



VSEAS

Regolamento

Indice

Storia parte 1.....	2
Contenuti.....	3/4
Preparazione.....	5/6
Nave e Ciurma.....	7/8
Inizio del giro.....	9/10
Curno di gioco.....	11
Potenziamento.....	12
Battaglie.....	13-20
Classi pirata principali.....	21
Concetti fondamentali.....	22
Domande frequenti.....	23
Storia parte 2.....	24
Crediti.....	25

La storia del feroce capitano Big Bang viene raccontata fin dalla tenera età ai bambini. Un pirata molto temuto in battaglia, in grado di prevedere ogni cosa grazie ad una potente reliquia a forma di pugnale.

Non si ebbero più sue notizie dal giorno in cui la marina, al suo inseguimento, lo vide attraversare la fitta nebbia del quinto mare, al centro del mondo conosciuto.

Un uomo, Valkinen Godwind dell'isola di Berta, venne a conoscenza dell'esistenza delle dieci reliquie del mare e, con il loro potere, ribalta completamente gli equilibri del mondo.

Ma persino lui fu sconfitto nel quinto mare, in cui giunse volontariamente.

I sopravvissuti della Valo Klori, la nave del grande pirata, raccontano dell'esistenza delle quattro gemme del mare, l'unica chiave per attraversare la nebbia al centro del mondo.

CONCENUTI

Tabellone mappa



Schede giocatore: 6

Scheda battaglia: 1



Dadi: 5



Token: 91



Standee: 24

Base standee: 6





50 imprevisti
(23 nemici, 27 eventi)

20 isole

10 reliquie

25 tesori
(21 tesori, 4 gemme del mare)

35 pirati

PREPARAZIONE

- 
- 1** Posizionare 1 carta gemma del mare sul fondo del mazzo  e a faccia in su. Rimescolare il resto del mazzo.
 - 2** Ogni giocatore sceglie il proprio capitano pescando 3 carte  e scegliendone una. Rimescolare il mazzo.
 - 3** Segnare i punti resistenza  del capitano e i punti scafo della scialuppa di partenza, sulla scheda giocatore.
 - 4** Posizionare le pedine sul colore di partenza del tabellone mappa.
 - 5** OBIETTIVO : arrivare con la pedina al centro del tabellone e con le 4 gemme del mare nel proprio bottino.

Obiettivo alternativo: terminato per la seconda volta il mazzo  la partita termina e vince chi possiede più gemme. A parità di gemme la vittoria è condivisa.



1



2



3

Il capitano inizia sempre da 6 punti Resistenza



Classe pirata
(fornirà un aiuto durante il turno o in combattimento)

I Punti scafo partono da 3 nella figura della scialuppa

6

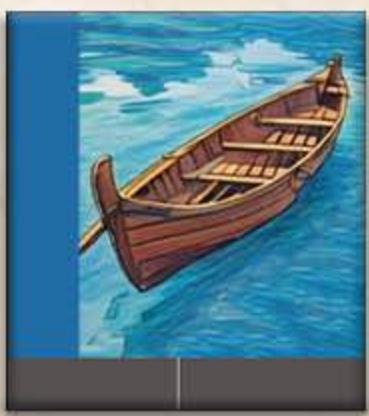
NAVE E CIURMA

Acquisendo navi più grandi i punti scafo aumenteranno, insieme ai posti disponibili per i pirati. Si potrà fare in seguito, tramite l'uso del Bottino (pag. 12).

