenere **abilità passive** che potete attivare quando indicato sulla carta.

Nel vostro turno potete posizionare solo 2 dadi, inclusi quelli usati per reclutare o attivare la Ciumra!



Squadrone Granfauci

Pattuglie

Posizionare: quando svolgete l'azione Navigare o Vento in Poppa, potete prendere dalla riserva 1 Pattuglia e posizionarla nella zona in cui avete ancorato la vostra Ammiraglia (non iniziate una battaglia e ignorate i luoghi, ad esempio non subite danni dai Relitti).

Danneggiare: quando una Pattuglia subisce un danno (anche dopo aver mosso su un Relitto), non posizionate un segnalino Danno ma rimettete la pedina nella vostra riserva.



In battaglia, le Pattuglie si comportano come l'Ammiraglia: perché abbia inizio voi o un nemico dovete muovere nella stessa zona e uno dei due deve avere i Cannoni carichi. Potete sempre abbassare il valore dei vostri Cannoni per aggiungerlo al tiro del vostro dado battaglia.

Fortezze

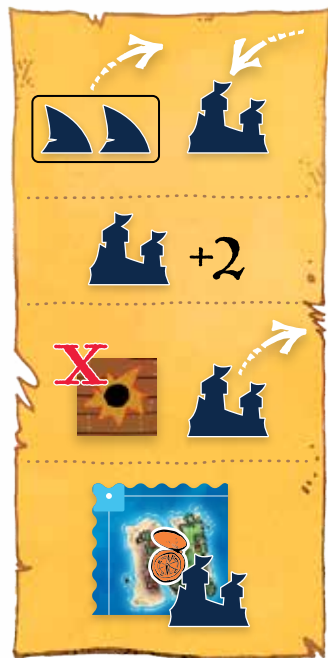
Posizionare: alla fine del vostro turno, un qualsiasi numero di volte, potete rimuovere 2 Pattuglie da un'Isola per posizionare una Fortezza nella stessa Isola (potete avere più di una Fortezza sulla stessa Isola).

Fortezze in Battaglia: hanno sempre i Cannoni carichi.

Le Fortezze iniziano la battaglia come se aveste un dado posizionato nel vostro spazio Cannoni, anche se è vuoto. In battaglia aggiungono +2 al tiro del vostro dado battaglia (potete anche abbassare il valore del dado sui vostri Cannoni).

Danneggiare: quando una Fortezza subisce un danno, non posizionate un segnalino Danno ma rimettete la pedina nella vostra riserva.

Dominio sull'Isola: potete reclutare Ciumra con il simbolo corrispondente a qualsiasi Isola con una o più Fortezze, come se la vostra Ammiraglia fosse su quell'Isola. Inoltre, quando un'Ammiraglia nemica è in un'Isola con una Fortezza, non può reclutare Ciumra né contrabbandare o consegnare Merce (l'Unione può comunque posizionare Compagni. I Contrabbandieri non possono reclutare Ciumra nemmeno se ottengono una Ricompensa).



Quinto Dado

Avete 5 dadi. Nel vostro primo e secondo turno posizionate 2 dadi. Nel vostro terzo turno posizionate 1 dado. Se siete ultimi in ordine di turno, svolgete il vostro terzo turno subito dopo al secondo.

Azioni Comuni

Navigare: posizionate un dado di qualsiasi valore. Muovete la vostra Ammiraglia di 1 o 2 zone. Quando ancorate la vostra Ammiraglia potete posizionare una Pattuglia nella stessa zona della vostra Ammiraglia.

Come l'azione Navigare, ma vi permette di posizionare una Pattuglia quando ancorate.

Vento in Poppa: posizionate un dado di qualsiasi valore. Potete muovere la vostra Ammiraglia come descritto nelle **Azioni Comuni** (pag. 10). Quando ancorate la vostra Ammiraglia potete posizionare una Pattuglia nella stessa zona della vostra Ammiraglia.

Come l'azione Vento in Poppa, ma vi permette di posizionare una Pattuglia quando ancorate.

