

# PIRATE'S COVE™

Paul Randles & Daniel Stahl

*Un gioco  
di coraggio e  
fantaronate!*

*Per 3 - 5 giocatori  
dagli 8 anni in su  
60-90 minuti*

DAYS OF  
WONDER

**L**eggendaria dimora di tradizioni e saccheggi... nascondiglio di pirati e bucanieri... Il Covo dei Pirati tormenta l'animo e i pensieri di ogni giovane che desidera diventare uomo di mare. Con un piccolo veliero modestamente equipaggiato scampato all'ultima tempesta invernale, una mattina all'alba fai rotta verso il Covo dei Pirati, i tuoi occhi pieni di visioni di tesori e fama, i tuoi polmoni pieni dell'aria salmastra dell'oceano.

## Componenti

### Dentro lo scrigno del tesoro giace:

- ◆ 1 mappa di gioco che rappresenta i mari e le isole che circondano il Covo dei Pirati
- ◆ 7 miniature di navi Pirata (1 per giocatore e 2 navi Pirata Leggendarie di colore nero)
- ◆ 5 Tabelle Navi Pirata e relativi Timoni del Capitano (1 per giocatore)
- ◆ 5 Segnalini Fama, in legno (1 per giocatore)
- ◆ 20 Segnalini Forza (anelli in legno - 4 per ciascun colore)
- ◆ 112 carte illustrate:
  - 60 carte Tesoro
  - 5 carte riassuntive Pirata Leggendarie
  - 1 carta riassuntiva Flotta Reale
  - 42 carte Taverna (Taverna sul dorso):
    - 4 carte Pappagallo
    - 7 carte Mastro
    - 14 carte Combattimento (8 Battaglia e 6 Salva di Cannone)
    - 8 carte Evento
    - 9 carte Fama (5 x1, 3 x2, 1 x3)
  - 4 carte Bianche (1 Pirata Leggendarie, 1 carta Evento, 1 carta Battaglia ed 1 Salva di Cannone)
- ◆ 44 Doblone (24 dal valore di 1 e 20 di 5)
- ◆ Scrigni del Tesoro (cubetti marroni in legno)
- ◆ 6 Dadi in legno
- ◆ 1 Regolamento
- ◆ 1 Carta Riassuntiva
- ◆ 1 Numero di Accesso Online Days of Wonder (sul retro del regolamento)



Tesoro



PIRATI



TESORO



- Fama
- Doblone
- Tesoro
- Carta Taverna



TAVERNA



Evento



Fama



Pappagallo



Mastro



Combattimento



Carta Bianca



Doblone



# Preparazione del Gioco

Piazza la mappa di gioco del Covo dei Pirati al centro del tavolo.

Mescola le carte Tesoro, e sistemale in mazzette da 12 carte ciascuno, sul loro spazio corrispondente in ciascuna delle isole esterne (Le isole da 1 a 5).



Mescola le carte Taverna e sistemale, coperte, sul loro spazio corrispondente sull'isola della Taverna.

Prendi le carte Pirata Leggendario (con l'illustrazione della nave sul dorso). Metti da parte, scoperta, la carta Flotta Reale (Royal Navy) vicino alla mappa e mescola le rimanenti carte Pirata Leggendario prima di metterle, coperte, vicino alla mappa di gioco.

## Ogni giocatore sceglie:

- ◆ Una nave Pirata del colore di sua scelta.
- ◆ 4 segnalini Forza e un segnalino Fama corrispondenti al proprio colore.
- ◆ 1 tabella Nave Pirata.
- ◆ 1 timone del Capitano.
- ◆ 1 Doblone d'oro da 5 e 4 da 1 (totale di 9 dobloni).
- ◆ 1 carta Taverna (pescata dal mazzo carte Taverna).

*Nota: Quando giochi per la prima volta, rimuovi prima tutti i Dobloni e i timoni del Capitano dal cartone fustellato. Per montare i timoni, rimuovi il piccolo cerchio centrale dal timone e fissa una freccia di plastica nera sul davanti del timone, usando il piccolo pezzo di plastica nera per fissarlo sul retro del timone. Se il timone è troppo lento (gira troppo), inverti il pezzo di plastica nero sul retro.*

Ogni giocatore mette il suo segnalino Fama sullo spazio di partenza raffigurante il Jolly Roger lungo il percorso Fama ai bordi della mappa. Durante la partita, ogni volta che un giocatore guadagnerà punti Fama, sposterà immediatamente il suo segnalino in avanti del numero di spazi corrispondenti.

Ogni giocatore pone la tabella Nave Pirata davanti a sé. Ogni giocatore quindi piazza i suoi quattro segnalini Forza sulla loro posizione iniziale - la seconda posizione dalla sinistra sulla tabella Nave Pirata, con l'immagine del teschio - e conserva i suoi Dobloni vicino alla propria tabella.

Tutti i restanti Dobloni, e tutti gli scrigni del tesoro vengono quindi sotterrati sull'Isola del Tesoro (#6), al centro della mappa di gioco.

Una delle navi nere Pirata Leggendario inizia la partita ancorata presso l'Isola della Taverna (#1), e viene piazzata lì. Si scopre la prima carta Pirata Leggendario dal mazzo vicino alla mappa e si piazza vicino alla nave nera. Se giochi una partita a tre giocatori, una seconda nave nera Pirata Leggendario viene ancorata al largo dell'Isola dei Cannoni (#4) all'inizio della partita. Si scopre una carta Pirata Leggendario per questa nave, e si piazza vicino ad essa.

Ora sei pronto a salpare e a diventare il pirata più famoso dei Caraibi!



## Scopo del Gioco

Il tuo scopo è di navigare per le isole al largo del Covo dei Pirati e diventare il pirata più famoso e temuto che il mondo abbia mai conosciuto (beh, almeno per quest'anno!). Per raggiungere il tuo obiettivo, dovrai, nell'ordine, navigare astutamente, combattere con noncuranza e saccheggiare senza pietà. Guadagnerai fama vincendo battaglie, sotterrando oro e tesori, e vantandoti delle tue gesta nella Taverna. Alla fine dei dodici mesi (turni di gioco), il pirata con più fama sarà dichiarato vincitore e Pirata più terrificante dei Sette Mari!

## La tua Nave

Prima di iniziare a navigare per queste acque infestate dai pirati, ogni aspirante bucaniere dovrebbe far conoscenza con la sua nave.

Il valore in mare e l'agilità in battaglia di una nave è indicato dal livello del suo equipaggiamento in 4 distinte aree mostrato dai segnalini Forza:



- **lo Scafo** indica quanti tesori possono essere caricati in modo sicuro a bordo;



- **l'Equipaggio** accoppiato ai Cannoni, indica quanti dadi si tirano in battaglia;



- **i Cannoni** quando comandati da un equipaggio, indicano quanti dadi si tirano in battaglia;



- **le Vele** quanto più sono grandi, tanto più veloce e agile diventa la nave.

