



Arrrr!!!

Print & Play

Mauro Peroni



Mauro Peroni

Ben incontrati!

Siamo felicissimi che abbiate deciso di supportarci nell'autoproduzione di Arrr!!! acquistando questo print&play del gioco e non vediamo l'ora di sapervi soddisfatti della vostra prima partita. Tuttavia prima di proseguire è necessario darvi qualche informazione per favorire al massimo la vostra esperienza.

Arrr!!! necessita di almeno 6 dadi a 6 faccie personalizzati per poter essere giocato. Chiaramente non possiamo inserire nel file che state leggendo dei dadi da stampare, tuttavia con qualche accortezza è possibile giocare con comunissimi dadi a 6 faccie.

Ogni qualvolta è richiesto dal gioco un lancio di dadi per totalizzare dei successi (a cosa serve lanciare i dadi? cosa sono i successi? per avere la risposta a queste entusiasmanti domande correte a leggere il regolamento qui di seguito) considerate come successi tutti i dadi che totalizzano 4, 5 o 6. Se dovesse capitarvi di subire l'effetto della carta Malocchio che riporta nel testo "Il giocatore di turno può ottenere successi solo con  per il TEST o la SFIDA successivo." considerate come successi tutti i dadi che totalizzano 5 o 6.

Ora invece una nota sul file che state leggendo. Nelle pagine successive troverete il regolamento. Non è necessario che lo stampiate ma e vi trovate più a vostro agio con un regolamento su carta non c'è nessun problema. Di seguito troverete le carte da stampare per poter giocare ad Arrr!!! Le prime che troverete sono le carte Capitano contraddistinte dal colore nero, di seguito le carte Equipaggio, che possiedono nel lato a sinistra le caratteristiche usate in gioco, poi le carte Esplorazione, che riportano in basso le ricompense da conquistare in gioco. Seguono le carte Evento, caratterizzate dal colore blu. Per finire troverete le monete usate in gioco e i dorsi per questi mazzi. Rosso per le carte Equipaggio, arancione per le carte Esplorazione, blu per le carte Evento e viola per le carte Capitano. Per quanto riguarda i dorsi, stampatene in numero sufficiente per le carte di gioco, che in totale saranno 110, e poi imbustate tutto in comunissime bustine per carte da gioco. **NON** stampate le carte fronte-retro ma fate fogli distinti e accoppiateli nella bustina trasparente.

Detto questo non vi tratteniamo oltre e vi auguriamo buon gioco!



Arrr!!! è un gioco di carte competitivo a turni in cui i giocatori vestono i panni di pirati dalla dubbia moralità che navigano per i Sette Mari alla ricerca di fama e dobloni.

COS'HO IN TASCA?

Componenti di gioco

La scatola di Arrr!!! include:

39 carte EQUIPAGGIO: dal dorso rosso, rappresentano le risorse a disposizione del giocatore per comporre un equipaggio con cui solcare i Sette Mari.

39 carte EVENTO: dal dorso blu, usate per interagire con il gioco e gli altri giocatori.

23 carte ESPLORAZIONE: dal dorso arancione, rappresentano gli incontri disponibili nei Sette Mari. Alcune di esse sono anche COLLEZIONI.

9 carte CAPITANO: dal dorso viola, rappresentano il ruolo interpretato dai giocatori.

42 DOBLONI: la moneta corrente del gioco.

6 dadi: usati per risolvere le dispute senza venire alle mani.

Non essere frettoloso, leggi tutto il regolamento prima di cominciare il gioco.

CHE LINGUA PARLI, STRANIERO?

Terminologia



I SETTE MARI sono l'area che comprende la porzione di tavolo tra i giocatori. Nei SETTE MARI verranno posizionate le carte

esplorazione. Ogni giocatore ha davanti a sé una propria **area giocatore**, che contiene le sue risorse, composta da: **forziere**, carte **equipaggio** e carta **capitano**. Fondamentale per ogni pirata è l'accumulo di **dobloni** solitamente ricevuti in ricompensa dalle carte **esplorazione** vinte. I dobloni sono utilissimi per barare, ma possono essere rubati dagli altri giocatori. Appena vengono ottenuti il giocatore li pone nel suo forziere: la porzione di tavolo dove mettere da parte dobloni e carte esplorazione. Queste ultime andranno poste coperte, tranne se sono **collezioni**, il cui simbolo dovrà sempre essere visibile. La **riserva** è il luogo in cui conservare i componenti di gioco che al momento non sono in uso.

Se il testo di una carta contraddice il regolamento, la carta ha la precedenza.

DA DOVE COMINCIAMO?

Preparare il gioco.