Cannoni: posizionate un dado di valore "5" o "6". Ora avete i Cannoni carichi (vedi **Battaglia**, pag. 13).



Come l'azione Cannoni, ma potete avere contemporaneamente fino a due dadi. Non potete abbassare entrambi i dadi nella stessa battaglia, solo uno ogni battaglia.

Riparare: posizionate un dado di valore "2". Rimuovete fino a due segnalini Danno da qualsiasi vostro spazio dado.

Azioni Speciali

Bombardare: posizionate un dado di valore "4". Rimuovete tutti i Compagni dall'Isola della regione dove è presente la vostra Ammiraglia e rimetteteli nella riserva dell'Unione (*i Compagni sono pezzi dell'Unione dei Molluschi*).

Comandare: posizionate un dado di valore "3". Muovete fino a quattro Pattuglie diverse, ognuna di 1 zona (*ogni pattuglia può esplorare e attaccare senza far perdere il movimento a quelle che ancora non si sono mosse*).

Schierare: posizionate un dado di qualsiasi valore. Posizionate una Pattuglia nella stessa zona della vostra Ammiraglia oppure in una zona adiacente, non in diagonale (*non iniziate una battaglia e ignorate i luoghi, inclusi i Banchi di Sabbia. Schierare non è considerato un movimento, quindi non potete esplorare*).

Vittoria in Battaglia

Quando vincete una battaglia, potete scegliere una delle seguenti opzioni:

- Infliggete 1 danno e rubate 1 oro al giocatore sconfitto.
- Infliggete 2 danni.
- **Nave dell'Unione dei Molluschi:** infliggete 1 danno e rimuovete 1 Compagno dall'Isola nella regione della battaglia.



Unione dei Molluschi

Compagni

Ottenere: le vostre azioni Navigare e Radunare vi permettono di prendere segnalini Compagno dalla vostra riserva e posizionarli nell'area Compagni Pronti sulla vostra plancia giocatore (*potete avere un qualsiasi numero di Compagni Pronti*).

Posizionare: le vostre azioni Navigare, Ispirare e Mobilitare vi permettono di posizionare sulle Isole i vostri Compagni Pronti. I Compagni sulle Isole (*non quelli Pronti*) vi fanno ottenere ognuno +1 controllo.

Rimuovere: quando un Compagno viene rimosso, posizionatelo nella vostra riserva e non tra i vostri Compagni Pronti.

Battaglia: i Compagni sono segnalini, quindi non possono attaccare o essere attaccati.

Piani

Pescare: iniziate la partita con 2 carte Piano in mano. Alla fine di ogni round, dopo la Pulizia del Ponte, pescate 2 nuove carte Piano (*se le carte Piano sono esaurite, non pescate più carte*). Potete tenere in mano un qualsiasi numero di carte Piano.

Giocare: nella parte superiore della carta Piano è indicato quando potete giocarla (*come azione oppure all'inizio di una vostra battaglia anche fuori dal vostro turno*). Quando la giocate, attivate il suo effetto poi scartatela a faccia in su. Se giocate il Cutter o la Cannoniera, invece, posizionate la carta nella vostra area di gioco. Durante il vostro turno potete giocare un qualsiasi numero di carte Piano.

Discutere: potete parlare (*e mentire!*) sui Piani che avete in mano, ma non potete mostrarli agli altri giocatori.

Cutter e Cannoniera

Posizionare: se giocate la carta Cutter o Cannoniera, rimuovete 2 Compagni da un'Isola qualsiasi per posizionare la pedina della nave sulla stessa Isola (*non iniziate una battaglia*).

Spazi Dado: le carte Cutter e Cannoniera hanno spazi dado che permettono alle navi di svolgere le azioni Navigare oppure Vento in Poppa, ignorando i Relitti. L'azione Navigare del Cutter lo fa muovere da 1 a 3 zone (*non di 1 o 2*).

