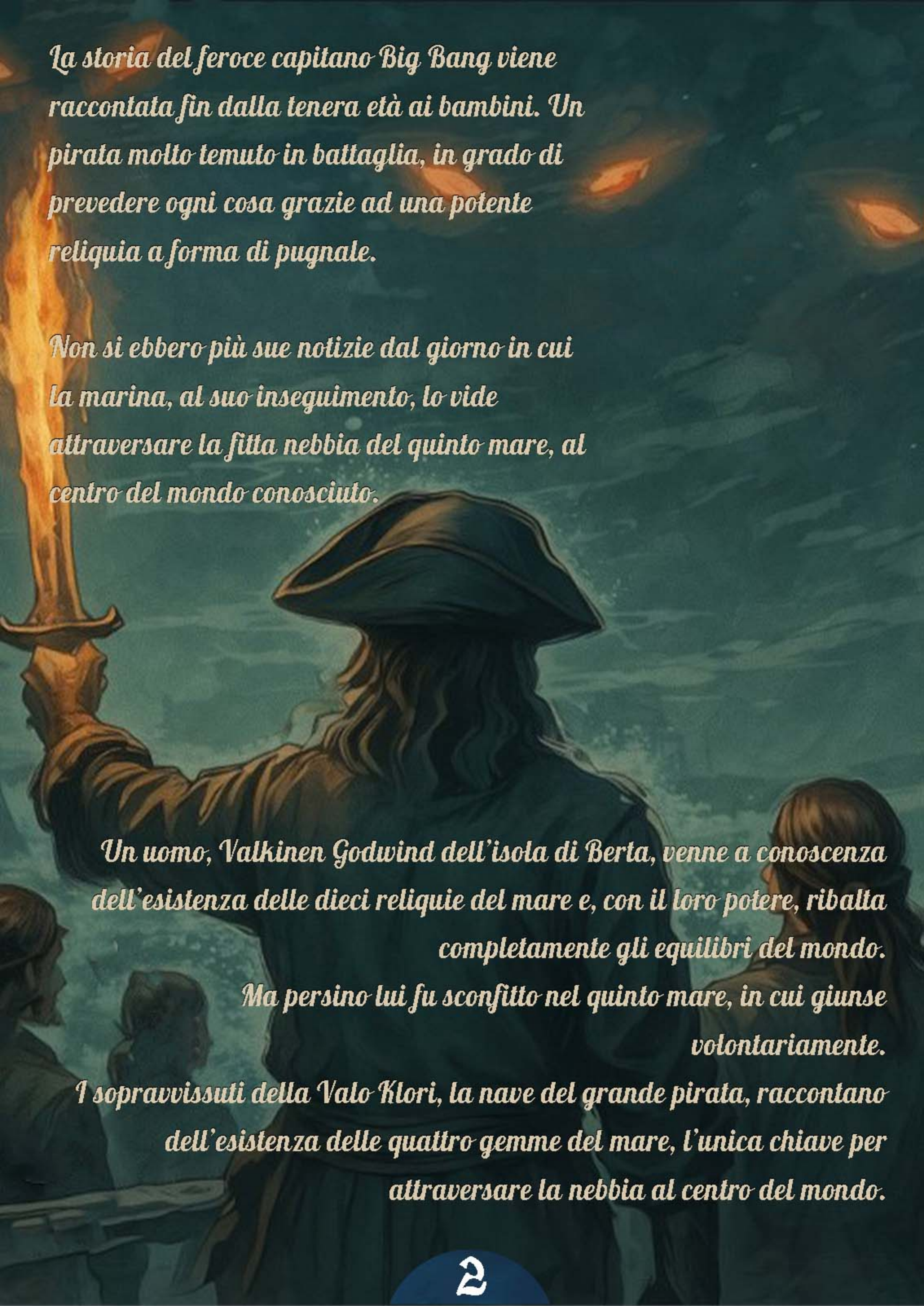




Regolamento

Indice

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

An illustration of a pirate captain, Big Bang, seen from behind. He is wearing a dark coat and a tricorn hat, and is holding a sword that is engulfed in flames. The background is a dark, stormy sea with several glowing orange lights in the sky. Other figures are visible in the foreground, looking towards the captain.

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.

CONTENUTI

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

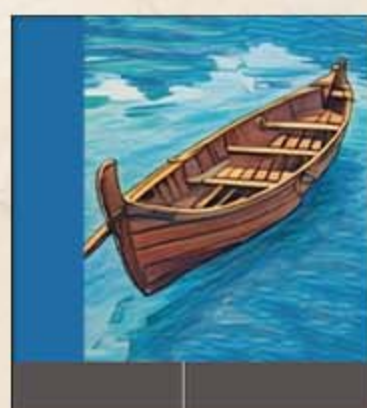
NAVE E CIURMA

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

1 pirata

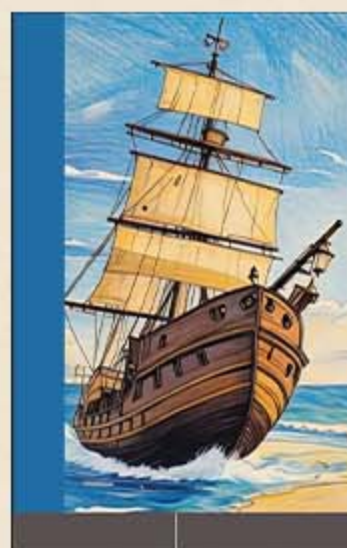
3 punti
scafo



Sloop

2 pirati

4 punti
scafo



Caravella

3 pirati

5 punti
scafo



Galeone

4 pirati

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.