Per preparare una partita innanzitutto deve essere composto il mazzo esplorazione. Per farlo mischiate un numero di carte esplorazione proporzionale al numero di giocatori per garantire uno svolgimento equilibrato. Lo schema a fianco garantisce 5 turni per ogni giocatore. Durante questa preparazione inserite nel mazzo esplorazione una intera collezione per ogni giocatore, a scelta tra le 4 disponibili.

giocatori	carte esplorazione
2	11
3	17
4	23

Ponete il mazzo sul tavolo, poi pescate e piazzate a faccia in su nei Sette Mari un **numero di carte uguale al numero di giocatori**, componendo una fila di carte. La prima pescata verrà posta più lontana dal mazzo. Nei Sette Mari non potranno mai esserci più carte

esplorazione del **numero di giocatori +2**. Nel momento in cui entra in gioco una carta che fa superare questo numero, la carta più lontana dal mazzo viene scartata per tornare al numero consentito.

Dopodiché mischiate il mazzo equipaggio ed ogni giocatore ne pesca 6 carte, mischiate il mazzo eventi ed ogni giocatore ne pesca 2 carte, infine distribuite dalla riserva 2 dobloni ad ogni giocatore.

Ora siete pronti per un mondo pieno di grogh!

OGNI COSA A SUO TEMPO

Il flusso del gioco

Per decidere il primo giocatore potete lanciare i dadi e chi totalizza più **2** comincia. In alternativa può cominciare chi assomiglia di più ad un pirata!

I giocatori agiscono a turno, ed ogni giocatore nel proprio turno attraversa 4 fasi:

1 Reclutamento.

Il giocatore come prima cosa può, se lo desidera, scartare dalla mano un numero qualsiasi di carte evento o equipaggio. Poi, se il giocatore ha in mano meno di 6 carte, **deve** pescare dal mazzo EVENTI e/o EQUIPAGGIO per arrivare a 6. Se decide di pescare dal mazzo eventi alla fine della pesca non può avere in mano più di 3 carte evento. Se decide di pescare dal mazzo equipaggio alla fine della pesca non può avere in mano più di 3 carte equipaggio.

ESEMPIO: all'inizio del turno Gozer il Distruggitore ha in mano 4 carte evento e 4 carte equipaggio. Decide di non scartare dalla mano e avendo già più di 6 carte non ne può pescare altre.

ESEMPIO: Inigo Montoya ha 6 carte in mano all'inizio del turno, 4 equipaggio e 2 evento. Scarta una carta equipaggio ed ora, avendo meno di 6 carte, deve pescarne per arrivare a 6, quindi ne pesca una, e sarà per forza una carta evento, perchè se pescasse una carta equipaggio alla fine della pesca ne avrebbe 4 in mano.

2 Equipaggiamento.

Il giocatore sceglie dalla mano un massimo di 4 carte equipaggio e le dispone davanti a sé per comporre il suo equipaggio, tenendo presente che non potrà mai avere più di un Primo Ufficiale né più di una Ciurma, mentre il numero di Oggetti non è soggetto a limiti.

3 Azione.

Il giocatore di turno dichiara e compie **una** azione.

4 Esplorare nuovi orizzonti.

Il giocatore sposta le carte esplorazione allontanandole dal mazzo per far posto ad una nuova carta. Poi pesca una carta dalla cima del mazzo esplorazione e la pone nei Sette Mari a faccia in su tra il mazzo e le carte appena spostate. Per finire passa la mano al giocatore alla sua sinistra.

CHE VUOI FARE OGGI?

Azioni

Nella fase azione il giocatore può compiere **una** tra 3 azioni:

◆ Solcare i Sette Mari.

Il giocatore sceglie una delle carte esplorazione nei Sette Mari e la affronta con le modalità descritte sulla stessa.

◆ Razziare.

Il giocatore prende 2 dobloni dalla riserva e li pone nel suo forziere. Finisce così l'azione.

◆ Sfidare.

Il giocatore di turno indica un altro giocatore da sfidare e su quale caratteristica tra le caratteristiche di gioco. Dichiara anche cosa vuole rubargli in caso di vittoria: fino ad un massimo di 4 dobloni oppure **una** carta collezione dal forziere. Per lanciare una sfida si deve possedere almeno un doblone o una carta collezione. Il giocatore che viene sfidato può scegliere se accettare o rifiutare.

Se rifiuta, lo sfidante sceglie 2 carte equipaggiate nell'area giocatore dello sfidato e può aggiungerle alla sua mano, in più lo sfidante può prendere 1 doblone dalla riserva e l'azione si conclude. Se lo sfidato raccoglie la sfida, decide cosa rubare al suo avversario in caso di vittoria (o un massimo di 4 dobloni o una carta collezione).

La posta in palio per la sfida viene presa e messa da parte. I dobloni in palio non potranno essere usati per barare fino alla fine della sfida.