Danneggiare: quando il Cutter o la Cannoniera subiscono un danno, posizionate il segnalino Danno su un qualsiasi spazio dado libero della loro carta. Questo danno non può essere riparato. Quando tutti gli spazi dado sono danneggiati, scartate la carta piano e rimuovete la relativa pedina.

Gli spazi dado occupati non possono essere danneggiati! Se il Cutter o la Cannoniera sono in pericolo, posizionate un dado sulla carta per evitare che vengano distrutte. Sono fragili ma difficili da colpire!



Compagno



Carta Piano



Cannoniera in Battaglia: ha sempre i Cannoni carichi.

La Cannoniera inizia una battaglia come se avesse un dado posizionato nel vostro spazio Cannoni, anche se è vuoto. In battaglia aggiunge +3 al tiro del vostro dado battaglia (potete anche abbassare il valore del dado sui vostri Cannoni).

Cutter in Battaglia: non può caricare i Cannoni.

Il Cutter non può utilizzare il dado posizionato nel vostro spazio Cannoni per iniziare una battaglia, e non potete abbassare il valore del dado sui vostri Cannoni per aggiungerlo al tiro del vostro dado battaglia (il Cutter attacca solo i nemici con i Cannoni carichi, incluse le Fortezze).

La Grande Chela: il Cutter vi fa ottenere +1 controllo e raddoppia il controllo di tutti i Compagni sull'Isola della sua regione: ogni Compagno aggiunge +2 controllo anziché +1.



Azioni Comuni

Navigare: posizionate un dado di qualsiasi valore. Muovete la vostra Ammiraglia di 1 o 2 zone. Se ancorate in un'Isola con la vostra Ammiraglia, potete posizionare fino a 2 Compagni su quell'Isola oppure ottenere fino a 2 Compagni Pronti.

Come l'azione Navigare, ma vi permette di ottenere o posizionare Compagni quando ancorate. Potete avere un qualsiasi numero di Compagni su un'Isola e nei Compagni Pronti.

Vento in Poppa: posizionate un dado di qualsiasi valore. Potete muovere la vostra Ammiraglia come descritto nelle **Azioni Comuni** (pag. 10).

Vento in Poppa non vi permette di ottenere o posizionare Compagni perché nessuna zona con un'Isola ha un dado stampato nell'angolo.

Cannoni: posizionate un dado di qualsiasi valore. Ora avete i Cannoni carichi (vedi **Battaglia**, pag. 13).

Riparare: posizionate un dado di valore pari. Rimuovete fino a due segnalini Danno da qualsiasi vostro spazio dado.

Azioni Speciali

Ispirare: posizionate un dado di valore "6". Posizionate fino a 4 Compagni, ognuno su un'Isola diversa (se ci sono meno di 4 Isole, potete solo posizionare tanti Compagni quante sono le Isole).

Mobilizzare: posizionate un dado di valore "1". Posizionate fino a 4 Compagni sull'Isola della regione con la vostra Ammiraglia.

Radunare: posizionate un dado di valore "6". Se la vostra Ammiraglia è in un'Isola, ottenete fino a 4 Compagni Pronti.

Vittoria in Battaglia

Quando vincete una battaglia, potete scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- Infliggete 1 danno e posizionate 1 Compagno sull'Isola nella regione della battaglia (prendetelo dai Compagni Pronti, indipendentemente da quale delle vostre navi era in battaglia).
- Infliggete 1 danno e rubate 1 oro al giocatore sconfitto.

Contrabbandieri

Merce

I Contrabbandieri hanno due azioni speciali che non richiedono il posizionamento di un dado
Azione: se la loro Ammiraglia è in un'Isola, possono **CONTRABBANDARE** e **CONSEGNARE** un qualsiasi numero di carte.

Per contrabbandare Merce, prendete dal Mercato una carta con il simbolo corrispondente a quello della vostra Isola (a differenza di reclutare, contrabbandare non ha costo). Inserite la carta sotto allo spazio Merce della vostra plancia giocatore in modo che sia visibile solo la Merce, poi pescate e aggiungete una nuova carta al Mercato (se il mazzo Mercato è esaurito, non rimescolatelo e non aggiungete nuove carte).