Importante: Ad ogni uomo il suo cannone e viceversa! La capacità di attacco di una nave (che indica quanti dadi vengono tirati in battaglia, vedi "Combattimento") è determinata dal numero più basso tra i livelli correnti di Equipaggio e Cannoni.

Per cui una nave con 2 membri d'Equipaggio e 3 Cannoni o una con 3 membri d'Equipaggio e 2 Cannoni tirerà 2 dadi in battaglia, mentre una nave con 3 membri d'Equipaggio e 3 Cannoni ne tirerà 3.

## Equipaggiarla appropriatamente..

All'inizio della partita, prima del primo turno di gioco, ciascun pirata ha la possibilità di equipaggiare la sua nave a suo piacimento. Puoi migliorare alcune o persino tutte le sezioni della tua nave pagando un costo. Per migliorare un'area della tua nave, muovi il segnalino Forza dell'area relativa al livello desiderato. Utilizzando i tuoi dobloni d'oro, devi pagare il costo indicato in bianco vicino a quel livello spostando il numero corrispondente di dobloni d'oro dal tuo Scafo all'Isola del Tesoro. I costi di miglioramento sono addizionali, per cui migliorare le tue vele da 5 a 7 costa  $1+2 = 3$  monete d'oro. L'equipaggiamento delle navi all'inizio della partita viene effettuato contemporaneamente, in modo tale che ciascun giocatore non sappia prima quali e quanti miglioramenti abbiano già fatto gli avversari.



## Bussola

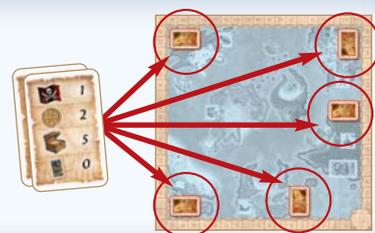
Durante la partita, alcune azioni saranno eseguite sulle isole successivamente in quello che viene definito ordine in direzione ovest (o in senso orario). Questo ordine, in direzione ovest, consiste in: le cinque isole esterne, (Isole della Taverna, dello Scafo, delle Vele, dei Cannoni, e dell'Equipaggio) numerate da 1 a 5, seguite dall'Isola del Tesoro (6), al centro della mappa, e infine dal Covo dei Pirati, vicino al centro della mappa.



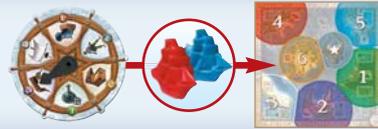
## Il Turno di Gioco

La partita si svolge nell'arco di 12 mesi consecutivi (turni di gioco). Chi ha guadagnato più fama alla fine dell'anno viene dichiarato vincitore della partita. Ogni turno si divide in 6 fasi distinte:

**1. Tesoro** – Gira la prima carta dal mazzo delle carte Tesoro su ciascuna delle isole esterne numerate 1 - 5. Su ciascuna carta sono elencate le ricompense per colui che riesce a conquistare l'isola in questo turno. Le carte Pirata si esauriscono nel dodicesimo e ultimo turno di gioco.



**2. Navigazione** – In segreto sposta la freccia sul tuo timone del Capitano sull'isola verso cui vuoi navigare e saccheggiare. Tutti i timoni del Capitano vengono scoperti contemporaneamente e ciascuna nave Pirata si muove verso la rispettiva destinazione.



**3. Combattimento** – Iniziando con le navi ancorate al largo dell'Isola della Taverna e procedendo verso ovest, si risolvono i combattimenti. I combattimenti hanno luogo sulle isole esterne (isole 1-5) quando sono presenti 2 o più navi, e sull'Isola del Tesoro quando ci si scontra con un Pirata Leggendario ancorato qui. Ciascun combattimento è costituito da una fase preliminare di Battaglia, seguita successivamente dagli spari di salve di cannone (Volleys). Il combattimento continua fino a quando sull'isola rimane la nave di un unico giocatore; o fino a quando tutte le navi dei giocatori sono state danneggiate o sono fuggite al riparo verso il Covo dei Pirati.



**4. Saccheggio** - Iniziando dall'Isola della Taverna e procedendo verso ovest, la nave superstite che ha conquistato un'isola esterna è libera di saccheggiarla. Il suo capitano prende la carta Tesoro corrispondente e riceve la quantità indicata di oro, tesori, carte Taverna e punti Fama. Se tesori, oro, o carte Taverna terminano, egli non ne riceve; da qui l'importanza di saccheggiare nell'ordine prestabilito.



**5. Miglioramento** – Iniziando dall'Isola della Taverna e procedendo verso ovest, ogni giocatore può trarre vantaggio dai "miglioramenti" che l'isola che ha conquistato mette a disposizione:



◆ Sull'Isola della Taverna, per acquistare fino a 3 carte Taverna al costo di 2 monete d'oro ciascuna;



◆ Sull'Isola dello Scafo, delle Vele, dei Cannoni, dell'Equipaggio, per migliorare l'area della nave corrispondente dei livelli desiderati;



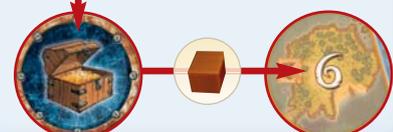
◆ Sull'Isola del Tesoro, per sotterrare tesori e oro per acquistare Fama (1 punto Fama per ogni tesoro o 3 monete d'oro) e/o migliorare un'area qualsiasi della propria nave di 1 livello al doppio del costo normale;



◆ Sul Covo dei Pirati, per pescare 2 carte Taverna (o 1 carta Taverna e 2 monete d'oro) dal mazzo, e riparare la propria nave danneggiata.



**6. Movimento delle Navi Nere e controllo dei Tesori** – Muovete la nave nera (o le navi) Pirata Leggendario verso la successiva isola ad ovest. Il Covo dei Pirati è un rifugio al sicuro dai Pirati Leggendari, per cui dopo l'Isola del Tesoro, la nave nera ritorna all'Isola della Taverna. Se un Pirata Leggendario è stato sconfitto durante un combattimento, pescate una nuova carta dal mazzo Pirata Leggendario per rimpiazzarla. Se necessario, rimescolate questa pila degli scarti. Controllate i tesori caricati, e liberatevi di tutti i tesori a bordo della nave che eccedono la capacità di carico dello scafo. I tesori così scartati vengono rimessi sull'Isola del Tesoro. Infine scartate le rimanenti carte Tesoro scoperte rimaste sulle isole.