Durante la sfida entrambi i giocatori vengono considerati di turno, pertanto diventano possibili bersagli delle carte EVENTO ed entrambi possono usare le abilità del loro equipaggio e capitani. I giocatori quindi lanciano contemporaneamente il numero di dadi dato dal punteggio della caratteristica scelta dallo sfidante. Vince la sfida chi ottiene più successi: in caso di parità non vince nessuno e ognuno si riprende la propria posta. Durante la sfida è possibile barare, se si hanno dobloni disponibili, e usare carte evento.

SEMBRI BRAVO A MANEGGIARE QUELL'AFFARE

Esequire i test

Il test è il modo principale con cui risolvere le avversità nei Sette Mari ed è indicato da 3 elementi. Il simbolo di una delle 4 caratteristiche del gioco, un numero che ne rappresenta la difficoltà, e le eventuali penalità o ricompense in caso di successo o sconfitta.



ATTACCO



ASTUZIA



NAVIGAZIONE



CORAGGIO

Esempi di test



test di astuzia, difficoltà 3



test di navigazione, difficoltà 5

Per superare un test il giocatore deve lanciare un numero di dadi

pari alla somma dei valori indicati sui simboli della caratteristica in esame posti sulle sue carte equipaggio nella sua area giocatore. Ogni dado che a fine lancio mostri il simbolo della caratteristica in esame, oppure , che è il jolly, rappresenta un successo. A fine lancio dovranno esserci almeno tanti successi quanti la difficoltà, altrimenti il test sarà fallito.

Esempio

Carte equipaggiate



Dadi totali

	3
	1
	5
	4

SE DEVI BARARE, FALLO BENE!

Barare

Ogni volta che un giocatore lancia dei dadi, può scartare un doblone dal forziere per lanciare altri 2 dadi in più prima di dichiarare concluso il lancio. Finché ha monete può continuare a farlo.

CARTOGRAFIA NAUTICA

Carte Esplorazione

In quanto pirati lo scopo è quello di conquistare fama e dobloni. Per far ciò il modo principale è affrontare e vincere le carte esplorazione, solitamente superando un test. Alcune carte esplorazione possono avere più di un test, in questi casi i test si risolvono in ordine, dall'alto in basso. Se il primo non viene risolto non si può accedere al successivo e la carta ha sconfitto il giocatore.

La fama è indicata in basso, sopra al simbolo  mentre i dobloni sono indicati sopra al simbolo . La fama non può essere rubata,

mentre i dobloni sì. Alcune carte esplorazione al posto di un numero ad indicare la fama possiedono un simbolo, si tratta di una **collezione**. Più simboli uguali vengono accumulati, maggiore è il punteggio a fine partita. Nel gioco base sono presenti 4 collezioni, ognuna composta di 3 carte. Le carte conquistate che danno fama vanno poste coperte nel forziere, ma se fanno parte di una collezione vanno poste a faccia in su. Gli altri giocatori devono sempre sapere se avete una collezione.

Possono esserci ricompense diverse da fama e dobloni, riportate dopo il simbolo . Nel caso di fallimento del test, alcune carte prevedono una penalità indicata di seguito al simbolo . Se è riportato il simbolo  il giocatore subisce un danno e deve scartare dalla sua area giocatore un numero di carte equipaggiate pari al valore indicato.

Il simbolo  indica sempre una condizione necessaria per affrontare o vincere quella carta esplorazione. Si può dichiarare l'azione contro quella carta solo se la condizione è soddisfatta. Se nel corso della fase azione queste condizioni vengono meno, il giocatore prosegue comunque.

L'ordine delle carte esplorazione nei Sette Mari è molto importante. Molte di esse in basso hanno riportata una **influenza**. Se le 2 carte adiacenti riportano un test sulla caratteristica indicata dall'influenza allora la difficoltà di quel test viene modificata dal valore dell'influenza. L'influenza dei dobloni si applica anche nel caso il valore di dobloni della carta influenzata sia assente.



1 Dobloni
2 Influenze
3 Collezioni

NOTA: per nessun motivo la difficoltà di un test può scendere sotto a 1.



Il test di non subisce influenze. La difficoltà del test di sale a 3. Il test di resta a difficoltà 1 perché la difficoltà non può mai essere inferiore a 1.

PREPARIAMOCI A SALPARE! Carte Equipaggio

Sappiamo cosa troveremo nei sette mari, ma come ci si prepara per l'avventura?