Potete avere fino a 2 carte Merce; se vi dovesse capitare di averne più di due, scegliete quelle in eccesso e rimettetetele nella scatola.

Per consegnare Merce, la vostra Ammiraglia deve essere in un'Isola con il simbolo corrispondente alla Merce da consegnare (visibile nella parte bassa della carta).

Quando consegnate, svolgete i seguenti passaggi:



1. **Ottenere 2 Fama.** Spostate il vostro indicatore Fama avanti di 2 spazi.
2. **Aumentare la Ricchezza.** Aumentate di uno il dado Ricchezza della regione dove è presente la vostra Ammiraglia.
3. **Ottenere la Ricompensa.** Sulla griglia delle Ricompense nella vostra plancia giocatore, spostate l'indicatore Ricompensa bianco in uno spazio adiacente per ottenere, se volete, la ricompensa indicata (non potete spostarlo nello stesso spazio dell'indicatore nero. Potete spostarlo nello spazio centrale senza però ottenere ricompensa). Infine spostate l'indicatore nero nello spazio precedentemente occupato da quello bianco.
4. **Merce Promessa.** Posizionate la carta Merce consegnata a faccia in giù sotto all'indicatore Promessa dello Squadrone oppure dell'Unione (senza girarlo a faccia in su).



Uomo Rana
Se la tua Ammiraglia è ancora su un Relitto, ottieni 1 oro aggiuntivo dal tuo Tesoro.

Merce (fino a 2 carte)
Lino
Gioielli

La tua Ammiraglia è sull'Isola Pesce. Potresti reclutare l'Uomo Rana nella tua Ciarma spendendo 1 oro, invece aggiungi gratuitamente i suoi Gioielli alla tua Merce.

Gioielli
Consegnare a

PROMESSA

Sull'Isola Spada consegna Gioielli, ottieni 2 Fama e aumenti il valore del dado Ricchezza di quella regione da "2" a "3".

Come Ricompensa puoi ottenere 1 oro, 1 Fama, aggiungere una nuova tessera regione su un qualsiasi bordo esplorabile della mappa, oppure reclutare Ciarma ignorando costo e simbolo. Scegli di reclutare Ciarma: prendi una carta dal Mercato e la aggiungi alla tua Ciarma.

Questa è la tua prima Ricompensa della partita, quindi sposti l'indicatore bianco su "Recluta 1 Ciarma".

Infine posiziona i Gioielli a faccia in giù sotto al tuo indicatore Promessa dell'Unione, anch'esso a faccia in giù.

Merce Promessa

Alla fine della partita, rivelate i vostri due indicatori Promessa e le carte sotto di essi.

Per ogni carta Merce, ottenete 1 Fama per ogni Isola corrispondente al simbolo della Merce (*in alto a sinistra sulla carta*) la cui regione è controllata dalla fazione alla quale avete fatto la promessa.

Azioni Comuni

Navigare: posizionate un dado di qualsiasi valore. Muovete la vostra Ammiraglia di 1 o 2 zone.

Vento in Poppa: posizionate un dado di qualsiasi valore. Potete muovere la vostra Ammiraglia come descritto nelle **Azioni Comuni** (pag. 10).

Cannoni: posizionate un dado di qualsiasi valore. Ora avete i Cannoni carichi (vedi **Battaglia**, pag. 13).

Riparare: posizionate un dado di valore pari. Rimuovete fino a due segnalini Danno da qualsiasi vostro spazio dado.

Azioni Speciali

A Gonfie Vele: posizionate un dado di qualsiasi valore. Muovete la vostra Ammiraglia un numero di zone da 1 al valore del dado posizionato (*ad esempio posizionando un dado di valore "6" potete muovere fino a sei zone!*).

