

Riassunto dei Luoghi

Ogni tessera **REGIONE** ha 4 zone e ogni zona può avere uno dei seguenti **LUOGHI**:



Corrente Impetuosa: se una pedina muove qui (*anche dopo aver esplorato*), deve muoversi gratuitamente di una zona nella direzione delle frecce.



Porto: se ancori qui la tua Ammiraglia, puoi riparare 2 danni, oppure spostare suoi tuoi Cannoni un qualsiasi tuo dado già posizionato.



Nebbia: qui non si può attaccare.

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

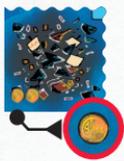


Banco di Sabbia: non puoi muovere attraverso questa linea (*la tua azione Vento in Poppa ignora i Banchi di Sabbia*).



Relitto: se una qualsiasi pedina si muove qui, deve subire 1 danno (*di solito posizionando un segnalino Danno in uno dei tuoi spazi dado*).

Tesoro: se ancori qui la tua Ammiraglia, puoi ottenere 1 oro per ogni simbolo oro mostrato nell'angolo di questa zona.



Isola: se la tua Ammiraglia è qui, puoi svolgere un'azione per reclutare un qualsiasi numero di carte Ciurma dal Mercato. Il simbolo di ogni carta deve corrispondere a quello dell'Isola e devi pagare il costo mostrato sotto al suo simbolo (*spendere oro o posizionare un dado*).

LA GUIDA TASCABILE DI

AHOY



Questa guida ti insegnerà quel tanto che basta per iniziare a giocare e risponderà ai tuoi atroci dubbi mentre stai giocando.

Speriamo comunque che qualcuno abbia letto il regolamento!

Vittoria

Vince il giocatore con **più Fama!** Lo Squadrone Granfauci e l'Unione dei Molluschi ottengono fama controllando le regioni. I Contrabbandieri ottengono Fama consegnando carte Merce.

Riassunto del Turno

Nel tuo turno devi posizionare esattamente 2 dadi Azione, uno alla volta. Quando posizioni un dado, svolgi l'azione indicata (nel suo terzo turno, lo Squadrone posiziona solo 1 dado).



ORO: Alcuni spazi dado accettano solo dadi di un determinato valore. Quando posizioni un dado, puoi spendere uno o più Oro per aumentare o diminuire il valore del dado di uno per ogni oro speso.

Una volta che hai posizionato i 2 dadi e che hai svolto le azioni che non richiedono dadi (come reclutare Ciurma), il tuo turno (non il round!) è terminato. Il giocatore alla tua sinistra inizia il suo turno.

Fine del Round

Quando tutti i giocatori hanno posizionato tutti i loro dadi Azione, il round è terminato.

Prima, Fama dalle Regioni. Per ogni regione, verifica se è controllata dallo Squadrone o dall'Unione (come descritto sulle loro plance giocatore). Il controllore ottiene Fama pari al valore del dado Ricchezza della regione. In caso di pareggio, nessuno ottiene Fama.

Le Ammiraglie dei Contrabbandieri non influiscono sul controllo.

Poi, Pulizia del Ponte. Svolgi i seguenti passaggi, in ordine:

1. **Fine della partita?** La partita termina se almeno un giocatore ha 30+ Fama. I Contrabbandieri ottengono Fama per la Merce promessa. Chi ha più Fama vince.
2. **Partita in Due?** In 2 giocatori, il primo giocatore deve aumentare di "1" il valore del dado Ricchezza di una regione. Poi può rimuovere tutte le carte nel Mercato, infine riempirlo.
3. **Ritirare i Dadi.** Ogni giocatore tira tutti i suoi dadi Azione.
4. **Primo Giocatore.** La carta Primo Giocatore passa al giocatore successivo in senso orario. L'Unione pesca 2 carte Piano.

Riassunto del Movimento

Ogni volta che ti muovi in una nuova zona, devi:

1. Se ti muovi fuori dalla mappa, **ESPLORA** una nuova tessera.
2. **ATTACCA** i nemici con i Cannoni carichi (un dado sui Cannoni). Se **tu** hai i Cannoni carichi, attaccali tutti.
3. Risolvi tutti i **LUOGHI** che attivi con il tuo movimento. Una volta terminata l'azione, devi **ANCORARE**.

Non puoi muovere in diagonale.

Riassunto dell'Esplorazione

1. Pesca una tessera regione e posizionale.
 - Una sua zona deve essere quella in cui ti stai muovendo (le tessere possono non essere completamente allineate).
 - Le Isole non possono essere adiacenti (in diagonale sì).
2. Posiziona al centro della regione un dado ricchezza di valore "1".

L'esplorazione conclude il movimento della tua azione corrente.

Riassunto della Battaglia

1. Scegli una pedina nemica nella tua zona e attacca (se puoi, una alla volta, devi attaccare ogni pedina nemica).
2. Se hai un dado sui tuoi Cannoni, puoi ruotarlo per abbassare il suo valore della quantità che preferisci (mai sotto 1).
3. Il difensore può abbassare i suoi Cannoni, vedi punto 2.
4. Ogni giocatore tira 1 dado battaglia e aggiunge al valore ottenuto la quantità abbassata in precedenza sui Cannoni. Il giocatore con il totale più alto è il vincitore. In caso di pareggio vince l'attaccante.
5. Il vincitore può risolvere un'opzione di Vittoria in Battaglia indicata sulla propria plancia giocatore (il vincitore infliggerà uno o più danni, di solito posizionando un segnalino Danno su uno spazio dado. Può infliggere danni anche se non ha i Cannoni carichi).

La battaglia conclude il movimento della tua azione corrente.