

EMANUELE  
BRIANO

ALESSANDRO  
CICERI

# 15 GIORNINI



## REGOLAMENTO



# 15 UOMINI

UN GIOCO DI ALESSANDRO CICERI ED EMANUELE BRIANO  
PER 2-5 GIOCATORI DAI 10 ANNI IN SU DELLA DURATA DI 45"

## Ammutinamento!

C'è uno strano vociare questa notte sul ponte di prua. Da giorni alcuni uomini che compongono l'equipaggio non sono contenti delle decisioni prese dal capitano. Del resto sono pirati e i pirati hanno bisogno di navi da saccheggiare e di bottini da spartire. Certo, non tutti la pensano in questo modo. C'è chi rimane fedele al capitano e si fida delle sue promesse di tesori inestimabili ad attenderli sulla rotta tracciata. Il sospetto, quindi, serpeggia tra i ponti della nave, impadronendosi dei marinai. Sguardi indagatori sono rivolti ad ogni compagno, cercando di intuire con chi si schiererà. Perché, anche se nessuno osa pronunciarla ad alta voce, la parola che affolla i pensieri della ciurma è una sola, una parola pericolosa... ammutinamento.

## IL GIOCO

**15 UOMINI** è un gioco di sotterfugi, inganni ed ammutinamento per 2-5 giocatori ambientato su un vascello pirata. Ogni giocatore sarà chiamato ad interpretare il ruolo di un intrepido comandante, del suo coraggioso fedelissimo

o di una delle canaglie che stanno preparando l'ammutinamento. Portate dalla vostra parte il maggior numero di membri dell'equipaggio possibile, corrompendoli a suon di doblioni, per sfruttare le loro abilità uniche e in modo da avere la meglio sugli avversari quando inizieranno a volare i proiettili.

## PANORAMICA

Durante ogni partita a 15 Uomini, i giocatori interpretano un ruolo segreto: capitano, fedelissimo o ammutinato. Il capitano della nave cerca di sedare l'ammutinamento con l'aiuto del suo prezioso fedelissimo che si nasconde fra gli altri giocatori. Questi sono gli ammutinati, che cercano di corrompere un numero di membri dell'equipaggio sufficiente a prendere il controllo del vascello.

I pirati presenti sulla nave sono rappresentati da 15 carte coperte distribuite in cerchio attorno alla plancia, in modo da formare un anello chiamato round robin, l'antico metodo utilizzato dai marinai per firmare l'atto di ammutinamento in modo che non si potesse risalire a chi aveva fomentato la ribellione. Indicati dal retro della carta di questi pirati si conoscerà solo la loro provenienza e il loro mestiere.

A turno, ogni giocatore offrirà dei doblioni a uno dei 15 membri dell'equipaggio per portarlo dalla



propria parte e per ottenere informazioni sulle abilità peculiari di altri marinai; l'obiettivo è di formare la ciurma più forte, per poter sfruttare al meglio le loro caratteristiche e aver la posizione migliore quando, definite le fazioni in lotta, i pirati tireranno fuori le pistole per regolare i conti.

## COMPONENTI DI GIOCO

### > 1 PLANCIA.

È il ponte della nave su cui si svolge la sfida e attorno alla quale sono disposti i 15 pirati dell'equipaggio che i giocatori vogliono controllare.



La posizione dei pirati intorno alla plancia è importante: durante la partita ogni pirata potrà raccontarvi i segreti di un pirata accanto ed eventualmente sparargli quando la situazione si farà tesa.

### > 29 CARTE PIRATA.

Ogni pirata è caratterizzato sul fronte dal nome, dal ritratto, la bandiera che indica la reale nazionalità del pirata, il ruolo a bordo della nave, i Punti Vittoria che conferirà alla propria squadra al termine della partita e un effetto speciale.



Sul retro sono riportati il simbolo che rappresenta il suo ruolo e la bandiera che ne rappresenta la presunta nazionalità (*Attenzione! Alcuni pirati potrebbero far credere ad altri membri dell'equipaggio di avere origini diverse da quelle reali.*)

Il ruolo di un pirata rappresenta il proprio grado e le proprie abilità sul vascello. Così i pirati che hanno lo stesso ruolo potrebbero avere effetti simili. Nello specifico:



I **Bucanieri** permettono in genere di sparare prima o più distante degli altri pirati.



I **Cartografi** permettono in genere di guardare in segreto o svelare altre carte pirata.