Negoziare: posizionate un dado di valore pari. Se la vostra Ammiraglia è in un'Isola, potete reclutare una qualsiasi carta dal Mercato, ignorando costo e simbolo, e aggiungerla alla vostra Ciurma. Potete scegliere di rimuovere un Compagno dalla stessa Isola per reclutare una Ciurma aggiuntiva (*sempre ignorando costo e simbolo*).

Potete reclutare al massimo due volte. Non potete reclutare la seconda volta se sull'Isola non ci sono Compagni e non potete rimuovere il Compagno se il Mercato è vuoto.

Vittoria in Battaglia

Quando vincete una battaglia, potete scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- Infliggete 1 danno e muovete immediatamente di 1 o 2 zone, ignorando eventuali altre battaglie nella vostra zona.
- Infliggete 1 danno e ottenete una ricompensa, esattamente come descritto nel punto 3 di consegnare Merce (pag. 20).

Regole d'Oro

Limite di Pezzi

Tutti i pezzi, ad eccezione dei segnalini Danno, sono limitati. Se vi viene richiesto di posizionare un pezzo preso da una riserva, ma quella riserva è vuota, allora non posizionatelo.

La partita è terminata.

Riveli entrambi i tuoi indicatori Promessa e le carte Merce sotto di essi.



Sotto all'indicatore Promessa dello Squadrone non ci sono carte Merce.

Sotto all'indicatore Promessa dell'Unione ci sono due carte Merce con il simbolo Pesce.

L'Unione controlla 2 regioni con Isole Pesce, quindi ottieni 4 Fama.

2



4



Gerarchia nelle Regole

Ciurma e carte Piano hanno la precedenza su questo regolamento. Le regole con **NON PUOI** sono assolute e non possono essere sostituite, a meno che una regola non lo specifichi espressamente utilizzando il termine **IGNORA**.

Riquadri laterali, testo in corsivo tra parentesi (*come questo*) e testo sulle plance giocatore sono chiarimenti o promemoria, e non hanno mai la precedenza sulle regole a cui fanno riferimento.

Valori dei Dadi

Il valore di un dado non può mai aumentare oltre il 6, diminuire sotto l'1, né passare da 1 a 6 o viceversa. Il valore dei dadi è pubblico.

Effetti Simultanei

Se non è chiaro in quale ordine risolvere gli effetti simultanei, o a quale giocatore spetta prendere una decisione, è il giocatore di turno che decide l'ordine in cui risolverli.

Azioni Senza Effetti

È consentito svolgere azioni che non producono effetti, come ad esempio spendere 2 oro per diminuire e aumentare il valore di un dado.

Arrendersi in Due Giocatori

In 2 giocatori il vincitore potrebbe essere già evidente prima della fine della partita. Arrendersi è possibile!

Appendice A: Ciurma



Abbordatori: in battaglia (*non solo con la tua Ammiraglia*), aggiungi +1 al tiro del tuo dado Battaglia.



Aiuto Cannoniere: se posizioni un dado sui Cannoni (*anche attivando il Porto*), la tua Ammiraglia può attaccare in qualsiasi zona della sua stessa regione, come se avesse mosso in quella zona.



Bucaniere: se vinci una battaglia, puoi rimettere questa carta nella scatola per scegliere fino a 2 carte Ciurma del giocatore sconfitto e rimetterle nella scatola.



Cannoniere: se vinci una battaglia con la tua Ammiraglia, infliggi 1 danno aggiuntivo (*devi aver inflitto almeno 1 danno per poter infliggere quello aggiuntivo*).



Cambusiere: in battaglia con la tua Ammiraglia, puoi subire 1 danno per ritirare una volta il dado Battaglia. Se stai usando il Piano "Arma Segreta", ritirali entrambi (*devi essere in grado di posizionare il segnalino Danno*).



Capitano x2 (Azione): posiziona un dado di qualsiasi valore. Muovi fino a 2 Pattuglie, ognuna di 1 o 2 zone. Ignorano la battaglia.




Capopopolo x2 (Azione): posiziona un dado di qualsiasi valore. Prendi fino a 2 Compagni da un'Isola qualsiasi e posizionali su un'altra Isola.