Durante la fase Equipaggiamento il giocatore sceglie dalla mano fino a 4 carte equipaggio e le scopre davanti a sé nella propria area giocatore. Queste carte sono ora considerate **equipaggiate**. Le carte equipaggio, si possono suddividere in Primo Ufficiale, Oggetto e Ciarma. Nell'area giocatore non devono mai esserci più di un Primo Ufficiale né più di una Ciarma. Il numero di oggetti



invece non ha questo limite. Nulla vieta che si possa equipaggiare un numero di carte inferiore a 4 o solamente equipaggiarsi di oggetti, anche dello stesso tipo: senza carte equipaggiate non è possibile solcare i Sette Mari per affrontare carte esplorazione né tantomeno sfidare o essere sfidato. Rimane valida solo l'azione di razzare.

Nel lato sinistro della carta sono raffigurate le quattro caratteristiche di gioco:

attacco, navigazione, astuzia e coraggio. I numeri sui simboli indicano il valore della caratteristica, l'assenza del numero equivale a zero. Quando si affronta un test o una sfida bisogna sommare il valore della caratteristica richiesta di tutte le carte equipaggiate nell'area giocatore. Il totale indica il numero di dadi che il giocatore tira per superare le avversità.

Oggetti e Primi Ufficiali hanno delle abilità che possono essere attivate un'unica volta per turno. Queste abilità sono indicate dal simbolo e per attivare l'effetto descritto dal testo devono essere **esaurite**, ovvero ruotate. Una carta esaurita viene automaticamente **preparata** (riportata in posizione verticale) all'inizio del prossimo turno del giocatore. Una carta esaurita mantiene attivi i valori delle sue caratteristiche. A meno che non sia scritto diversamente sulla carta, una carta equipaggio può essere esaurita da un giocatore solo se è di turno e nella sua fase Azione o se partecipa ad una Sfidata. **Esaurire una carta è parte dell'abilità della carta stessa.**



Carta esaurita Carta preparata

Se il giocatore comincia la fase di equipaggiamento con già delle carte equipaggio davanti a sé, se lo desidera può scartarne una o più per far posto a quelle che vuole piazzare dalla sua mano.

CAZZA QUELLA GOMENA! Carte Capitano

A inizio partita ogni giocatore sceglie o pesca a caso un Capitano, una carta speciale che rappresenta il personaggio interpretato dal giocatore. Un Capitano non possiede caratteristiche, ma ha una o più abilità peculiari, il cui effetto è descritto nel dettaglio dal testo della carta. Queste carte non fanno parte delle carte equipaggio e a tutti gli effetti non sono considerate carte, per cui non possono essere scartate in caso di danni né rubate durante le sfide, né bersagliate da abilità o Eventi.

NON SOLO ESPLORAZIONE! Carte Evento

I Sette Mari possono riservare anche altre sorprese oltre alle carte esplorazione e sono quegli accadimenti imprevedibili dati dalle carte evento. Le carte evento sono parte della mano del giocatore e salvo diversamente indicato dalla carta, possono essere giocate da qualsiasi giocatore, in qualsiasi numero, solo durante la fase Azione, ed i bersagli validi sono solo il giocatore di turno e le carte sul tavolo.

Le carte evento bloccano il normale flusso del gioco e normalmente devono essere risolte nel momento in cui vengono giocate, tuttavia è possibile rispondere ad una carta evento con un'altra carta evento o con l'abilità di una carta equipaggio. Se la carta evento riduce i dadi da usare in un lancio, allora **deve** essere giocata prima di tirare i dadi, se invece li aumenta, può essere giocata anche dopo.



NOTA: qualsiasi effetto che tolga o aggiunga dadi va sempre trattato nel modo appena descritto.

Quando viene giocato più di un evento o si risponde con delle abilità, gli effetti vengono "messi in pila" e risolti sempre in ordine inverso: l'ultimo giocato ha effetto per primo, il primo giocato (se non viene annullato o vanificato dagli eventi sopra) ha effetto per ultimo. Alcune carte evento possono avere dei simboli ad indicare effetti particolari:

- : **permanenti**. una volta che la carta ha avuto effetto, questa rimane in gioco e le conseguenze sono permanenti.
- : **fulminee**. Devono essere giocate non appena il giocatore di turno ha dichiarato l'azione ma prima che faccia qualsiasi cosa per intraprenda.

NOTA: sia le abilità dell'equipaggio che gli effetti di carte evento e le penalità delle carte esplorazione si impilano nella medesima pila temporale. L'ultimo giocato va risolto per primo.

NOTA: esaurire una carta per attivarne l'abilità è parte dell'abilità stessa. Pertanto una carta evento giocata in risposta ad una abilità viene risolta prima di esaurire la carta.

FINIRE LA PARTITA E CONTARE I PUNTI.

Il gioco termina nel momento in cui non è più possibile pescare carte esplorazione. A questo punto contate i punti come segue:

- 1 per ogni doblone nel forziere
- 1 per ogni punto fama dato da carte esplorazione
- 1 per ogni collezione singola
- 4 per ogni collezione di due carte
- 8 per ogni collezione di tre carte

In caso di parità vince chi ha maggior fama. In caso persista la parità vince chi ha più dobloni. In caso continui ad esserci una parità, vince chi assomiglia di più ad un pirata. ARRRR!!!!!!