I **Timonieri** permettono in genere di spostare pirati o dobloni all'interno della plancia.



I **Fantasm** sono in genere immuni agli effetti degli spari o possono dare delle penalità a chi cerca di ucciderli..



I **Nostromi** in genere danno punteggi elevati al verificarsi di determinate condizioni.

### > 7 CARTE VASCELLO.

Creano regole differenti in ogni partita. Ogni nave batte una bandiera e ha un effetto speciale, che in genere favorisce i pirati di quella nazionalità.



### > 4 CARTE SCENARIO.

Ogni scenario cambia le regole di gioco, permettendo così partite sempre diverse (vedi a pag. 15 se vuoi usare gli scenari).

### > 4 CARTE GUARDIE.

Sono pirati fedeli al capitano. Queste carte vengono utilizzate solo nelle partite a 2 e a 5 giocatori.



### > 5 SET DI 7 DOBLONI

dello stesso colore, 2 di valore uno, 3 di valore due, 2 di valore tre.



> 5 PROIETTILI  
uno per giocatore.



> 5 CARTE FAZIONE.  
Una carta per il Capitano,  
una per il fedelissimo, 3 per  
gli ammutinati.



> 5 CARTE RIEPILOGATIVE  
una per colore.

### CARTE PER ESPERTI

*Attenzione! Alcune carte  
riportano la scritta ESPERTO:  
consigliamo di utilizzare queste  
carte solo dopo aver giocato qualche  
partita e aver preso confidenza con tutte  
le meccaniche di gioco.*



## PREPARAZIONE

In una partita a 4 giocatori, aprite la plancia di gioco e posizionalatela al centro del tavolo. Mescolate il mazzo dei pirati e pescate casualmente 15 carte **senza** rivelarle. Riponete le carte rimanenti nella scatola, **senza** guardarle. Posizionate quindi le 15 carte pescate intorno alla plancia di gioco in modo da far coincidere ogni carta con uno dei lati numerati. Questi sono i pirati che comporranno l'equipaggio della nave per questa partita.

Mescolate quindi il mazzo delle carte vascello, Mescluso il vascello Revenge, selezionate a caso una di esse e posizionalatela al centro della plancia di gioco: la carta estratta rappresenterà la nave sulla quale si svolgerà la partita.



Su ogni carta vascello è riportato un requisito necessario di pirati di quella nazionalità che dovrà essere presente sul tavolo. Nel caso il requisito non venisse rispettato, sostituite la carta vascello pescata con la Revenge.

Ogni giocatore sceglie un colore, prende il proiettile e un set di dobloni del colore scelto, a seconda del numero dei giocatori presenti al tavolo:

GIOCATORI	DOBLONI	TOTALE
2 o 3	2 di valore 1 3 di valore 2 2 di valore 3	7 dobloni
4	2 di valore 1 2 di valore 2 2 di valore 3	6 dobloni
5	2 di valore 1 1 di valore 2 2 di valore 3	5 dobloni

Riponete i dobloni e i proiettili non utilizzati all'interno della scatola. Ogni giocatore riceve inoltre la carta riepiogativa raffigurante il Jolly Roger del proprio colore che posiziona di fronte a sé per mostrare agli altri giocatori il colore di appartenenza.

Mescolate quindi le carte fazione e distribuite una carta a testa dopo aver verificato che tra esse vi sia la carta Capitano e la carta Fedelissimo, riconoscibile da una macchia nera sul fronte.

Il giocatore che ha pescato la carta Capitano la rivela; gli altri giocatori **non dovranno** mai rivelare la propria fazione fino al termine della partita.



## REGOLE SPECIALI PER 5 GIOCATORI

Il capitano prende le carte guardia, le mescola e ne pesca 2 a caso. Quindi dispone le 2 guardie davanti a sé. Queste non faranno parte della round robin e saranno pertanto immuni a corruzione e spari (fintanto che non finiranno sulla plancia) e al termine della partita conteranno come ciurma del Capitano.



Il Capitano potrà utilizzare le loro abilità durante il proprio turno.

A fine partita le guardie conteranno i loro Punti Vittoria e la loro nazionalità come normali pirati della ciurma del Capitano.

## REGOLE PER 2 GIOCATORI

Ogni giocatore fa squadra a sé. Vengono distribuite una carta Capitano e un Ammutinato che vengono rivelate una volta ricevute. Il Capitano riceve una carta Guardia scelta casualmente, la pone davanti a se e comincia a giocare.