# Combattimento

I Pirati sono una massa di invidiosi e di violenti: per ogni isola esterna (#1 - 5) presso la quale più di una nave (inclusa la nave di qualsiasi altro giocatore, la Flotta Reale e qualsiasi nave Pirata Leggendaria) deciderà di ormeggiare, si assisterà ad un'epica battaglia navale. I combattimenti possono scoppiare anche sull'Isola del Tesoro, se un giocatore si imbatte in un Pirata Leggendaria ancorato qui. Le battaglie si vincono quando le navi degli avversari vengono danneggiate infliggendo un danno tale da far muovere uno dei loro segnalini Forza fuori dal livello più basso della loro nave; oppure quando gli avversari fuggono via per scampare alla violenza del tuo attacco.

## Ordine di Combattimento

Le battaglie vengono combattute sempre nell'ordine in direzione ovest, iniziando dall'Isola della Taverna. Le battaglie si svolgono in una fase di preparazione alla battaglia seguita da rounds successivi di Sparo di Salve di Cannone:

**1. Prepararsi alla Battaglia** – Le carte Battaglia vengono giocate a scelta da ogni giocatore.

## 2. Primo Round di Salve:

### a. La Nave più veloce:

- Spara una salva di cannone contro un'altra nave;
- Oppure fugge al riparo verso il Covo dei Pirati.

### b. La seconda Nave più veloce, se non danneggiata:

- Spara una salva di cannone contro un'altra nave;
- Oppure fugge al riparo verso il Covo dei Pirati.

**c. Il gioco continua** in ordine decrescente di velocità fino a quando tutte le navi hanno avuto l'opportunità di far fuoco, di ritirarsi verso il Covo dei Pirati, o sono stati danneggiati prima di avere l'opportunità di combattere.

## 3. Secondo Round e successivi:

Dopo si susseguono, in modo analogo, rounds successivi di fuoco di salve di cannone in ordine decrescente di velocità, fino a che tutte le navi avversarie vengono danneggiate e la nave di un solo giocatore rimane sull'isola; o fino a che tutte le navi vengono danneggiate o hanno deciso di ritirarsi nel Covo dei Pirati.

Durante il combattimento, il livello corrente delle Vele delle navi determina la rispettiva velocità. Se le Vele di una nave vengono danneggiate, la sua velocità, quindi il suo ordine di gioco, può cambiare da un round di combattimento ad un altro.

Durante le fasi di Combattimento, Saccheggio e Miglioramento, la nave più veloce su di un'isola agisce sempre per prima. Se due o più pirati hanno lo stesso livello di Vele, ognuno tira un dado: che ottiene il numero più alto è il più veloce. Tutti gli altri risultati di parità durante la partita vengono decisi usando con i dadi lo stesso meccanismo.

## Prepararsi alla Battaglia - (opzionale) giocare carte

Iniziando dal giocatore con la nave più veloce, i giocatori possono giocare una carta Battaglia (Battle) a scelta dalla propria mano. La carta giocata viene letta a voce alta e il suo effetto si applica immediatamente.

Il secondo giocatore più veloce può quindi giocare una carta, o passare, seguito dal terzo giocatore più veloce, ecc. Il gioco di carte Battaglia continua in turni successivi fino a che tutti i partecipanti alla battaglia decidono di passare durante lo stesso turno.

Un giocatore può passare, ma nel turno successivo egli può giocare una carta Battaglia se da quando ha passato un altro giocatore ha giocato una carta Battaglia. Le carte Battaglia hanno effetto per l'intera durata del combattimento in cui vengono giocate. Esse vengono scartate alla fine del combattimento, indipendentemente dal fatto che il loro effetto sia stato applicato o meno.

Le carte Battaglia possono essere giocate solo a beneficio della nave di proprietà di un giocatore, mai a beneficio della Flotta Reale o dei Pirati Leggendaria.

## Sparare una Salva

Un giocatore che decide di sparare:

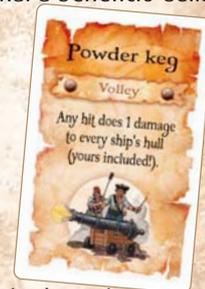
**1.** Gioca qualunque carta (o carte) Salva di Cannone (Volleys) egli desidera, prima di ogni tiro di dadi. L'effetto della carta si applica solo al tiro di dadi seguente. La carta viene poi scartata, indipendentemente dal fatto che sia stata utile o meno. Le carte Salva non possono essere mai giocate a beneficio della Flotta Reale o di un Pirata Leggendaria.

**2.** Annuncia a voce alta quale nave, e contro quale sezione (Scafo, Cannoni, Equipaggio, o Vele) di quella nave, egli intende far fuoco con i suoi cannoni. Le navi dei Pirati Leggendaria e la Flotta Reale possono essere attaccate solo nello Scafo.

**3.** Tira un numero di dadi uguale al più basso dei tuoi livelli di Equipaggio e Cannoni. Ogni risultato di 5 o 6 è un colpo andato a segno (danno). Per ogni danno, la nave attaccata perde un livello nella sezione colpita. Il suo segnalino Forza viene spostato a sinistra di un livello a dimostrazione del danno ricevuto e della sua ridotta capacità.

Se un Pirata Leggendaria e/o la Flotta Reale è presente sull'isola e il giocatore rimane a combattere, egli deve prima attaccarlo fino a che la sua nave non affonda. Solo dopo egli potrà rivolgere i suoi cannoni verso le navi degli altri giocatori, se ce ne sono. Se la sezione attaccata possiede una carta Mastercraft (Mastro) o Parrot (Pappagallo), quella carta assorbe i primi due colpi prima che quella sezione si danneggi. Al primo colpo andato a segno, la carta viene girata di fianco ad indicare il danno e al secondo colpo viene scartata. Solo successivamente danni ulteriori in quella sezione causeranno lo spostamento verso il basso del segnalino forza (verso sinistra).

Le carte Salva di cannone non possono essere mai giocate a beneficio del giocatore che controlla la Flotta Reale, solo a beneficio delle navi di proprietà dei giocatori.



I Pirati Leggendarî non giocano mai nessuna carta; essi sono sufficientemente potenti anche senza di queste.

## Fuga dalla Battaglia

Talvolta la prudenza è la parte migliore del coraggio. Durante il suo turno in combattimento, un pirata può decidere di fuggire ritirandosi nel Covo dei Pirati. Se la nave è stata colpita durante il combattimento prima della ritirata, tutti gli avversari rimasti sull'isola ricevono 1 punto Fama subito dopo aver assistito alla ritirata. Se una nave fugge verso il Covo dei Pirati senza essere stata danneggiata (cioè, senza che uno dei suoi segnalini Forza sia fuori dal livello più basso), il suo capitano corre il rischio di un ammutinamento. Egli tira 1 dado; con il risultato di 1, avrà luogo un ammutinamento. La ciurma, stanca di lavorare per un capitano codardo, si ribella e prende il controllo della nave. Il giocatore perde tutto l'oro e i tesori a bordo, e viene costretto dai suoi pirati a camminare sull'asse sporgente dalla murata (-2 punti Fama).