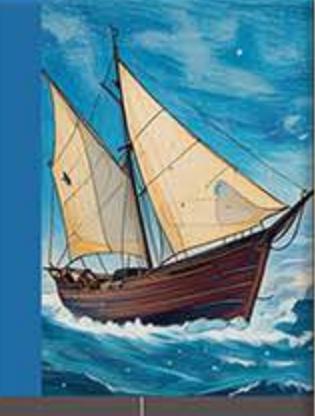
Pirati



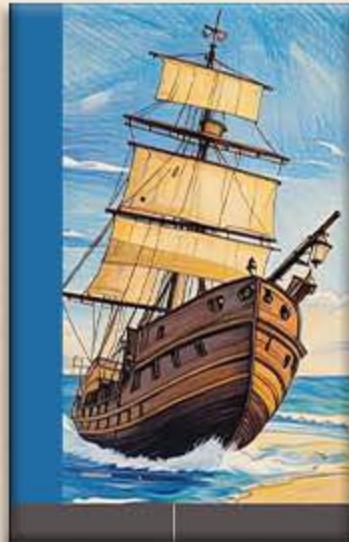
Il capitano non può essere perso o sostituito e la nave acquisita non può andare perduta.



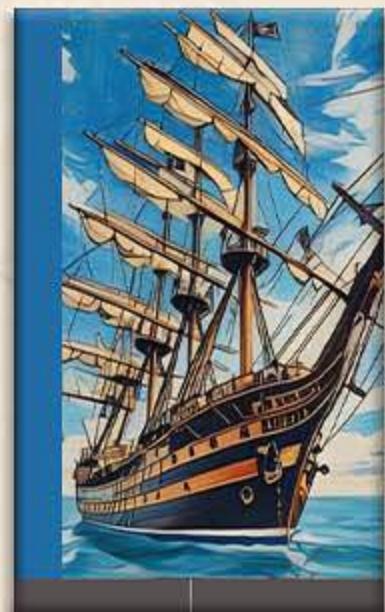
Scialuppa



Sloop



Caravella



Galeone

+1 pirata

+2 pirati

+3 pirati

+4 pirati

3 punti
scafo

4 punti
scafo

5 punti
scafo

6 punti
scafo

Bandiera bianca

Se i punti resistenza  di un pirata terminano sulla casellina  , la carta viene girata a faccia in giù. Ciò significa che quel pirata è esausto e non potrà combattere o usufruire della abilità di classe.



Riparazione

Se la nave finisce senza punti scafo, il token finisce sulla casella  . Il giocatore entra in stato “riparazione” e la sua pedina dovrà essere messa su un fianco.



Un giocatore che inizia il turno in stato “riparazione” non sposta la pedina, invece riporta i punti scafo al massimo. Quindi rialza la pedina, terminando la riparazione.

INIZIO DEL GIRO

I giocatori decidono chi è il primo giocatore, che inizia il primo turno del giro. All'inizio del giro ogni giocatore dovrà pescare una carta **Imprevisti**  da aggiungere alla mano:

Imprevisti



L'uso di queste carte ferma il gioco e ha la priorità.

Possono essere utilizzate in qualsiasi momento, a prescindere dal giocatore in turno, consegnando la carta ad un giocatore, che la legge a voce alta e quindi la subisce.

In caso di più carte usate contemporaneamente su un giocatore, ha priorità l'ultima usata e via via fino alla prima.



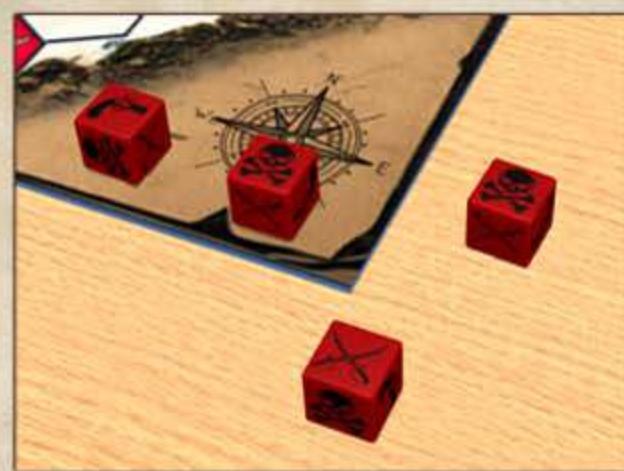
Esempio

Uso la carta "Calamità" sul giocatore rosso. Si ferma il gioco: il rosso legge la carta. Quindi il rosso e gli altri giocatori presenti nel suo stesso oceano perdono 3 punti scafo, eccetto per chi possiede un navigatore/navigatrice.