MODALITÀ DI GIOCO

Per facilitare l'apprendimento del gioco introduciamo alcune modalità che lo semplificano. La più facile è la Modalità Pendaglio da forca, mentre la più complessa e completa è la Modalità ARRR!!!.

Pendaglio da forca (facile)

Esplora i sette mari con il tuo equipaggio!

Si gioca solo con i mazzi esplorazione ed equipaggio. Il giocatore comincia con una mano iniziale di 6 carte equipaggio e 2 dobloni. Le uniche azioni disponibili sono Solcare i Sette Mari e razzare. A inizio turno il giocatore pesca solo carte equipaggio per arrivare con al massimo 4 carte in mano.

All'arrembaggio (intermedio)

Esplora i Sette Mari con il tuo equipaggio ed interagisci con gli eventi che potrai lanciare sui giocatori di turno!

Si gioca con i mazzi esplorazione, equipaggio ed evento.

Il giocatore comincia con una mano iniziale di 6 carte equipaggio e 2 evento. Le uniche azioni disponibili sono Solcare i Sette Mari e razzare.

Modalità ARRR!!! (più complessa)

Esplora i sette mari con il tuo equipaggio e interagisci con gli eventi, sfida i tuoi compagni di gioco e fai razzia di dobloni, sfruttando il potere speciale del capitano!

Si gioca con tutte le regole descritte.

Squadre

In 4 giocatori è possibile giocare a squadre, 2 contro 2. A fine partita i dobloni, la fama e le collezioni dei giocatori in squadra si sommano e la squadra con più punti vince.

Ringraziamenti

Per primo devo ringraziare Paolo, senza il quale non avrei mai cominciato questa avventura. Kash, che per primo ha dato un ordine alle mie idee. Nicola, Chiara, Roberto, Vittorio, Loris, Valentina, Paola, Matteo, ed i famosi fratelli Grazian per le numerose partite che hanno dovuto sopportare. Nicola C., la cui esperienza mi è stata di grandissimo aiuto e Valentino, per i consigli organizzativi. Ma soprattutto ringrazio Valentina e Umberto. Senza il vostro supporto e sostegno non sarei mai riuscito a finire questo immane lavoro!

LEGENDA

- | | |
|---|---|
|  Attacco |  Fama ottenuta |
|  Navigazione |  Dobloni ottenuti |
|  Astuzia |  In caso di fallimento |
|  Coraggio |  In caso di successo |
|  Jolly |  Note |
|  Dado |  Causa un danno |
|  Fulminea |  Permanente |
|  Esaurisci la carta per attivare l'abilità | |

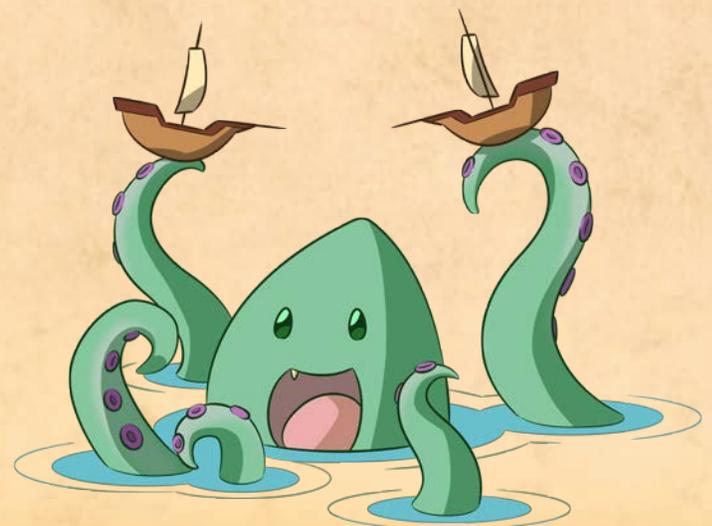
 Pesca una carta dal mazzo
EQUIPAGGIO

 Pesca una carta dal mazzo
EVENTO

 Pesca una carta a scelta tra il mazzo
EQUIPAGGIO oppure EVENTO

TURNO DI GIOCO

- 1 **Reclutamento.**
scartare e pescare carte fino al massimo di mano.
- 2 **Equipaggiamento.**
mettere in gioco un massimo di 4 carte equipaggio.
- 3 **Azione.**
compiere una tra le seguenti azioni:
 - ◆ solcare i Sette Mari
 - ◆ sfidare un giocatore
 - ◆ razzare
- 4 **Esplorare nuovi orizzonti.**
girare una nuova carta esplorazione.