Carpentiere (Azione): posiziona un dado di qualsiasi valore. Rimuovi i segnalini Danno da tutti i tuoi spazi dado.





Cartografo: alla fine del tuo turno, ottieni 1 oro se la tua Ammiraglia è nella stessa regione di una o più Ammiraglie nemiche (*max. 1 oro, anche se sono presenti più navi nemiche*).


 **Cavalcavento (Azione):** rimetti questa carta nella scatola per muovere la tua Ammiraglia direttamente in qualsiasi zona sulla mappa (non è un'azione Vento in Poppa, ma ignora tutto ciò che si trova tra la zona iniziale e quella finale).


 **Emissario:** nel tuo turno, prima di iniziare una battaglia, puoi dare al difensore 1 oro per ignorare la battaglia.


 **Faccendiere:** se spendi oro per modificare il valore di un dado, puoi modificarlo di 1 o 2 per ogni oro speso.


 **Gabbiere:** se la tua Ammiraglia si muove nella Nebbia, puoi considerare quel luogo come Corrente Impetuosa con le frecce che puntano in una direzione a tua scelta (quel luogo rimane Nebbia, quindi ignora eventuali battaglie).


 **Impavido Speronatore:** Dopo aver inflitto 1 o più danni a una pedina nemica, (a meno che non venga rimossa dal gioco) puoi muoverla di 1 zona per ogni danno inflitto. Non puoi muoverla fuori dalla mappa (neanche con la Corrente Impetuosa). Quella pedina ignora la battaglia, i Porti e i Tesori.


 **Informatore (Azione):** una volta per turno, spendi 2 oro per muovere la tua Ammiraglia direttamente in qualsiasi zona con il luogo Vento in Poppa (non è un'azione Vento in Poppa, ma ignora tutto ciò che si trova tra la zona iniziale e quella finale).


 **Lupo di Mare:** se la tua Ammiraglia si muove sulla Corrente Impetuosa, puoi ignorare il suo effetto oppure muoverti in una direzione diversa da quella indicata dalla freccia.


 **Mercante:** se la tua Ammiraglia è ancora in un Porto (non in un'Isola), ottieni 1 oro.


 **Mistico (Azione):** una volta per turno, subisci 1 danno sulla tua plancia giocatore per infliggere 1 danno a una qualsiasi pedina nella stessa regione della tua Ammiraglia (devi essere in grado di posizionare il segnalino Danno).

 **Mozzo:** se ripari uno o più danni, puoi infliggere 1 danno a una qualsiasi pedina nella stessa regione della tua Ammiraglia.

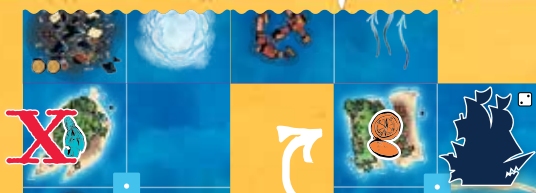
 **Nobile Ostaggio (Azione):** rimetti questa carta nella scatola per prendere 1 Ciumra oppure 1 Merce da un'Ammiraglia nella stessa regione della tua Ammiraglia. Puoi inserirla sotto alla tua plancia come Ciumra oppure come Merce.

 **Nocchiere (Azione):** posiziona un dado di qualsiasi valore. Muovi la tua Ammiraglia da 1 a 3 zone (non è un'azione Navigare).

 **Pescatore (Azione):** posiziona un dado di qualsiasi valore. Muovi la tua Ammiraglia di 1 o 2 zone. Puoi ottenere oro dai Tesori anche se non ancori su di essi (non è un'azione Navigare).

 **Strega del Mare:** se la tua Ammiraglia si muove fuori dalla mappa (anche se non puoi esplorare), puoi muoverla direttamente e gratuitamente nella zona adiacente al più vicino lato opposto.