I Pirati Leggendarî e la Flotta Reale non si ritirano mai.

## Ritiro Forzato

Se qualsiasi sezione della nave riceve un danno tale che il suo segnalino Forza venga spostato fuori (a sinistra) del suo livello più basso, la nave non può combattere più ed è danneggiata. Per salvare il suo equipaggio, il capitano deve immediatamente far rotta verso il Covo dei Pirati per un pò di riposo e di riparazioni.

Una nave danneggiata fa guadagnare a tutti gli altri avversari rimasti su quell'isola 1 punto Fama.

*Nota che è possibile che una nave lenta venga danneggiata prima che il suo capitano abbia la possibilità di combattere.*

## Porti Sicuri

### Nessun combattimento tra i giocatori al largo dell'Isola del Tesoro

I pirati avversari hanno stipulato un antico patto da gentiluomini per non combattere mai l'uno contro l'altro sull'Isola del Tesoro.

I Pirati Leggendarî come Barbanera, tuttavia, non sono gentiluomini: essi faranno fuoco contro chiunque navigherà nelle loro vicinanze, indipendentemente dal luogo.

La posizione dell'Isola del Tesoro è un segreto conosciuto solo dai pirati, per cui la Flotta Reale non si troverà mai a navigare al largo di quest'isola.

### Nessun combattimento al largo del Covo dei Pirati

Il Covo dei Pirati è una striscia desolata di spiaggia, non vale la pena combatterci. Non si combatte mai qui, e nessuna nave non appartenente ai giocatori potrà mai visitarla.

## Punteggio

### I Pirati GUADAGNANO Fama con ciascuna delle seguenti azioni

- ◆ **Vincendo Battaglie** (1 punto Fama per giocatore che si ritira dopo essere stato colpito)
- ◆ **Saccheggiando un'isola** (valore Fama sulla carta Tesoro)
- ◆ **Sconfiggendo i Pirati Leggendarî e la Flotta Reale** (valore Fama sulla carta)
- ◆ **Sotterrando Tesori** (1 Fama per ciascun tesoro) e Oro (1 punto Fama per ogni 3 monete d'oro)
- ◆ **Accumulando carte Fama**

### Si PERDONO punti Fama

- ◆ **Camminando sull'asse sporgente dalla murata a causa di un ammutinamento** (-2 punti)
- ◆ **Facendosi uccidere il pappagallo** (-2 punti) o **liberandolo** (-1 punto). Vedi "Pappagalli".

## Fine della Partita

Alla fine del dodicesimo mese (round) non ci saranno più carte Tesoro sulle Isole. Ogni giocatore quindi scopre tutte le carte Fama in suo possesso e muove di conseguenza il rispettivo segnalino Fama. I tesori e le monete d'oro non ancora seppelliti sull'Isola del Tesoro sono persi e non fanno guadagnare Fama.

Il pirata con più punti Fama viene dichiarato il vincitore e diviene il pirata più spaventoso dei Sette Mari!

Se due o più giocatori si trovano in condizione di parità, essi devono combattere fino alla morte. In quest'epica battaglia finale, l'unico sopravvissuto diviene il pirata più famoso!

Ora sei pronto a salpare... Goditi la crociera!

I capitani veterani, e coloro che desiderano migliorare la loro conoscenza sulle leggende locali e i costumi del Covo dei Pirati, dovrebbero consultare la famosa guida al Covo dei Pirati, che inizia dalla pagina seguente, prima di volgere nuovamente verso i Sette Mari.



# Guida al Covo dei Pirati ed alle Isole Circostanti



## Isola dei Cannoni

Puoi migliorare i Cannoni della nave del numero di livelli desiderato (e che ti puoi permettere). Se vuoi, puoi giocare dalla tua mano una carta Mastro (Mastercraft).



## Isola del Tesoro

Sotterri tesori dalle stive della tua nave per 1 punto Fama ciascuno. Sotterri oro, nella proporzione di 1 punto ogni 3 monete d'oro.

Puoi anche migliorare qualsiasi singola sezione della tua nave di 1 livello al massimo, al doppio del costo normale. Quindi, migliorare le tue Vele sull'Isola del Tesoro da un livello di velocità di 5 ad un livello di 6 ti costerà  $2 \times 1 = 2$  monete d'oro, e non potrai migliorare nessun'altra sezione, né migliorare di livelli ulteriori la tua sezione Vele per questo turno.

## Miglioramento

Quando effettui il miglioramento, il piccolo numero bianco situato vicino al livello di miglioramento voluto indica il costo del miglioramento, in oro. Per migliorare la stessa sezione di più livelli in una volta sola, devi pagare la somma del costo di ogni singolo miglioramento. Muovere le Vele da un livello di velocità di 5 a 7, per esempio, costa  $1+2 = 3$  monete d'oro. Non è obbligatorio migliorare la propria nave (tranne che per le navi danneggiate al Covo dei Pirati. Vedi sotto). Se effettuare il miglioramento, e di quanto effettuarlo, dipende unicamente dalle tue ricchezze e dalla tua volontà.



## Isola delle Vele

Puoi migliorare le Vele della nave del numero di livelli desiderato (e che ti puoi permettere). Se vuoi, puoi giocare dalla tua mano una carta Mastro (Mastercraft).



## Le Isole

Ci sono migliaia di isole sparse per i Sette Mari, ma solo una manciata di esse indurrà l'indole di ogni aspirante pirata a migliorarsi in attesa di leggendarie battaglie, tesori inestimabili e fama eterna. E in nessun altro posto c'è una moltitudine di isole come quelle che si trovano nelle acque circostanti al leggendario Covo dei Pirati. Questi leggendari rifugi per pirati sono:

- ◆ Le cinque isole esterne: Isole della Taverna, dello Scafo, delle Vele, dei Cannoni e dell'Equipaggio (# 1 - 5)
- ◆ Isola del Tesoro (#6),
- ◆ Il Covo dei Pirati stesso.

Ognuna di queste isole porta uno speciale vantaggio ai loro occupanti durante la fase di Miglioramento.



### Isola dell'Equipaggio



Puoi migliorare l'Equipaggio della nave del numero di livelli desiderato (e che ti puoi permettere). Se vuoi, puoi giocare dalla tua mano una carta Mastro (Mastercraft).