Grozz Burzuk



In qualsiasi momento:
scarta una CIURMA equipaggiata
per ottenere +3 per un
TEST o una SFIDA di

"Metete più gnomi su quelle catapulte!!"

Fat Erik



Nella tua fase di Reclutamento puoi
tenere una carta in più, EQUIPAGGIO o
EVENTO.

"Ho solo le ossa grosse..."

Marlyn Quicksilver



In qualsiasi momento: puoi
equipaggiare una tua carta dalla
mano.

"La mano è più veloce dell'occhio."

Raskal l'Affamato



Nella fase di Reclutamento, tra le carte
che peschi puoi prenderne fino a 3 dalla
cima degli scarti, rispettando i normali
limiti di pesca.

"Se non è tuo allora è MIO!!"

Butz Occhiolungo



In qualsiasi momento: riposiziona
le carte ESPLOREZIONE
nell'ordine che preferisci.

"Idioti! State leggendo la mappa al contrario!"

Magic Jane



Quando BARI puoi convertire uno dei
dadi tirati in



"Dolcezza, è tutta questione di polso."

Drunky Drillinger



Prepara una carta equipaggiata.

"Beyéte come non ci fosse un domani!!!"

Ahl' Fonso



Quando ottieni DOBLONI da una carta
ESPLOREZIONE, ne ottieni uno in più.

*"Per denaro farei qualsiasi cosa,
anche una buona azione."*

Mary McMary



In qualsiasi momento: quando
BARI tiri 3 invece di 2.

"Là quantità conta più della qualità."

White Totem



Prima della tua fase di Reclutamento: guarda le prime 3 carte dalla cima di uno dei mazzi e riponile nell'ordine che preferisci.

"Ho visto cose che non potete immaginare..."

Grog



Prepara una carta esaurita.

"With the power of ale, we shall prevale!"

Grog



Prepara una carta esaurita.

"With the power of ale, we shall prevale!"

Grog



Prepara una carta esaurita.

"With the power of ale, we shall prevale!"

Pappagallo portafortuna



Scarta un DOBLONE dal FORZIERE e nega una carta EVENTO appena giocata che ti coinvolga.

Pappagallo portafortuna



Scarta un DOBLONE dal FORZIERE e nega una carta EVENTO appena giocata che ti coinvolga.

Pappagallo portafortuna



Scarta un DOBLONE dal FORZIERE e nega una carta EVENTO appena giocata che ti coinvolga.

Uncino Svizzero



Abbassa di 1 la difficoltà di un TEST che ti coinvolga.

Uncino Svizzero



Abbassa di 1 la difficoltà di un TEST che ti coinvolga.

Uncino Svizzero

1
1
1
1
OGGETTO
Uncino Svizzero



Abbassa di 1 la difficoltà di un TEST che ti coinvolga.

Jolly Roger

1
2
1
OGGETTO
Jolly Roger



Ritira 1

Jolly Roger

1
2
1
OGGETTO
Jolly Roger



Ritira 1

Jolly Roger

1
2
1
OGGETTO
Jolly Roger



Ritira 1

Cannocchiale satellitare

1
2
OGGETTO
Cannocchiale satellitare



Cambia l'ordine di una carta ESPLORAZIONE in gioco all'interno dei SETTE MARI

Cannocchiale satellitare

1
2
OGGETTO
Cannocchiale satellitare



Cambia l'ordine di una carta ESPLORAZIONE in gioco all'interno dei SETTE MARI

Cannocchiale satellitare

1
2
OGGETTO
Cannocchiale satellitare



Cambia l'ordine di una carta ESPLORAZIONE in gioco all'interno dei SETTE MARI

Polvere Esplosiva

2
1
OGGETTO
Polvere Esplosiva



Tira 1 in più.

"Se la forza bruta non funziona, non ne stai usando abbastanza"

Polvere Esplosiva

2
1
OGGETTO
Polvere Esplosiva



Tira 1 in più.

"Se la forza bruta non funziona, non ne stai usando abbastanza"

Polvere Esplosiva

OGGETTO
Polvere Esplosiva



Tira 1 in più.