Per la Strega di Mare, tracciate un percorso all'indietro dalla direzione in cui vi state muovendo fino a raggiungere il bordo opposto più vicino. Muovete nella zona adiacente a quel bordo lungo il percorso tracciato.





Tagliaborse: se vinci una battaglia (*non solo con la tua Ammiraglia*), ottieni 2 oro.



Timoniere: se la tua Ammiraglia si muove su un Relitto, puoi ignorarne il danno.



Uomo Rana: se la tua Ammiraglia àncora su un Relitto, ottieni 1 oro aggiuntivo dal suo Tesoro.



Vedette (Azione): se la tua Ammiraglia è in un'Isola, puoi spendere 1 oro per muoverla direttamente nell'altra Isola con lo stesso simbolo (*non è un'azione Vento in Poppa, ma ignori comunque tutto ciò che si trova tra la zona iniziale e quella finale*).



Veterano: alla fine del tuo turno, ottieni 1 oro se non hai spazi dado danneggiati (*inclusi quelli sulle carte Ciurma e Piano*).

Appendice B: Piani

Trovate le regole del Cutter e della Cannoniera a pagina 18 e 19.

Arma Segreta: gioca all'inizio di una battaglia dove è presente una tua pedina, anche fuori dal tuo turno, poi scartala. Invece di tirare 1 dado Battaglia, tira 2 dadi Battaglia e somma i valori ottenuti (*il tuo nemico tira comunque un solo dado Battaglia*). Se vinci, infliggi un danno aggiuntivo.

Attacco a Sorpresa (x2): gioca come azione, poi scartala. Rimuovi fino a 2 Pattuglie da una qualsiasi regione la cui Isola contenga uno o più Compagni (*rimetti le Pattuglie nella riserva dello Squadrone*).

Deposito di Armi (x2): gioca all'inizio di una battaglia dove è presente una tua pedina, anche fuori dal tuo turno, poi scartala. Aggiungi al risultato del tuo dado Battaglia il numero dei tuoi Compagni Pronti (*puoi giocare contemporaneamente i tuoi piani Deposito di Armi e Arma Segreta*).

Entrata d'Effetto (x2): gioca come azione, poi scartala. Aumenta di 2 il valore del dado sui tuoi Cannoni (*non oltre a 6*). Poi puoi muovere la tua Ammiraglia direttamente in qualsiasi zona con il luogo Vento in Poppa (*puoi giocarla per muovere anche se non hai un dado sui tuoi Cannoni*).

Evacuazione: gioca come azione, poi scartala. Rimuovi tutti i Compagni da un'Isola e posizionali su una o più altre Isole (*puoi distribuirli come preferisci*).

Grandi Promesse: gioca come azione, poi scartala. Scegli una qualsiasi Isola con almeno un Compagno. Recluta un qualsiasi numero di carte Ciurma con il simbolo corrispondente all'Isola, ignorando il costo. Pesca e aggiungi nuove carte al Mercato solo quando hai finito di reclutare.

Mancato!: gioca all'inizio di una battaglia dove è presente una tua pedina, anche fuori dal tuo turno, poi scartala. Ignora questa battaglia (*se è il tuo turno, non perdi i rimanenti movimenti dell'azione corrente e puoi continuare a muovere. Lo stesso vale per gli altri giocatori*).

Riconoscimenti

Autore: Greg Loring-Albright

Responsabile Sviluppo: Nick Brachmann

Illustrazioni: Kyle Ferrin

Regolamento: Joshua Yearsley

Grafica e Layout: Nick Brachmann e Pati Hyun

Revisione: Amanda Valentine e Carina Bissett

3D Render: Cory DeVore

Edizione Italiana

MS Edizioni/Magic Store Srl

Responsabile del Progetto, Editing e Layout:

Paolo Veronica

Traduzione: Lorenzo Maria Conti

Revisione: Giacomo Gentile e Angelo Ricci

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani

Ultima Revisione (6 luglio 2023)



Dubbi sul regolamento?

Iscriviti al gruppo

facebook.com/groups/ahoy.MSEdizioni