## REGOLE PER 3 GIOCATORI

Ogni giocatore fa squadra a sé e non è presente il Fedelissimo. Verranno comunque distribuite le carte fazione (il Capitano e 2 Ammutinati) in modo da poter sempre avere il Capitano sul tavolo da gioco. Una volta ricevute vengono rivelate. Ad inizio partita, ogni ammutinato avrà diritto a vedere due pirati della round robin a sua scelta prima di cominciare.

## LE FASI DI GIOCO

### FASE CORRUZIONE

Iniziando dal giocatore alla sinistra del capitano, ogni giocatore a turno deve corrompere un pirata posizionando uno dei suoi dobloni (indipendentemente dal valore) all'interno della plancia in corrispondenza della carta scelta.

Per corrompere un pirata già corrotto da un altro giocatore bisogna riuscire a superare il valore totale dei dobloni puntati sul pirata dal giocatore che lo sta controllando.

Ad esso vengono sommati gli eventuali altri dobloni del proprio colore già giocati in precedenza su questo pirata.



*È il turno del giocatore Viola: può puntare un doblone di qualunque valore sul pirata 1 per corromperlo e portarlo*

temporaneamente nella sua squadra. Può anche prendere il controllo del pirata 2 o del pirata 3 puntando un doblone di valore uguale o superiore a 2. Non può invece effettuare una puntata sul pirata 4.

**Attenzione:** non è mai possibile aggiungere un doblone su un pirata se il rilancio così effettuato non risulta vincente. È invece possibile puntare un doblone su un pirata già controllato per difenderne il possesso. Nel raro caso nessun rilancio è possibile, il giocatore scarta uno dei suoi dobloni e passa il suo turno al giocatore successivo.

Ogni volta che un pirata viene corrotto si verificano i seguenti effetti:

1. si può guardare in segreto il pirata corrotto. Dopodiché lo si ripone nella stessa posizione nella round robin;
2. si può guardare in segreto uno dei pirati adiacenti al pirata corrotto (anche se controllato da un altro giocatore);
3. si ottiene il controllo del pirata corrotto, che entrerà a far parte della ciurma della propria squadra, fino a quando non viene eventualmente corrotto da un altro giocatore.



*Il giocatore Viola ha preso il controllo del pirata 3. Può guardarlo e riporlo nella stessa posizione coperto. Quindi può guardare il pirata 2 o 4 e riporlo nella stessa posizione coperto.*

Prima o dopo aver effettuato l'azione di corruzione, un giocatore può rivelare un pirata che controlla (normalmente quello che ha corrotto per ultimo) che abbia nel testo un'abilità con scritto "Gira per..." per risolvere immediatamente l'effetto indicato dalla carta stessa. Una volta risolto l'effetto, il pirata andrà riposto nella stessa posizione nella round robin a faccia in su e la sua abilità non potrà più essere attivata nel corso della partita.

Ovviamente questa azione non è possibile effettuarla nel primo turno, prima di aver corrotto un pirata, perché al momento non avete il controllo di nessun pirata presente sulla round robin.

**Attenzione:** non è mai possibile utilizzare l'abilità "Gira per..." di pirati controllati dai tuoi compagni di squadra.



## FASE: RESA DEI CONTI

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato i dobloni a propria disposizione, si giunge alla Resa dei conti. Si effettua un giro di spari, partendo dal giocatore alla sinistra del capitano.

A turno ogni giocatore che possiede ancora il proiettile può utilizzarlo per far sparare un pirata della propria squadra ad uno adiacente. Il bersaglio dello sparo viene immediatamente scartato con tutti i dobloni presenti su di esso. Si considerano adiacenti i pirati a distanza 1.

Nel caso in cui dovesse crearsi uno spazio vuoto in una posizione adiacente a un pirata, non è comunque considerato adiacente il pirata nella posizione successiva in quanto a distanza 2.

Ricordatevi che, prima o dopo aver sparato, avete ancora la possibilità di attivare l'abilità di uno dei pirati che controllate.