Se il Capitano stesso finisce esausto 🚩 il giocatore entra in “bandiera bianca”.

Un giocatore in stato di “bandiera bianca” perde automaticamente un'eventuale battaglia.


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.

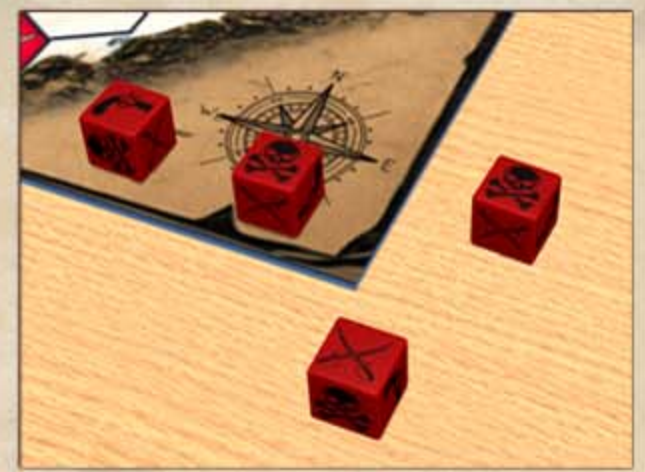


Esempio

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 [pirata icon], 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 [skull icon] questo dovrà togliere 1 ♥ ad ogni suo pirata [pirata icon].

Reliquie del mare



Le carte *Reliquia*, se ottenute, hanno la stessa funzione 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

- Riportare al massimo la resistenza ❤️ di tutti i pirati 🏴, compresi quelli esausti. Tutte le classi pirata sono quindi 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 una:



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 conquistata non fa scoprire alcuna



Casella
reliquia

Lancia il numero di dadi 🎲 segnati sulla carta Capitano:

-Se non sono usciti 🦴 peschi una carta reliquia dal mazzo 🦅.

-Altrimenti -1 ❤️ al Capitano per ogni 🦴. Inizia inoltre una battaglia per la reliquia contro il giocatore che ha la pedina più vicina: chi vince pesca la reliquia dal mazzo 🦅.

A parità di caselle di distanza si può scegliere l'avversario.
Chi viene sconfitto non perde il Bottino.

3 fine turno

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

POTENZIAMENTO

Per coloro che hanno la propria pedina su una casella isola sarà possibile, in qualsiasi momento, effettuare un potenziamento tramite le carte  del proprio Bottino.

Esempio:



4



Il valore di ogni carta è segnato sul fondo. In questo caso la somma è 4

RECLUTAMENTO

2 

Pesca due carte  e scegline 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.



Non c'è resto: i dobloni non spesi sono persi.

BATTAGLIA

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 inferto al bersaglio in difesa.

Esempio: il giocatore usa Arpione d'oro



Scontro diretto


Scegli il  "pirata in scontro" e lanci i dadi indicati . Conta i danni al "pirata in scontro" e se non è esausto conta il danno totale inferto al bersaglio in difesa.

Esempio: il pirata scelto ha 3 dadi



Ogni  = -1 ❤️ al pirata in scontro

Ogni   = +1 danno.

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



-1 al pirata in scontro



-1 al pirata in scontro



+1 danno

sommare l'Attacco di ciurma al danno

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.

Vittoria contro un nemico 🐙 :

se il nemico termina tutti i punti resistenza pesca dal mazzo 🗡️ il numero di carte indicato.

Esempio: pesca 3 tesori



Ricorda! Le classi 🐙 si attivano solo in attacco. Per ogni danno, anche esterno alla battaglia, è sempre possibile usare punti scafo come ♥ extra.

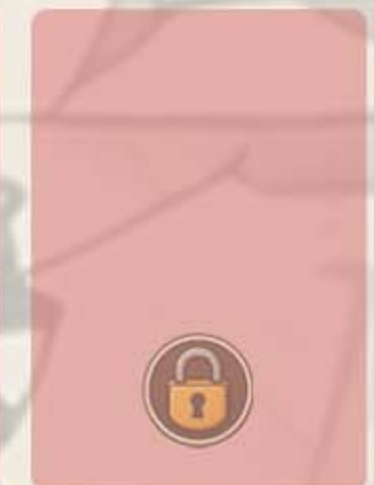
BATTAGLIA

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 Roblan Conte, che dovrebbe perdere 7 .

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

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





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 (Osvcard Conte)

Danno totale: 6 !!!

Il **giocatore blu** è in difesa. Sceglie di difendersi con Alice Tighen, che dovrebbe perdere 6 .

(Per semplificare) Il **giocatore blu** sceglie di non usare punti scafo.

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



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

BATTAGLIA

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 Tighen)

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		alla fine del turno ripara tutti i punti scafo della nave
Musicista		+1 al danno di ciurma

Concetti fondamentali

Sempre avanti

Non è possibile tornare sulla casella di partenza 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 prolungato delle carte

Nessuna carta ha un effetto prolungato(es. Arco dei ghiacci inibisce una classe pirata solo nel momento dell'utilizzo della classe stessa).

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 1 carta di tipo  , invece dello "Scontro" con i dadi (pag 13/19).

Quando posso potenziare usando le carte  ?

In qualsiasi momento, se la propria pedina si trova su una casella isola (pag 12).

Se finisco in "riparazione" posso continuare a combattere?

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

Se ho già uno sloop quanto mi costa una 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 eteree
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 tramite uso di AI

Pubblicato da

King frea's Games