### Covo dei Pirati



Ottieni 1 carta Taverna e 2 monete d'oro, o 2 carte Taverna. Se la tua nave è stata danneggiata durante la battaglia, devi ripararla pagando 2 monete d'oro per ogni sezione danneggiata. Muovi il segnalino Forza sul secondo livello (secondo da sinistra) della sezione corrispondente.

Se più sezioni della tua nave sono state danneggiate contemporaneamente come conseguenza dell'essere stato l'obiettivo di una salva di Sei Cannoni (Six Gun salute) o vittima dell'esplosione di un Barilotto di Polvere da Sparo (Powder Keg), devi riparare tutte le sezioni danneggiate immediatamente. Se non te lo puoi permettere, ti è concesso di riparare tutte le sezioni danneggiate, ma non riceverai nessuna carta Taverna o moneta d'oro per la visita al Covo dei Pirati.

### Isola della Taverna



Puoi comprare fino a 3 carte Taverna al costo di 2 monete d'oro ciascuna, durante ogni visita all'isola della Taverna. Se vuoi, puoi giocare dalla tua mano una carta Mastro (Mastercraft).

### Isola dello Scafo



Puoi migliorare lo Scafo della nave del numero di livelli desiderato (e che ti puoi permettere). Se vuoi, puoi giocare dalla tua mano una carta Mastro (Mastercraft).



# La Taverna e le sue carte



La Taverna sull'Isola della Taverna è la catapecchia dove poter bere più famosa di tutti i Sette Mari. È un posto per commerciare e barattare, dividere una bottiglia di rum e vantarsi su sirene e fanciulle...

Ogni visita all'Isola della Taverna da ai suoi visitatori l'opportunità di comprare carte Taverna, al costo di 2 monete d'oro ciascuna. Talvolta, i pirati riceveranno carte Taverna anche in conseguenza del saccheggio di alcune delle isole esterne o della fuga al riparo del Covo dei Pirati. Se il mazzo delle carte Taverna dovesse terminare, rimescola la pila degli scarti e risistemala al proprio posto sull'isola

## Le carte Taverna sono in sei tipi:

- ◆ a. carte Pappagallo (Parrot)
- ◆ b. carte Mastro (Mastercraft)
- ◆ c. carte Evento
- ◆ d. carte combattimento "Battaglia"
- ◆ e. carte combattimento "Salva di Cannone"
- ◆ f. carte Fama

### a. carte Pappagallo (Parrot)



Di tanto in tanto, nella Taverna si può trovare un vecchio saggio pappagallo, alla ricerca di un nuovo avventuroso padrone. Avendo trascorso molti anni appollaiato sulla spalla di alcuni pirati piuttosto rispettabili, questi uccelli hanno raccolto dei segreti molto utili. Uno di questi uccelli potrebbe essere disposto a condividere questi segreti con il suo nuovo padrone in cambio di occasionali sorsi di rum e alcune belle imprecazioni.

Ognuno dei quattro pappagalli ha la conoscenza specifica per assisterti in una sezione particolare della nave (cannoni, equipaggio, scafo e vele), come indicato dall'icona corrispondente sulla carta pappagallo.

- ◆ **Il pappagallo di Capitan Flint** – “Sfondate le mie assi di legno” – Puoi trasportare un numero illimitato di tesori.
- ◆ **Il pappagallo di Long John Silver** – “Pezzi da Otto” – Tira sempre 6 dadi in combattimento. Questo pappagallo sostituisce l'effetto di una carta battaglia “Arrembaggio”.
- ◆ **Il pappagallo di Billy Bones** – “Yo-ho-ho e una bottiglia di rum” – Fai sempre fuoco con tutti i tuoi cannoni. Il pappagallo di Billy Bones sostituisce l'effetto di una carta battaglia “Arrembaggio” (Grapple Attack).
- ◆ **Il pappagallo di Squire Trelawney**– “Mostrami l'uomo” – Somma +20 al tuo valore di Vele.

Le carte Pappagallo entrano in gioco immediatamente non appena vengono pescate. Piazza la carta Pappagallo sul Posatoio del Pappagallo nella tua tabella Nave.

A bordo di una nave non ci può mai essere più di un pappagallo. Se dovessi pescare una seconda carta Pappagallo, puoi scegliere di rimettere in libertà il tuo attuale pappagallo al costo di 1 punto Fama e prendere il nuovo, oppure scartare il nuovo. Ogni pappagallo non utilizzato deve essere rimescolato dentro il mazzo delle carte Taverna. Scartando un pappagallo non puoi pescare una carta di rimpiazzo. Un pappagallo viene colpito in combattimento quando la sezione che la carta indica (rappresentata da un'icona sulla carta) subisce un colpo. Al primo colpo, il pappagallo viene ferito (e la sua carta girata di fianco). Al secondo colpo, il pappagallo muore. Se il pappagallo viene ucciso, il suo padrone perde 2 punti Fama e la carta Pappagallo viene messa nella pila degli scarti. (I pappagalli morti non raccontano storie!). Se un pappagallo dovesse consigliarti in una sezione protetta da una carta Mastro (Mastercraft, vedi sotto), la carta Mastro subirà sempre i primi colpi in quella sezione. I pappagalli sono abbastanza furbi da mettersi al riparo! Se un pappagallo viene ferito durante una battaglia ma sopravvive fino alla vittoria o fugge ancora vivo verso il Covo dei Pirati, automaticamente guarisce le proprie ferite. Metti la carta nuovamente nella sua posizione iniziale (verticale) durante la fase di Miglioramento.

### b. carte Mastro (Mastercraft)



Molti nativi delle isole esterne con gli anni sono diventati esperti artigiani, equipaggiando le navi delle leggende. Quando viene piazzata sulla sezione di una nave, la carta Mastro rende quella sezione della nave resistente alla battaglia in modo leggendario.

Le carte Mastro vengono giocate durante la fase di Miglioramento, assegnando la carta alla sezione della tua nave che vorresti proteggere.

La carta Mastro può essere giocata persino mentre sei ormeggiato all'Isola della Taverna, l'Isola del Tesoro o il Covo dei Pirati.



Non ci può mai essere più di una carta Mastro a bordo di una nave in un dato momento. (Regola alternativa: i giocatori possono accordarsi per consentire più carte Mastro su una stessa nave, con il limite di una carta per sezione.) Durante i combattimenti, la carta Mastro assorbirà i primi due colpi diretti verso quella sezione della nave. Subito dopo il primo colpo, il miglioramento viene danneggiato e si gira la carta sul fianco. Dopo il secondo colpo, il miglioramento esplose in pezzi, e la carta viene scartata definitivamente.