*Il giocatore Viola controlla i pirati 6, 7 ed 8. Ha ancora il suo proiettile, ma il pirata 5 è già stato eliminato da uno sparo di un altro giocatore. Può sparare quindi solamente al pirata 9 usando il suo proiettile.*

**S**e un giocatore non può o non vuole sparare, conserva il proiettile e passa il turno.

*Nota: alcuni pirati hanno abilità speciali che permettono di modificare la gittata dello sparo o di essere immuni.*

**F**inito il giro di spari il Fedelissimo rivela la propria carta fazione e unisce tutti i pirati che controlla con quelli controllati dal Capitano, formando così una ciurma comune. Quindi somma i Punti Vittoria, tenendo conto dei modificatori eventualmente presenti nei testi delle carte e gli eventuali bonus conferiti dalla carta vascello.



*La ciurma del Capitano e del Fedelissimo è composta da 5 pirati. Fra di essi sono presenti 2 fratelli Williams, che ottengono quindi il bonus specifico di +3 ognuno. Raveneau De Lussan non dà bonus specifici in quanto alla ciurma manca il timoniere. I due pirati francesi*

*hanno un bonus di 2 punti conferito dalla nave francese. Il totale dei punti è pertanto 23 (dato dalla somma dei singoli punteggi dei pirati: 3+3, 2+3, 2+2, 2+2, 4).*

**G**li ammutinati fanno lo stesso e calcolano i Punti Vittoria della loro ciurma. La squadra che ha totalizzato il punteggio più alto vince. In caso di pareggio l'ammutinamento non ha successo e vince sempre la squadra del Capitano.

## CREDITI

Un gioco di  
**Emanuele Briano ed Alessandro Ciceri**

Illustrazione di copertina  
**Daide Corsi**

Grafica e illustrazioni di  
**Daide Corsi**

Revisione di  
**Luca Feliciani, Marco Legato  
e Silvio Negri-Clementi**

Produzione di  
**Silvio Negri-Clementi**

Hanno collaborato: **Marika Beretta, Alessandra Negri Clementi, Giovanni Negri Clementi, Rachele Stocco e Andrea Vigiak.**

Gli autori ringraziano Atlantide Giochi Savona.

Pubblicato da **Pendragon Game Studio srl**  
Via Curtatone, 6 – Milano.  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)  
[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

15 Uomini è un <sup>TM</sup> e ©2019 Pendragon Game Studio srl. Tutti i diritti riservati. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

**ATTENZIONE:** non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi; contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Fabbricato in Cina

## NOTE SUI PIRATI

Qui di seguito troverete alcune note storiche su quei pirati del gioco che sono realmente esistiti o che nascono dalla finzione letteraria.

Ogni pirata riporta inoltre alcune chiarificazioni sul suo utilizzo in gioco.



**BARBANERA**  
(1680 - 1718)

Edward Teach detto Barbanera amava incutere timore nei suoi nemici. Beveva rum misto a polvere da sparo. In battaglia portava una miccia accesa sotto al cappello per essere avvolto da una nuvola di fumo.

*A fine partita il giocatore che lo controlla lo deve girare e deve effettuare l'uccisione del primo pirata in senso orario che non controlla. Può capitare che, per sfortuna o abilità degli avversari, spari ad un pirata controllato dal suo compagno o ad un fantasma. Se nessuno controlla Barbanera, l'effetto non si applica.*



**AUGUSTIN BLANCO**  
(1700 - 1725)

Pirata cubano, era famoso per essere a capo di una ciurma composta dalle più varie etnie (Inglesi, Scozzesi, Spagnoli, mulatti e Africani).

*Controllare un pirata tramite questa azione non dà diritto a guardare il pirata ed uno dei due a fianco. Per puntata si intende l'intero gruppo di dobloni sul pirata.*



**ANNE BONNY**  
(1702 - 1782)

Vestiva da uomo per nascondere le sue fattezze. Amante del pirata Calico Jack, nel momento dell'esecuzione di quest'ultimo gli disse: "se avessi combattuto da uomo, non ti saresti fatto impiccare come un cane".

*La sua abilità cambia la posizione dei pirati bersaglio ma non ne cambia il controllo.*



**ALONZO BOSCO**  
(SCONOSCIUTA - SCONOSCIUTA)

Don Alonzo Bosco era un pirata spagnolo famoso per aver costruito nel XVI secolo un castello sopra ad un'isola che utilizzava come base e da cui partivano i raid.

*Controllare un pirata tramite questa azione non dà diritto a guardare il pirata ed uno dei due a fianco. Gli altri dobloni presenti sul pirata rimangono dove sono.*



**LOPE DE AGUIRRE**  
(1510 - 1561)

Conquistador mandato alla ricerca del mitico El Dorado, divenne invece il capo della ribellione contro la patria.