Se la carta *Imprevisti* è di tipo , si può utilizzare solo su un giocatore che ha appena lanciato dei dadi che mostrano almeno il numero di teschi indicato sulla carta.

Quindi l'effetto sarà l'*Attacco Speciale*.



Esempio

Usando una carta "Polpo Bruno" sul giocatore rosso che ha lanciato almeno 1 questo dovrà togliere 1 ♥ ad ogni suo pirata .

Reliquie del mare



Le carte *Reliquia*, se ottenute, hanno la stessa funzione e priorità delle carte *Imprevisti* ma non sono scartate una volta usate. Bensì riprese in mano all'inizio del proprio turno successivo.



Esempio

Usando la "Spada infuocata" su me stesso, posso danneggiare 3 ♥ ad un pirata a mia scelta, di un giocatore qualsiasi.

La carta rimane scoperta sul tavolo, inerme. La riprenderò in mano al mio turno di gioco successivo.

TURNO DI GIOCO

1 Recupero

- Riporta al massimo la resistenza  di tutti i pirati , compresi quelli esausti. Tutte le tue classi pirata sono attive.
- Al Capitano +1  per ogni isola conquistata.
- Le proprie reliquie  tornano in mano.

2 Navigazione

Sposta la pedina su una casella adiacente. L'icona  sul tabellone indica un opzionale spostamento in più.

Se finisci la navigazione su:



Casella mare

Scopri una carta  e subisci l'effetto.
Se è di tipo Nemico , affrontalo in battaglia.



Casella
isola
(neutra)

Scopri una carta  e subisci l'effetto. Metti un token del tuo colore sulla casella per conquistarla.

Conquistare è obbligatorio.
Navigazione su una propria isola già conquistata non ha nessun effetto.



Casella
reliquia

Lancia il numero di dadi  segnati sulla carta Capitano:
- Peschi una carta reliquia dal mazzo  , se non sono usciti 
- Altrimenti -1  al Capitano per ogni  e inizia la battaglia per la reliquia contro il giocatore che ha la pedina più vicina.
Non c'è il Bottino in palio ma "solo" la carta .

A parità di caselle di distanza si può scegliere l'avversario.

3 fine turno

Usa o scarta carte  fino ad averne un massimo di 2.

POCENTZIAMENTO

Per coloro che hanno la propria pedina su una casella isola sarà possibile, in qualsiasi momento (eccetto in battaglia), potenziarsi scartando le carte 🗑 dal proprio Bottino.



4



Esempio: il valore totale di queste tre carte sulla sinistra è di 4 dobloni

RECRUTAMENTO

2



Pesca due carte 🎪 e sceglie una da aggiungere alla ciurma o sostituire. Segnare la resistenza del nuovo pirata con un token.



NUOVA NAVE

0 4 6 10

Se hai dobloni a sufficienza per una nuova nave, sostituisci lo standee sul tabellone. Sposta il token dei punti Scafo sul valore massimo della nuova nave.



I dobloni non spesi, delle carte scartate, sono persi.

BACCAGLIA

Dai inizio ad una battaglia contro un giocatore quando finisci la navigazione su una casella altrui, terminata la battaglia passi direttamente alla fine del turno.

Battaglia contro un nemico : inizi una battaglia se termini la navigazione su una casella mare e scopri una carta di tipo nemico.



1 Giocatore in attacco

Scegli un'azione fra Armamento o Scontro diretto:

Armamento

Usa l'effetto di 1 carta di tipo tesoro dal tuo bottino e scartala. Conta il danno totale inflitto al bersaglio in difesa.

Esempio: il giocatore usa Arpione d'oro



Scontro diretto

Scegli il "pirata in scontro" e lancia i dadi indicati .

Esempio: il pirata scelto ha 3 dadi



Ogni = -1 al pirata in scontro



-1 al pirata in scontro

Se il pirata in scontro non è esausto conta il danno totale inflitto al bersaglio.



+1 danno



-1 al pirata in scontro

Ogni = +1 danno.