"Se la forza bruta non funziona, non ne stai usando abbastanza"

Sestante

OGGETTO
Sestante



Scarta DOBLONE e scarta una carta ESPLORAZIONE dai SETTE MARI

Sestante

OGGETTO
Sestante



Scarta DOBLONE e scarta una carta ESPLORAZIONE dai SETTE MARI

Sestante

OGGETTO
Sestante



Scarta DOBLONE e scarta una carta ESPLORAZIONE dai SETTE MARI

Uomini Squalo

CIURMA
Uomini Squalo



Uomini Squalo

CIURMA
Uomini Squalo



Uomini Squalo

CIURMA
Uomini Squalo



Lupi di Mare

CIURMA
Lupi di Mare



Lupi di Mare

CIURMA
Lupi di Mare



Lupi di Mare

1
3
2
1
CIURMA
Lupi di Mare



Gnomi

1
2
1
3
CIURMA
Gnomi



Gnomi

1
2
1
3
CIURMA
Gnomi



Gnomi

1
2
1
3
CIURMA
Gnomi



Bucanieri Nanici

2
1
3
1
CIURMA
Bucanieri Nanici



Bucanieri Nanici

2
1
3
1
CIURMA
Bucanieri Nanici



Bucanieri Nanici

2
1
3
1
CIURMA
Bucanieri Nanici



Diamond Prince

1
1
1
1
PRIMO UFFICIALE
Diamond Prince



Cecchino

Otteni un 

Levy Ethan

1
1
1
1
PRIMO UFFICIALE
Levy Ethan



Trasmutazione

In qualsiasi momento del tuo turno: 

Helmett Brown



Riparazione di fortuna



Previene 2



PRIMO UFFICIALE
Helmett Brown

Mc Gadgeteer



Versatile



Sostituisci il numero di dadi da lanciare con quelli di una caratteristica a tua scelta per risolvere un TEST o una SFIDA.

PRIMO UFFICIALE
Mc Gadgeteer

King



Spazzino dei Mari



In qualsiasi fase AZIONE di un ALTRO GIOCATORE: pesca una carta dalla cima degli scarti.

PRIMO UFFICIALE
King

Lucky Charm



Fortuna



Puoi ritirare un numero qualsiasi dei tuoi dadi per un TEST o una SFIDA.

PRIMO UFFICIALE
Lucky Charm

Uomini Pesce delle Profonde Profondità



CREATURA

Tribù Marine



Uomini Tricheco



ISOLA

Tribù Marine



Ingraziate gli Uomini Tricheco con una gara di indovinelli per ottenere il loro Smeraldo Gigante.



Sirene



INCONTRO

Tribù Marine

! nel tuo EQUIPAGGIO deve esserci una CIURMA se vuoi affrontare la Sirene.



✗ scarta la CIURMA.

Resisti al canto delle Sirene per trafugare il loro tesoro.



Quadrumane Tricefalo



CREATURA

Animali Mitici



Mio Mini Drago



ISOLA

Animali Mitici



Addomestica questa temibile creatura per vantarti con gli amici.



Ornitorinco



INCONTRO

Animali Mitici

3
 × 2

Inganna questo terribile essere affinché ti segua, insieme al suo tesoro.



Non crederete possa esistere davvero?



Norne



CREATURA

Streghe

1
 × 1



8+1



Galeone delle Sexy Ninfe



INCONTRO

Streghe

2

Per conquistare il loro tesoro resta sveglio tutta la notte mentre ti parlano della loro collezione di scarpe.



♥-1



Isola di Circe



ISOLA

Streghe

! nel tuo EQUIPAGGIO deve esserci un PRIMO UFFICIALE se vuoi affrontare la Maga.

3 × scarta il PRIMO UFFICIALE.

Trova la grotta segreta dove la Maga Circe nasconde il suo tesoro.



Polipo Mannaro



CREATURA

Pietre Preziose

1
 × 1



♥+1



Labirinto di Corallo



INCONTRO

Pietre Preziose

2

Raggiungi il centro del labirinto marino per trafugare il tesoro.



★-1



Isola delle Bestie



ISOLA

Pietre Preziose

3
 × 2

Sconfiggi i selvaggi Uomini Bestia prima che ti usino come puntaspilli.



Il Grande Cthulhu



CREATURA

5
 × 3

Cerca di non impazzire mentre ti trovi al cospetto del Grande Cthulhu.



♥+1



Kraken



CREATURA

5
 × 3

Enorme, verde, pieno di tentacoli. No, non è il Grande Cthulhu.



☙+1



Nave Mercantile



INCONTRO

3



+1

2

Galeone da Guerra



INCONTRO

3



+1

1

Nave Fantasma



INCONTRO

3



3

Relitto



INCONTRO

2

Trova il relitto.

2

Sconfiggi le Anguillomeduse.



-1

2

Parata Pirata



INCONTRO



Ottieni un DOBLONE per ogni successo.

0

-1

X

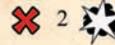
Fortino del Governatore



ISOLA

3

Aggira il porto per evitare i cannoni.



3

Sconfiggi gli armigeri.



2

-1

2

Gorgo Maledetto



INCONTRO

5



+1

0

Isola dei Cannibali



ISOLA

Scarta una CIURMA equipaggiata.



0

-1

2

Casinò La Perla



INCONTRO

5



Scopri chi sarà il baro più abile dei sette mari.