*Se lo controlli, puoi girarlo per guardare un pirata a tua scelta che abbia sul retro la bandiera inglese. Riponilo quindi coperto nella stessa posizione della Round Robin.*



**LAURENS DE GRAAF**  
(1653 - 1704)

**T**ra gli Spagnoli, Laurencillo era considerato l'impersonificazione del Diavolo stesso, tanto da essere soprannominato "Flagello dell'Occidente". Ribattezzò la sua prima fregata "Tigre".

*Conta come inglese fino a quando è coperto. Dal momento in cui viene rivelato, ed in ogni caso a fine partita, conta come pirata Spagnolo a tutti gli effetti. Quando lo giri per usarne l'abilità, il tuo numero di inglesi si riduce di uno; puoi scegliere uno dei giocatori che controlla più inglesi che dovrà uccidere un suo pirata (attenzione ai Fantasm!).*



**MICHEL DE GRAMMONT**  
(1645 - 1686)

**N**obile francese, Grammont de la Motte, fu uno dei capi dei fratelli della costa. Divenne pirata per sfuggire ad una condanna a morte per aver ucciso un uomo a duello. Prese Maracaibo, Trujillo, Gibraltar e Campeche, saccheggiò Vera Cruz.

*Conta come francese fino a quando è coperto. Dal momento in cui viene rivelato ed a fine partita conta come pirata Inglese a tutti gli effetti.*



**RAVENEAU DE LUSSAN**  
(1663 - SCONOSCIUTA)

**S**i diede alla filibusteria distinguendosi per la grande audacia nella lotta contro gli spagnoli. Scrisse "Journal du

voyage fait a la mer du Sud avec les filibustiers de l'Amérique".

*Nel caso siano presenti due o più coppie di Timonieri e Cartografi, vale solamente +4 PV.*



**CABEZA DE PERRO**  
(1800 - SCONOSCIUTA)

**I**l soprannome di Angel Garcia Ideriva dal suo aspetto fisico. Decise di lasciare la pirateria per la vergogna di aver gettato in mare un bambino e sua madre (salvati dalla nave italiana Centauro), unici superstiti del massacro della loro nave.

*Controllare un pirata tramite questa azione non dà diritto a guardare il pirata ed uno dei due a fianco. Per puntata si intende l'intero gruppo di dobloni sul pirata.*



**DIABOLITO**  
(SCONOSCIUTA - 1823)

**S**oprannominato anche Piccolo Diavolo, fu uno dei pirati più violenti della sua epoca, particolarmente abile a sfuggire durante gli inseguimenti.

*Se lo controlli, puoi girarlo per guardare un pirata a tua scelta controllato dal Capitano. Riponilo quindi coperto nella stessa posizione della Round Robin.*



**FRANCIS DRAKE**  
(1540 - 1596)

**P**rimo capitano a circumnavigare il globo a bordo del Pelican nel 1577, fu vice ammiraglio della

flotta inglese che sconfisse l'Invincibile Armada spagnola. La leggenda vuole che, se l'Inghilterra fosse nuovamente in pericolo, basterebbe suonare il suo tamburo per far sì che il corsaro tornasse dal regno dei morti per salvare la sua patria.

*Dopo averlo girato manterrai il controllo di Francis Drake e il pirata scelto rimarrà sotto il controllo dello stesso giocatore (o di nessuno se non aveva puntate su di esso).*



### EUSTACHE LE NOIR (1170 - 1217)

Il Monaco Nero visse la sua gioventù in un monastero benedettino. Dovette fuggire ed unirsi alla pirateria quando fu accusato di gestire male il suo dovere di siniscalco dal Conte di Boulogne.

*Le Guardie contano nel numero totale di pirati della squadra.*



### JOHN FLINT (TRATTO DA L'ISOLA DEL TESORO DI R.L. STEVENSON)

"Quella di Flint era la ciurma più feroce dell'oceano. Il Diavolo in persona non sarebbe andato per mare con loro!". Lo spietato pirata Flint nasconde il proprio favoloso tesoro frutto di arrembaggi e scorrerie su un'isola sperduta e torna da solo alla nave Tricheco (Walrus) ormeggiata nei paraggi abbandonando al destino la sua ciurma. Il ritrovamento della mappa dà avvio alle vicende del libro L'Isola del Tesoro.