Una carta Mastro danneggiata può essere riparata soltanto pagando 1 moneta d'oro durante la fase di Miglioramento. Se una carta Mastro e un Pappagallo dovessero essere attaccati sulla stessa sezione di una nave, il Mastro verrà sempre attaccato e danneggiato per primo durante il combattimento. Il pappagallo è abbastanza furbo da mettersi in seconda posizione durante la battaglia!

## c. carte Evento



La vita di un pirata è fatta di travagli e sorprese e un certo numero di carte evento riflette i mari sempre mutevoli che un pirata di successo deve navigare. Esse sono:

### ◆ **A fond farewell (Un addio sincero)**

Giocata alla fine della fase di Navigazione, persino dopo una carta "Royal Navy Intercept". Naviga verso qualsiasi isola non occupata o verso l'Isola del Tesoro. Questa carta inoltre annulla l'effetto di qualsiasi carta "Consort" sulla tua nave.

### ◆ **Consort (Nave di scorta)**

Giocata alla fine della fase Tesori. In questo turno il giocatore di tua scelta deve dividere metà del suo prossimo bottino con te. Il bottino viene arrotondato in eccesso a tuo favore, in difetto a suo scapito. Se egli si reca sull'Isola del Tesoro e sotterra tesori o oro, tu dividi con lui la fama da lui guadagnata.

### ◆ **Crow's nest (Nido del corvo)**

Giocata all'inizio della fase di Navigazione, prima che i giocatori scelgano la loro isola di destinazione. Invece di essere simultanea, in questo round la fase di Navigazione viene effettuata in senso orario, partendo dal giocatore a tua scelta.

### ◆ **Going on the account (credito)**

Giocata durante la fase di Miglioramento, da qualsiasi isola, inclusa l'Isola della Taverna, l'Isola del Tesoro e il Covo dei Pirati. Puoi migliorare 1 sezione a scelta della tua nave di un livello aggiuntivo a costo zero.

### ◆ **Privateering commission (Commissione corsara)**

Giocata alla fine della fase di Navigazione, in reazione ad una carta Flotta Reale. Manda la Flotta Reale venuta a cercarti indietro su un'isola a tua scelta.

### ◆ **Royal Navy Intercept (x 2) (Intercettazione della Flotta Reale)**

Giocata alla fine della fase di Navigazione, dopo che tutti i giocatori hanno rivelato la destinazione di loro scelta. Invia la Flotta Reale sull'isola esterna di tua scelta. La Flotta non ha mai trovato l'Isola del Tesoro, né il Covo dei Pirati, per cui non puoi inviarla in questi luoghi. La Flotta Reale tira sempre 4 dadi in attacco; sono necessari 4 colpi per affondarla; il suo valore di Vela è 20; e la sua sconfitta vale 4 punti Fama.

### ◆ **Secret map (Mappa segreta)**

Giocata alla fine della fase Tesori. Tira 1 dado e piazza un segnalino Tesoro sul numero dell'isola esterna che corrisponde al dado. Se ottieni un 6, ritira il dado. Se conquisti l'isola così scelta durante il prossimo turno, raddoppi il valore dei tesori ivi saccheggiate.



## Carte combattimento "Battaglia" e "Salva di Cannone"

Pirati e bucanieri sono sempre stati combattenti eccezionalmente feroci. Ci sono 2 tipi di carte combattimento che si giocano durante una battaglia. Le carte Battaglia si giocano a turno, una alla volta, dalla nave più veloce a quella più lenta; il loro effetto si spiega per l'intera durata della battaglia. Le carte Salva di Cannone devono essere giocate prima di ogni Salva e hanno effetto solo per quel tiro.

### d. Carte "Battaglia" (Battle)



#### ◆ Avast belay! (Ferma!)

Per il resto di questa battaglia (incluso ogni sparo di salve di cannone), nessun'altra carta può essere giocata da ogni giocatore. Le carte giocate prima di Ferma! durante la battaglia (se ne sono state giocate), rimangono in gioco per la durata della battaglia e non vengono annullate.

#### ◆ Blow me down! X 2 (soffia forte!)

Per il resto di questa battaglia, le tue Vele hanno un bonus di +6. Le 2 carte "Soffia forte!" possono essere giocate insieme per un effetto cumulativo, se possedute dallo stesso giocatore.

#### ◆ Grapple attack x 2 (Arrembaggio)

Per il resto di questa battaglia, ognuno tira il numero di dadi indicato dalla sua sezione Equipaggio, indipendentemente dal proprio numero di cannoni. I pappagalli di Billy Bones e Long John Silver sostituiscono l'effetto di qualsiasi Arrembaggio.

#### ◆ Smoke screen x 2 (Cortina di fumo)

Per il resto di questa battaglia, tu puoi essere colpito solo con un risultato di 6.

#### ◆ Treasure over board (Tesoro in mare)

Per il resto di questa battaglia, il tuo valore di vela è aumentato da una velocità bonus di +2 per ogni tesoro che getti in mare. Sposta quanti tesori desideri dal tuo scafo sulla carta. Alla fine della battaglia, questi tesori vengono rimessi sull'Isola del Tesoro e la carta viene scartata.



### e. Carte "Salva di Cannone"



#### ◆ Grapeshot attack x2 (Attacco a Raffica)

Solo per la prossima Salva di cannone, i risultati di 3, 4, 5 o 6 danneggiano il nemico. Dopo, i tuoi cannoni ricevono 2 danni. Se questo danneggia la tua nave, devi ritirarti al Covo dei Pirati. Un Attacco a Raffica sostituisce l'effetto di una Cortina di fumo, per la Salva in cui viene usato. Guardati dall'usare Attacco a Raffica se hai a bordo il pappagallo di Long John Silver: se non è protetto da una carta Mastro (Mastercraft) sui cannoni della nave, il contraccolpo dell'Attacco a Raffica lo ucciderà!

#### ◆ Powder keg x2 (Barile Polvere da Sparo)

Solo per la prossima Salva di cannone, ogni colpo produce 1 danno allo Scafo di ogni nave (inclusa la tua!). Per cui, 3 colpi simultanei su un tiro di 5 dadi infliggerà 3 punti di danno allo Scafo di tutte le navi presenti in questo combattimento! Questo effetto si aggiunge ai colpi stessi diretti alla nave attaccata, se il suo Scafo è stato preso di mira facendo fuoco con la Salva di Cannone. Questa carta può essere giocata fuori dal proprio turno (cioè durante la fase di gioco delle carte Salva di cannone di uno dei tuoi avversari, prima del suo tiro di dadi). I pirati veterani conservano questo sparo come ultima risorsa quando hanno cannoni ampiamente ben equipaggiati, solitamente quando affrontano la combinazione fatale di un Pirata Leggendario con la Flotta Reale. Se possiedi il pappagallo di Capitan Flint, rifletti prima di usare questa carta, o gli farai incontrare i suoi antenati!