+3 danni (3 pirati sulla nave, compreso quello in scontro)

Attacco di ciurma = +1 danno per ogni non esausto nella ciurma.

2 Giocatore in difesa

L'insieme dei danni sono diretti al giocatore in difesa, che deciderà quale pirata della propria ciurma subirà l'intero danno. Segnare i punti resistenza residui. Se il pirata scelto non ha più punti resistenza, quest'ultimo finisce esausto (pag 8).

Battaglia contro un nemico :

a inizio battaglia, sulla scheda battaglia, posiziona il token sul corrispondente al numero indicato sulla carta nemico.

Attacco speciale :

Il giocatore subisce l'attacco speciale del nemico se sono comparsi almeno il numero di indicati sulla carta.

Esempio: nemico Polpo Bruno



3 Scambio: si invertono i ruoli, il giocatore in difesa passa all'attacco e viceversa. **Contro un nemico questa fase non c'è.**

Di nuovo! Le fasi si ripetono finché un Capitano sventola bandiera bianca. Chi vince ottiene il Bottino dello sconfitto.

Battaglia contro un nemico :

Se il nemico termina tutti i punti pesca dal mazzo il numero di carte indicato. Scarta la carta nemico a fine battaglia.

Esempio: pesca 3 tesori



Ricorda! Le classi si attivano solo in attacco. Per un qualsiasi danno ad un pirata è sempre possibile usare punti scafo come extra. Anche danno esterno alla battaglia.

BACCAGLIA

esempio

Giocatore blu



Giocatore rosso





Il giocatore blu è in attacco. Sceglie "Scontro" con Grizzly. Lancia 3 .



Grizzly perde 1



Danno + 1



Danno + 1

Danno di ciurma: +2 (ogni non esausto).
Bonus classi: +2 (Alice) +1 (Grizzly).

Danno totale: 7 !!!

Il giocatore rosso è in difesa. Sceglie di difendersi con Red Conte, che dovrebbe perdere 7 .

Il giocatore rosso sceglie di usare 4 punti scafo per non far finire esausto Red.

La nave rimane senza punti scafo, quindi va in "riparazione" (giù la pedina).



Se lo spadaccino è in scontro, -3 al bersaglio se sono uscite 2 o più .

3 4

2 3 4 5 6

4 3 2 1



Se lo spadaccino è in scontro, -3 al bersaglio se sono uscite 2 o più .

3 4

2 3 4 5 6

4 3 2 1





Adesso il giocatore rosso è in attacco.
Sceglie King Geto. Lancia quindi 3 🎲.



King Geto perde 1 ❤️



King Geto perde 1 ❤️



Danno + 1

Danno di ciurma: +3 (ogni 🎲 non esausto)
Bonus classi: +2 🎯 (Osvaldo Conte)

Danno totale: 6 !!!

Il giocatore blu è in difesa.
(Semplificando) sceglie di difendersi con Alice Jighen, che dovrebbe perdere 6 ❤️.

Il giocatore blu sceglie di non usare punti scafo.

Il capitano Alice Jighen va in "bandiera bianca". Il giocatore rosso vince.



Il giocatore blu consegna il bottino, cioè tutte le carte 💰, al giocatore rosso.

BACCAGLIA

esempio contro Nemico



Giocatore blu



Golden Koi





Il giocatore blu è in attacco. Sceglie "Scontro" con Grizzly. Lancia 3 .



Grizzly perde 1



Grizzly perde 1



Danno + 1

Danno di ciurma: +2 (ogni non esausto)
Bonus classi: +2 (Alice Jighen)

Il giocatore blu subisce inoltre l'Attacco speciale del Golden Koi in quanto Grizzly ha lanciato .

Danno totale: 5 !!!



Essendo l'unico giocatore in battaglia, il **giocatore blu** rimane in attacco.

Sceglie "Armamento": usa 1 carta .



Danno totale: 7 !!!



Golden Koi viene scartato. Il **giocatore blu** pesca 2  da aggiungere al Bottino, come indicato sulla carta.

La battaglia ha termine e il gioco continua!