*Non conta come Bucaniere dal momento in cui*

*è rivelato ed a fine partita. Se viene colpito da un proiettile, si rivela mantenendo la sua posizione nella Round Robin ed uccide il pirata che gli ha sparato. Se l'uccisione di quel pirata ha effetti sul giocatore che lo ha ucciso, applica gli effetti al giocatore che controlla Flint.*



### WILLIAM GHOST

*"Vendicarsi di un nemico è ricominciare un'altra vita".*

*Non conta come timoniere dal momento in cui è rivelato ed a fine partita. Anche se viene ucciso dall'abilità di Barbanera o di Flint conta come penalità per il loro controllore. Nel raro caso che il pirata che lo ha ucciso non sia controllato, rimuovilo dal gioco.*



### JOHN HAWKINS (1532 - 1595)

Detto Juan Aquines, non ebbe rivali come schiavista. Nel suo stemma campeggiava un africano in catene. Stretto parente di Richard e William Hawkins.

*Se a fine partita controlli due o tre fratelli Hawkins, ognuno di esso prende +3 PV.*



### WILLIAM HAWKINS (SCONOSCIUTA - SCONOSCIUTA)

Servi sotto Francis Drake e scombatté contro l'Invincibile Armada spagnola. Compare in molte storie piratesche intorno al 1600, ma essendo il suo nome molto comune non è chiaro se sia sempre la stessa persona.

Stretto parente di John e Richard Hawkins.

*Se a fine partita controlli due o tre fratelli Hawkins, ognuno di esso prende +3 PV.*



**RICHARD HAWKINS**  
(1562 - 1622)

Il nome del capitano del Dainty era tra i più ricorrenti nei trepidanti messaggi che i governatori delle Antille e l'ambasciatore di Spagna a Londra inviavano a Madrid. Stretto parente di John e William Hawkins.

*Se a fine partita controlli due o tre fratelli Hawkins, ognuno di esso prende +3 PV. Richard Hawkins non conta come Nostromo dal momento in cui è rivelato ed a fine partita.*



**CALICO JACK**  
(1682 - 1720)

Tra i pirati più famosi della sua epoca, il nome d'arte di John Rackham deriva dal calicot, il tessuto indiano con cui era solito vestirsi. Nella sua ciurma militavano le due piratesse Anne Bonny e Mary Read. Il suo Jolly Roger era firmato da un teschio con sotto due sciabole incrociate.

*Dopo averlo usato metti Calico Jack fra i pirati uccisi.*



**JACQUOTTE**  
(1630 -1663)

Jacquotte Delahaye nacque ad Haiti. Fu ribattezzata "La rossa ritornata dalla morte". Sul suo Jolly Roger erano presenti una damigella

armata di coltello che ballava con la morte attorno ad un cuore rosso.

*Può sparare a qualunque Bucaniere nella Round Robin, rivelato o coperto.*



**FRANCOIS L'OLONNAIS**  
(1630 - 1669)

Non uccideva subito i nemici perché amava prima torturarli. Era tanta l'ammirazione del Governatore di Tortuga per Jean David Naul da averlo soprannominato "flagello delle navi spagnole".

*La tua squadra guadagna +5 per ogni proiettile avanzato. Vale anche se il proiettile è avanzato perché non vi era un bersaglio a cui sparare.*



**JEAN LAFITTE**  
(1776 - 1826)

Con un covo sicuro nella Baia di Barataria, assieme al fratello Pierre fu uno dei maggiori contrabbandieri dell'epoca. Si fecero pirati per combattere gli inglesi a fianco delle forze americane.

*Se lo controlli, puoi girarlo per coprire un altro pirata, la cui abilità "Gira per ..." potrà pertanto essere riattivata dal controllore.*



**PIERRE LE GRAND**  
(SCONOSCIUTA - SCONOSCIUTA)

Nulla è noto della sua vita prima del suo arrivo a Tortuga a metà del XVII secolo. Riuscì a conquistare una nave spagnola con

un manipolo di soli 28 uomini su una piccola barca prendendo di sorpresa gli spagnoli che non si aspettavano un assalto da una così piccola imbarcazione.

*Se a fine partita la tua squadra ha più pirati francesi della squadra avversaria, ricevi un bonus di +4. Le guardie francesi contano nel numero totale di pirati.*



### DANIEL MONTBARS (1645 - 1707)

Proveniente dalla Guascogna, prese, insieme a Grammont, Maracaibo e Gibraltar. Era soprannominato "lo Sterminatore".