#### ◆ Six Gun Salute x2 (Salva di 6 Cannoni)

Solo durante la prossima Salva di Cannone, ogni colpo produce contemporaneamente danni a tutte le sezioni della nave nemica. Tuttavia, durante la prossima Salva, i tuoi cannoni devono essere ricaricati e non possono far fuoco. Salti il turno.

### f. Carte "Fama" (Fame)



Cosa sarebbe la vita di un pirata senza alcune belle bevute, l'equipaggio che canta antiche ballate di mare, e, ovviamente, il bottino del Pirata?

Le carte Fama vengono conservate tra le carte del giocatore sino alla fine della partita, al cui punto il loro valore di Fama viene sommato e il segnalino del giocatore avanzato di conseguenza sul percorso Fama.

## La "Flotta Reale" (Royal Navy)



La Flotta Reale perlustra i mari cercando di assicurare le navi mercantili... Se un altro giocatore la spinge verso te, puoi ingaggiare una feroce battaglia per conservare il tuo carico!

Se più giocatori occupano un'isola all'arrivo della Flotta Reale, prima di combattere tra loro devono allontanare - o combattere - la Flotta Reale. Il giocatore che utilizza la carta "Royal Navy Intercept" o "Privateering Commission" per mandare la Flotta Reale su un'isola esterna, deve sempre lanciare un dado per la Flotta e scegliere quale nave questa attaccherà per prima, se sono presenti più giocatori. La Flotta Reale non può essere inviata sull'isola in cui si trova il giocatore che la muove. La Flotta Reale può solo essere attaccata e colpita sullo scafo, per un valore massimo di 4 danni. Affondare la Flotta Reale fa guadagnare 4 punti fama, che sono divisi tra i giocatori che hanno partecipato al combattimento. I punti divisi vengono sempre arrotondati per difetto, al primo numero intero. La Flotta Reale non può giocare alcuna carta combattimento (sebbene possa essere influenzata da alcune carte giocate dalle navi dei giocatori).

La Flotta Reale non può mai attaccare (o essere attaccata da) un Pirata Leggendario.

## I Pirati Leggendari

Famosi Pirati si aggirano per le isole adiacenti il Covo dei Pirati. Se ti imbatti in loro potresti avere grossi problemi, dato che questi Pirati sono avversari molto potenti!

Se alla fine della fase di Navigazione, giungi su un'isola dove si trova ancorata una nave nera, starai per fronteggiare in battaglia un Pirata Leggendario. Quale pirata dipenderà dalla carta riassuntiva abbinata ad esso. I Pirati Leggendari combattono con le caratteristiche indicate sulle rispettive carte riassuntive.

Le navi dei Pirati Leggendari possono essere attaccate e colpite solamente sullo scafo. Durante la battaglia, devi tenere il conto dei danni che la nave Pirata subisce (magari utilizzando un dado o dei segnalini).

Quando il valore dello scafo è pari a zero, la nave affonda.

Se un Pirata Leggendario sconfigge tutti i giocatori presenti su un'isola, la sua nave viene immediatamente riparata, a seguito della vittoriosa battaglia.

Tutti gli altri valori della nave di un Pirata Leggendario (vele, equipaggio e cannoni) non subiscono mai variazioni durante una battaglia.

I dadi a favore del Pirata Leggendario vengono lanciati da un qualsiasi giocatore che non sia coinvolto nella corrente Salva di Cannone.

I Pirati Leggendari non possono giocare alcuna carta combattimento (sebbene possano essere influenzati da alcune carte giocate dalle navi dei giocatori).

I Pirati Leggendari non fuggono mai da un combattimento, né si attaccano tra loro. Si conoscono bene...

Se un giocatore sconfigge un Pirata Leggendario grazie all'ausilio della carta "Powder Keg" o "Grapeshot", questi guadagna punti Fama.

## Battaglie tra un Pirata Leggendario e più giocatori

I giocatori devono eliminare ogni Pirata Leggendario presente su un'isola, prima di poter combattere tra loro.

Ogni nave presente sull'isola, inclusa quella del Pirata Leggendario, spara una sola volta durante ogni round di Salva di Cannone, a cominciare dalla nave più veloce e proseguendo in ordine decrescente di velocità.

La nave del Pirata Leggendario spara al giocatore che ha un'area della sua nave dal valore più alto, per poi procedere contro gli altri giocatori, in ordine decrescente di valore, finché non ha fatto fuoco contro tutti i giocatori.

L'ordine dei giocatori viene ristabilito dopo i danni subiti, in base ai nuovi valori delle loro aree, e la battaglia prosegue finché il Pirata Leggendario non viene sconfitto, oppure tutti i giocatori sono stati sconfitti o sono fuggiti.

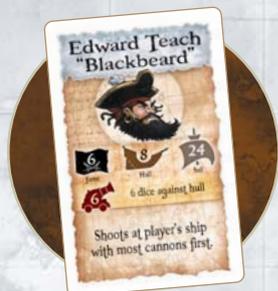
Se il Pirata Leggendario viene affondato, i punti Fama, indicati nella carta del Pirata, vengono suddivisi tra i giocatori che sono sopravvissuti al combattimento. I punti che non possono essere distribuiti, vengono arrotondati, per difetto, al primo valore intero divisibile.

I giocatori, a questo punto, possono combattere tra loro, finché non rimane un solo vincitore.

Ecco un breve resoconto dei famosi pirati noti per aver infestato le acque del Covo dei Pirati:



## ◆ Edward Teach “Barbanera”



Le fulminanti Salve di Cannone di Barbanera, la sua velocità senza pari, e il suo scafo eccezionalmente resistente fanno di lui l'avversario più temuto di tutti i Sette Mari.

**In battaglia:** Barbanera tira 6 dadi contro gli scafi degli altri pirati (attaccando prima il pirata con più cannoni); il suo Scafo assorbe 8 colpi prima di affondare; ha un valore di Vele di 24; e la sua sconfitta vale 6 punti Fama.

## ◆ The Flying Dutchman (Il Vascello Fantasma)



L'equipaggio di scheletri a bordo di questa celebre nave fantasma le dona speciali poteri di recupero. Se viene colpito in combattimento, il Vascello Fantasma recupererà fino a 2 punti Scafo alla fine di ogni round di combattimento (cioè dopo che tutte le navi in battaglia hanno sparato), finché non affonda. Tuttavia esso non può mai superare il suo iniziale valore di Scafo di 5, né recuperare i punti scafo persi prima dell'ultimo round di fuoco.

**In battaglia:** Cannoni - 4 dadi contro l'equipaggio (attacca prima la nave con più equipaggio); Scafo - 5 colpi, ne recupera fino a 2; Vele - 16; Punti Fama - 6.