Classi pirata principali

Spadaccino/a



se lo/a spadaccin/o è in scontro,
-3 resistenza al bersaglio se
sono uscite 2 e più dadi spade

Navigatrice



la nave si può spostare di una
casella in più sul tabellone

Cecchino/a



-2 al bersaglio se è uscito
almeno 1 dado pistola

Cuoco/a



puoi scambiare 2 carte
Imprevisto per 2 carte Tesoro

Medico



alla fine del turno ripristina la
resistenza ad un membro della
ciurma

Archeologo/a



una sola volta per battaglia
può essere ripresa in mano una
reliquia già utilizzata

Carpentiere/a



ripara i Punti Scafo alla fine
del turno o di una battaglia

Musicista



+1 al danno di ciurma

Concetti fondamentali

Sempre avanti

Non è possibile tornare sulla casella di partenza nello stesso movimento o decidere di non spostarsi.

Caselle da due posti

Non si può finire la navigazione su una casella dove sono presenti 2 pedine/token di colore diverso.

Carte usate nello stesso momento

Prima di subire l'effetto di una carta, tutti i giocatori possono usarne altre. L'effetto dell'ultima carta usata ha la priorità, e così via fino a risalire alla prima.

Effetto delle carte

La carta usata dalla mano ha effetto immediato e lo termina una volta che il bersaglio lo ha subito.

Classi pirata attive nel proprio turno

Le classi pirata sono attive contemporaneamente durante il proprio turno di gioco o di attacco. A meno che non sia indicato diversamente sulla carta (es. "se in scontro").

Pirata in scontro esausto

Se i danni 'teschio' rendono esausto il pirata in scontro, i danni al bersaglio non vengono contati.

I danni vengono spartiti solo sullo scafo

Se un pirata viene danneggiato, in qualsiasi modo, è possibile usare punti scafo residui come resistenza extra.

Domande frequenti

Che succede se finisco in bandiera bianca poco prima di attaccare qualcuno a sua volta in bandiera bianca?

Perdi il turno. Nessuno ottiene alcun tipo di ricompensa.

Usare una carta Nemico dalla mano vuol dire affrontarlo?

No. Usare un nemico contro un giocatore vuol dire usare l'Attacco Speciale (pag 9-10) e non il nemico stesso.

Cosa succede ai danni in eccesso se il pirata in difesa diventa esausto prima di averli subiti tutti?

I danni in eccesso vengono persi.

Quando posso usare l'effetto delle carte ?

Quando è il proprio turno di attacco è possibile usare "Armamento" quindi la carta di tipo  , invece dello "Scontro" con i dadi (pag 13/19).

Quando posso potenziare scartando le carte ?

In qualsiasi momento se la propria pedina si trova su una casella isola (pag 12). Solo le carte usate dai giocatori hanno priorità sul potenziamento di un giocatore.

Se finisco in "riparazione" posso continuare a combattere?

Sì, perdi la battaglia solo se finisci in "bandiera bianca" (pag 8).

Se ho uno sloop da 4 dobloni quanto costa la caravella?

Il costo delle navi è sempre lo stesso. La caravella costerà sempre 6 dobloni.

Il potere cresceva ad ogni reliquia ottenuta, ma il richiamo del quinto mare si faceva sempre più forte. Valkinen partì per il suo ultimo viaggio e la ciurma salpò di nuovo sul galeone Valo Klori, alla volta della nebbia al centro del mondo.

L'ultima sua testimonianza furono sul diario di bordo di Winter Grey:
*“... grandi occhi sospesi in un cielo di nebbia ... voci eleree
echeggiavano in un ciclo senza fine...”*

Thal, gemma dei cieli”

Irm, gemma della terra”

Noah, gemma della vita”

Mordrad, gemma della morte”

Crediti

Game designer

Nicolas Benevento

Lore e storyline

Nicolas Benevento

Layout

Nicolas Benevento

Illustrazioni

Nicolas Benevento con aiuto di
tecnologie AI

Pubblicato da

King frea's Games





 KING FREYA'S
GAMES