*Puoi sparare a qualunque pirata che sia a faccia in su nella Round Robin.*



### AMARO PARGO (1678 - 1747)

Corsaro per il Re di Spagna, fu un fervente cattolico che donò ingenti somme in beneficenza. Depredava ricche navi inglesi ed olandesi e commerciava in liquori. Fu anche avversario di Barbanera e dei più famosi pirati dell'epoca.

*Se lo controlli, puoi girarlo per guardare un pirata a tua scelta che abbia sul retro la bandiera francese o spagnola. Riponilo quindi coperto nella stessa posizione della Round Robin.*



### MARY READ (1685 - 1721)

Era assolutamente favorevole all'impiccagione dei pirati poiché lo considerava un metodo per tenere i vigliacchi lontani dalla pirateria. Prima della cattura della sua nave, sparò sui suoi uomini mentre si davano alla ritirata accusandoli di codardia.

*Ottiene un bonus per ogni altro Nostromo nella tua squadra.*



### LONG JOHN SILVER (TRATTO DA LISOLA DEL TESORO DI R.L. STEVENSON)

"Tutti quelli che ho conosciuto sono morti. Alcuni li ho mandati io stesso all'altro mondo, se poi esiste. Ma perché dovrebbe? In ogni caso, spero con tutta l'anima che non esista, perché all'inferno ce li ritroverei tutti, quell'idiota di Morgan che osò passarmi il bollo nero, e gli altri, Flint compreso, che dio l'abbia in gloria, se un dio esiste. Mi accoglierebbero a braccia aperte, con salamelecchi e inchini, sostenendo che è tornato tutto come ai vecchi tempi. Ma intanto il terrore irradierebbe dai loro volti come un sole ardente sul mare in bonaccia. Terrore di cosa? Chiedo io. Certo all'inferno non possono avere paura della morte."

*Puoi usare la sua abilità anche nella Resa dei Conti e anche se hai appena usato il tuo proiettile. Se lo scenario prevede che i giocatori comprino il proprio proiettile, non è possibile acquisirlo con la sua abilità.*

*"... il round robin - spiegai - non è altro che una misura precauzionale. Da un lato, tutti quello che vogliono essere dei nostri dovranno firmare la dichiarazione, così che non potranno tirarsi indietro quando si inizierà a sentire odore di bruciato. Dall'altro, quello stesso foglio ci condurrà dritti alla forca, se finisce nelle mani sbagliate. Ma dato che sono sempre quelli che hanno firmato per primi ad essere considerati gli istigatori, sul round robin le firme formano un anello, in modo che non si può sapere chi ha iniziato."*

*(tratto da "La vera storia del pirata Long John Silver" di Bjorg Larsson).*



**JACQUES TAVERNIER**  
(1625 - 1673)

Il soprannome del bucaniere francese era "le Lyonnais". Le sue razzie, compiute su "Le Perle", spaziavano dal Venezuela a Panama,

da Cuba al Messico.

*Può sparare a distanza 3 in senso orario o antiorario. Ogni posizione aumenta di 1 la distanza anche se il pirata in quella posizione è stato ucciso.*



**CHARLES VANE**  
(1680 - 1721)

Il capitano della Ranger non accettò mai il perdono che gli venne offerto in cambio della

promessa di smettere con le razzie. Collaborò anche con il mitico Barbanera.

*Nel caso siano presenti due o più coppie di Timonieri e Cartografi, vale solamente +4 PV.*



**EMANUEL WYNN**  
(1650 - 1700)

Fu il primo pirata ad utilizzare il Jolly Roger. Oltre all'immancabile teschio, era presente anche una clessidra: "il vostro tempo sta scadendo".

*Se lo controlli, puoi girarlo per scegliere un altro pirata coperto e girarlo. Riponi quel pirata nella sua posizione scoperto senza attivare l'eventuale abilità "Gira per ...".*

## LE GUARDIE



**BAMBA**  
(TRATTO DA VERACRUZ DI V. EVANGELISTI)

“Schiavo sulla nave pirata di Lorencillo, veniva da lui costretto a ballare sotto la gabbia in cui un disgraziato prigioniero consumava la lenta agonia”.

*Il capitano può scambiarlo solamente durante il proprio turno, come azione extra. Il marinaio scelto va posizionato davanti al capitano, rivelato; Bamba va posizionato al posto del marinaio scelto nella Round Robin rivelato. Nessun giocatore può effettuare rilanci su Bamba. Bamba rimane in possesso del Capitano*

e può essere usato per sparare nella resa dei conti.