## ◆ Captain Hook (Capitan Uncino)



Crudelmente comico e assistito da una ciurma senza esperienza, la nave di Capitan Uncino è un nemico piuttosto imprevedibile, se non ridicolo a volte.

Persino quando Capitan Uncino manca un attacco, quel tiro può colpire una delle navi degli altri giocatori presenti. Quando Uncino spara una Salva di Cannone su un giocatore, ai restanti giocatori su quell'isola viene assegnato un numero da 1 a 4 iniziando dal giocatore alla sinistra del pirata attaccato e muovendo in senso orario. Se Uncino manca il tiro, ma esce come risultato uno dei numeri assegnati ai giocatori, allora quel giocatore riceve il colpo. I colpi andati a vuoto di Uncino non hanno effetto sulle navi non appartenenti ai giocatori, né sulle navi che non si trovano sulla stessa isola.

**In battaglia:** Cannoni - 3 dadi contro lo Scafo (attacca prima la nave con lo Scafo più grande); Scafo - 5 colpi; Vele - 18; Punti Fama - 3.

## ◆ Ann Bonny and Mary Read



Due fra le poche donne pirata nella storia, si dice che Bonny e Read combattessero, imprecassero e bestemmiassero come un uomo. Ogni colpo sparato da Bonny e Read danneggia tutte le sezioni della nave colpita!

**In battaglia:** Cannoni - 3 dadi contro tutte le sezioni (attacca prima le vele più veloci); Scafo - 5 colpi; Vele - 22; Punti Fama - 6.

## ◆ La Cacafuego



Una delle più grandi navi tesoro mai catturate, la Nuestra Senora de la Concepcion piuttosto era volgarmente soprannominata la Cacafuego dai suoi stessi marinai spagnoli a causa dei suoi immensi tesori e della mancanza quasi criminale di cannoni.

La Cacafuego è senza difesa contro gli attacchi. I giocatori pirati si battono l'uno contro l'altro per determinare chi può rubare le grandi ricchezze di questo forziere galleggiante, ma non sanno per quanto bottino essi combattono fino alla fine della battaglia. Il vincitore tira un singolo dado e vince tanti punti Fama quanti ne indica dado.

# Carte Bianche



Usa le carte bianche incluse per creare Pirati Leggendari aggiuntivi, carte da combattimento Battaglia e Salva di Cannone, e altre carte Evento.  
Non esitare a postare i tuoi migliori suggerimenti nel nostro forum su [www.piratescovegame.com](http://www.piratescovegame.com).

## Variante per 2 Giocatori

Si utilizzano 2 navi nere dei Pirati Leggendari come in una partita a 3 giocatori.

- Ciascun giocatore sceglie 2 navi, le relative Tabelle, prende due Timoni del Capitano, i segnalini Fama del colore relativo, e 9 monete d'oro per ciascuna nave.

- Le monete d'oro ed i tesori guadagnati durante la partita si stivano sulla nave relativa che ha permesso di ottenere queste ricchezze. Al contrario, le carte guadagnate durante la partita dalle due navi sono tenute insieme dal giocatore proprietario, ed egli può giocarle indifferentemente su una nave o sull'altra.

- Nella Fase 1, ogni giocatore utilizza un Timone per nave, facendo attenzione a distinguere bene i timoni delle due navi (es. se un giocatore possiede la nave blu e rossa, egli potrà usare il timone che tiene nella sua mano sinistra per la nave blu, e quello che tiene nella mano destra per la nave rossa).

- Le navi di uno stesso giocatore non possono dirigersi nello stesso turno verso la stessa isola, con l'eccezione dell'Isola del Tesoro.

- Nella Fase 5, se le due navi di un giocatore si trovano contemporaneamente sull'Isola del Tesoro, è permesso scambiare le monete d'oro delle due navi allo scopo di effettuare i miglioramenti.

(Variante: se le due navi di un giocatore si trovano contemporaneamente sull'Isola del Tesoro, è permesso scambiare, oltre alle monete d'oro, anche i valori d'Equipaggio delle due navi.

Tuttavia non è permesso scambiare una carta Mastro (Mastercraft). Se un giocatore che scambia gli equipaggi delle due navi ha una carta Mastro a proteggere l'equipaggio di una delle sue navi, la carta stessa viene scartata.

**Punteggio:** durante la partita i punti Fama di ogni nave si calcolano singolarmente. Alla fine della partita si sommano i punti Fama delle due navi di ciascun giocatore. Chi ottiene il totale più alto è il vincitore.

**Variante 1:** i punti Fama di ogni nave si calcolano singolarmente. Alla fine della partita vince il giocatore che possiede la nave con il punteggio più alto. Questo permette ai giocatori di sacrificare una nave per avvantaggiare l'altra.

**Variante 2:** i punti Fama di ogni nave si calcolano singolarmente. Alla fine della partita i giocatori non prendono in considerazione la nave con il punteggio più alto, ma vince il giocatore che ottiene il secondo punteggio migliore.



# *Giocare Online*

**Ecco il tuo numero di accesso personale al portale Days Of Wonder Online.**

[www.piratescovegame.com](http://www.piratescovegame.com)

Per utilizzarlo, devi semplicemente collegarti al sito [www.piratescovegame.com](http://www.piratescovegame.com) e cliccare sul bottone "New Player Signup" presente nella homepage. Poi segui le istruzioni indicate per scoprire varianti, forum di discussione, carte aggiuntive e versioni online dei nostri giochi. Puoi anche avere tutte le informazioni sui giochi della Days Of Wonder, visitando il sito web all'indirizzo [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com).

## *Crediti*

**Creato da Paul Randles e Daniel Stahl**

**in memoriam Paul Randles**

Speciali ringraziamenti a Katty Peppermans,  
Brian Lewis, e Bruno Faidutti

Sotto licenza di Carsten Albrecht e della Amigo Spiel

Ispirato alle regole di "Mutiny" su variante di Steve Weeks  
da BoardGameGeek

**Illustrazioni di Paul Randles**  
**Grafica Cyrille Daujean**  
**Traduzione di Michele Lo Mundo**  
**Impaginazione a cura di**  
**Giuseppe Ferrara ([g.ferrara@lycos.it](mailto:g.ferrara@lycos.it))**

Bibliografia: Rafael Sabatini *Capitan Blood*;  
Robert L. Stevenson *L'Isola del Tesoro*;  
*The Woodsworth Dictionary of Pirates* di Jan Rogozinski

© 2004 Days of Wonder, Inc.  
199 First Street, Suite 340, Los Altos, CA 94022

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Days Of Wonder e Pirate's Cove sono marchi registrati della Days Of Wonder Inc.  
Tutti i diritti riservati.