0

-1

5

Diarrea



Esaurisci una carta EQUIPAGGIO equipaggiata bersaglio per negarne l'abilità.

Diarrea



Esaurisci una carta EQUIPAGGIO equipaggiata bersaglio per negarne l'abilità.

Diarrea



Esaurisci una carta EQUIPAGGIO equipaggiata bersaglio per negarne l'abilità.

Spia



Guarda la mano del giocatore di turno. Puoi rubare una carta dalla sua mano.

Spia



Guarda la mano del giocatore di turno. Puoi rubare una carta dalla sua mano.

Spia



Guarda la mano del giocatore di turno. Puoi rubare una carta dalla sua mano.

Colpo di fortuna



Il giocatore di turno ottiene +2 o -2  per un lancio di dadi.

Colpo di fortuna



Il giocatore di turno ottiene +2 o -2  per un lancio di dadi.

Colpo di fortuna



Il giocatore di turno ottiene +2 o -2  per un lancio di dadi.

Velocità



Gioca alla fine dell'azione.
Il giocatore di turno ha diritto ad un'altra azione.

Schiva questo.

Velocità



Gioca alla fine dell'azione.
Il giocatore di turno ha diritto ad un'altra azione.

Schiva questo.

Velocità



Gioca alla fine dell'azione.
Il giocatore di turno ha diritto ad un'altra azione.

Schiva questo.

Svista



Prendi in mano una carta EVENTO prima che venga risolta.

Svista



Prendi in mano una carta EVENTO prima che venga risolta.

Svista



Prendi in mano una carta EVENTO prima che venga risolta.

Secca



⚡ Il giocatore di turno deve scartare 2 carte dalla mano oppure non potrà Solcare i Sette Mari. Può comunque Sfidare o Raziare.

Secca



⚡ Il giocatore di turno deve scartare 2 carte dalla mano oppure non potrà Solcare i Sette Mari. Può comunque Sfidare o Raziare.

Secca



⚡ Il giocatore di turno deve scartare 2 carte dalla mano oppure non potrà Solcare i Sette Mari. Può comunque Sfidare o Raziare.

Premonizione



Annulla l'effetto di una carta evento prima che venga risolto.

oppure

rimuovi una carta 

Premonizione



Annulla l'effetto di una carta evento prima che venga risolto.

oppure

rimuovi una carta 

Premonizione



Annulla l'effetto di una carta evento prima che venga risolto.

oppure

rimuovi una carta 

E' maledetto !!!



Il giocatore di turno è maledetto e avrà 2 punti in meno a fine partita.

E' maledetto !!!



Il giocatore di turno è maledetto e avrà 2 punti in meno a fine partita.

E' maledetto !!!



Il giocatore di turno è maledetto e avrà 2 punti in meno a fine partita.

Magia Voodoo



Il giocatore di turno pesca una carta scelta dagli scarti

oppure

rimuovi una carta 

Magia Voodoo



Il giocatore di turno pesca una carta scelta dagli scarti

oppure

rimuovi una carta 

Magia Voodoo



Il giocatore di turno pesca una carta scelta dagli scarti

oppure

rimuovi una carta 

Esattori !!!



Scarta un DOBLONE dal FORZIERE del giocatore di turno.

Alla fine ti hanno trovato !

Esattori !!!



Scarta un DOBLONE dal FORZIERE del giocatore di turno.

Alla fine ti hanno trovato !

Mappa del Tesoro



Ruba un DOBLONE dal FORZIERE del giocatore di turno.

"La X è il punto dove scavare!"

Mappa del Tesoro



Ruba un DOBLONE dal FORZIERE del giocatore di turno.

"La X è il punto dove scavare!"

Pioggia di ninja !!!



⚡ **3**
✖ Infliggi 1

Un gruppo di ninja appare e attacca il giocatore di turno.

"Escono dalle fottute pareti!"

Pioggia di ninja !!!



⚡ **3**
✖ Infliggi 1

Un gruppo di ninja appare e attacca il giocatore di turno.

"Escono dalle fottute pareti!"

Piovre plananti



⚡ **3**
✖ Infliggi 1

No, non volano. Planano, verso il giocatore di turno.

Piovre plananti



⚡ **3**
✖ Infliggi 1

No, non volano. Planano, verso il giocatore di turno.

Zombie svogliati



⚡ **3**
✖ Infliggi 1

Degli zombie attaccano pigramente il giocatore di turno.

Zombie svogliati



✖ Infilgi i



Degli zombie attaccano pigramente il giocatore di turno.

Malocchio



Il giocatore di turno può ottenere successi solo con  per il TEST o la SFIDA successivo.

Malocchio



Il giocatore di turno può ottenere successi solo con  per il TEST o la SFIDA successivo.