## WILLIAM GIBBONS

(SCONOSCIUTA - SCONOSCIUTA)

**M**edico esploratore in acque americane intorno al 1600, era tenuto in grande rispetto per la sua capacità di salvare vite in seguito a scontri sanguinari.

*L'azione di salvataggio viene effettuata in risposta ad una uccisione o sacrificio di uno dei tuoi pirati.*



## HENRY MORGAN

(1635 - 1688)

**A**ffermò che aveva abbandonato presto la scuola e che era "più aduso alla picca che ai libri". Fu un pirata sanguinario ed astuto di base a Port Royale, e riuscì a conquistare Portobello agli Spagnoli. Quattro anni dopo la morte di Morgan, Port Royale fu colpita da un violento terremoto che la fece sprofondare sotto il livello del mare, trascinando con sé la tomba del pirata che giace ancora lì.

*Alla fine della resa dei conti, prima di rivelare i pirati e di conteggiare i punti, puoi sparare un colpo ad un pirata a scelta senza usare un proiettile. Nel caso sia presente Barbarana, Morgan spara prima di lui.*



## MR PARROT

(SCONOSCIUTA - SCONOSCIUTA)

**I**l più intelligente dei pappagalli provenienti da Veracruz, viene allevato dal Capitano come delatore

e per insegnargli le brutte parole. Quando il capitano si stuferà, verrà venduto a peso d'oro.

*All'inizio di ogni tuo turno puoi scegliere una qualunque carta coperta nella Round Robin e guardarla. Durante la partita conta come pirata di ogni nazionalità per gli effetti degli altri pirati, degli scenari e delle navi.*

## SCENARI

Alla vostra prima partita vi consigliamo di utilizzare sempre lo scenario base L'isola del Tesoro. Nelle partite successive potrete, volendo, scegliere uno scenario differente che cambierà le regole di gioco.



## LA FIGLIA DEL GOVERNATORE

**D**urante un ammutinamento, le cose potrebbero mettersi male per i rivoltosi. Per salvare la pelle, si può provare a scrivere una lettera alla figlia del governatore per chiedere un salvacondotto. Un piccolo regalo può aiutare a perorare la causa.

*Durante il proprio turno ogni giocatore può corrompere la figlia del governatore per guadagnare il ruolo di Fedelissimo. Il rilancio dovrà pertanto essere vincente, secondo le normali regole di corruzione dei pirati. I ruoli vanno comunque assegnati normalmente ad inizio partita. Se nessun giocatore corrompe la figlia del governatore, il fedelissimo rimarrà il giocatore che ha ricevuto la carta ad inizio partita, altrimenti il ruolo di fedelissimo sarà ricoperto solo dal giocatore che per ultimo ha corrotto la figlia del governatore. Questa azione conta come azione di corruzione e pertanto il giocatore non potrà corrompere un pirata durante il turno in cui corrompe la figlia del governatore.*



## TORTUGA

Sull'isola di Tortuga vige la pace tra i pirati. Tutti i proiettili vengono confiscati. Ma anche chi sorveglia le munizioni ha un prezzo...

*Ad inizio partita i giocatori posizionano il proprio proiettile sulla carta scenario. Una volta per partita, ogni giocatore può riacquisire il proprio proiettile pagando un doblone sulla carta Tortuga. Questa azione conta come azione di corruzione e pertanto il giocatore non potrà corrompere un pirata durante il turno in cui acquisisce il proiettile. Il costo del proiettile decresce man mano che più giocatori acquisiscono il proiettile.*



## VOODOO

Nelle notti caraibiche, gli stregoni Voodoo portano avanti misteriosi rituali. Pagando il giusto compenso si possono sfruttare i loro servigi contro i nemici.

*Durante il proprio turno ogni giocatore può comprare un rituale Voodoo con un suo qualunque doblone anziché corrompere un pirata. Non è necessario che il giocatore controlli o abbia visto precedentemente l'abilità del pirata che vuole attivare. Una volta attivato il rituale il giocatore dovrà portare a termine l'abilità del pirata scelto, se possibile. Questa azione conta come azione di corruzione e pertanto il giocatore non potrà corrompere un pirata durante il turno in cui acquisita il rituale.*

## NAZIONALITÀ



INGLESE



FRANCESE



SPAGNOLA

