

TORTUGA

1667



TORTUGA

1667

Panoramica delle regole

I giocatori verranno divisi in due squadre: pirati Britannici e pirati Francesi. Se il numero dei giocatori è dispari, ci sarà anche un pirata Olandese. Tu inizierai il gioco sulla Flying Dutchman o sulla Jolly Roger, ma gli altri giocatori sulla tua nave non apparterranno necessariamente alla tua squadra. Durante il gioco userai la carte **Vote** per partecipare agli Attacchi, per ottenere tesori dal Spanish Galleon, organizzare Ammutinamenti per abbandonare i capitani egoisti, e a Duelli per controllare le due parti del Tesoro su Tortuga. Inoltre guarderai, pescherai e obbligherai gli altri giocatori a pescare le carte **Evento** per aiutare i tuoi amici e per danneggiare i tuoi nemici. **Quando la carta Evento Spanish Armada viene scoperta, la squadra (Francese o Britannica) con più tesori vince il gioco.** I tesori nelle stive di entrambe le navi e nelle aree Francesi e Britannici su Tortuga vengono sommati. Durante le partite con giocatori dispari, se le squadre sono alla pari quando viene scoperta la carta Spanish Armada, vince il giocatore Olandese.



In questo esempio, se la Spanish Armada venisse scoperta, i Francesi vincerebbero perchè hanno un totale di 5 tesori (3 sulla Jolly Roger e 2 su Tortuga) mentre i Britannici avrebbero solo 3 tesori (2 sulla Flying Dutchman e 1 sulla Jolly Roger).

Preparazione

1. Srotola il tappetino di gioco al centro del tavolo. Posiziona i segnalini arancioni di esplosione da parte.
2. Prendete un numero di **carte Loyalty** basandovi sulla tabella sottostante. Meschiatele e distribuitene una a ogni giocatore tenendola coperta. In segreto guardate la vostra carta Loyalty e posizionate la coperta sul tavolo. Quella è la vostra squadra. Non dovrete mai rivellare la tua carta Loyalty fino alla fine della partita.

# di Giocatori	Britannici	Francesi	Olandesi
2	1	1	x
3	1	1	1
4	2	2	x
5	2	2	1
6	3	3	x
7	3	3	1
8	4	4	x
9	4	4	1

3. Mischia le **carte Vote** e distribuisce 3 a ogni giocatore tenendole coperte. Puoi guardare queste carte in qualunque momento, ma non dovrete mai mostrarle agli altri giocatori. Posiziona le rimanenti carte **Vote** coperte sul tavolo formando così il mazzo **Vote**.
4. Le **carte Evento** hanno il logo di Tortuga 1667 sul loro retro. Prepara il mazzo **Eventi** scegliendo inizialmente 3 tra le carte **Evento** con la stella, a caso oppure scegliendole insieme al resto del gruppo di giocatori. Rimetti le rimanenti carte **Evento** con la stella nella scatola del gioco, perchè non verranno usate durante il gioco.

*Nota: Se state giocando in 2 o 3 persone, toglie anche tutte le carte Albatross dal mazzo **Eventi**. Ti raccomandiamo anche di non usare le carte **Facade** e **Cabin Fever** durante il gioco.*

Posiziona la carta **Spanish Armada** da parte. Mischia le altre carte **Evento** (incluse le 3 carte con la stella precedentemente scelte) e posiziona il mazzo coperto sul tavolo. Metti la carta **Spanish Armada** in fondo a questo mazzo. Prendi le prime 5 carte **Evento** del mazzo appena creato e posizionale coperte in fila vicino alle sezioni da 1 a 5 sul tappetino di gioco.

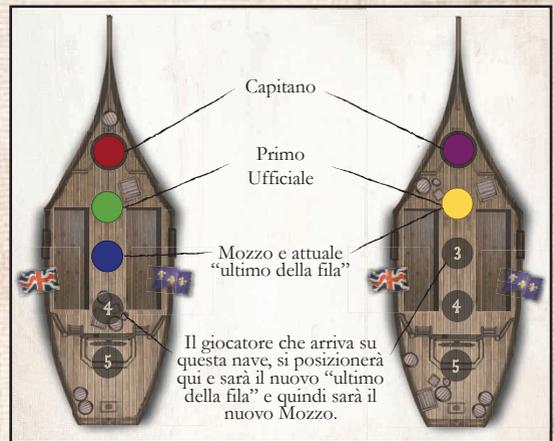
5. Ogni giocatore pesca una **carta Confratelli della Costa** e la posiziona scoperta di fronte a se. Metti le pedine corrispondenti alle carte Confratelli della Costa appena pescate nel sacchetto e rimetti tutte le pedine non utilizzate nella scatola del gioco. Agita le pedine nel sacchetto e tirane fuori una alla volta a caso e posizionale sulle navi (Flying Dutchman e Jolly Roger) alternativamente dall'alto al basso. La prima pedina è il capitano della Flying Dutchman, la seconda sarà il capitano della Jolly Roger, il terzo sarà il Primo Ufficiale della Flying Dutchman, ecc. Se il numero delle pedine è dispari, l'ultima pedina pescata sarà l'ultima pedina in linea sulla Flying Dutchman. La tua pedina è quella con lo stesso colore della tua carta Confratelli della Costa.

6. Metti **4 segnalini tesoro** sullo Spanish Galleon. Metti 1 segnalino tesoro in ognuna delle aree tesoro per ogni squadra su Tortuga. Dai 1 segnalino tesoro a ogni capitano. Il capitano della Flying Dutchman posizionerà il suo segnalino tesoro in una delle stive sulla sua nave. Dopodiché, il capitano della Jolly Roger posizionerà il suo segnalino tesoro in una delle stive sulla sua nave. Durante il gioco nuovi tesori verranno aggiunti nelle stive. Non c'è limite alla quantità di segnalini tesoro che possono essere depositati in una delle stive delle navi.

7. **Il gioco inizia con il Capitano della Jolly Roger che sceglie un'azione da compiere.** Si procede in senso orario.

Come si gioca

Le pedine si muoveranno durante il gioco. Ogni volta che la tua pedina si troverà nella parte frontale di una nave, tu sei il **Capitano** di quella nave. Ogni volta che la tua pedina è sulla seconda casella di una nave, tu sei il **Primo Ufficiale**. Ogni volta che la tua pedina è l'ultima della fila su una nave, indipendentemente dal numero di pedine sulla nave, tu sei il **Mozzo** di quella nave. E' possibile quindi essere contemporaneamente il Primo Ufficiale e il Mozzo (se sei al secondo posto su una nave su cui sono presenti solo due pedine) oppure essere contemporaneamente il Capitano e il Mozzo (se sei da solo sulla tua nave). Non possono mai esserci più di 5 pedine su una nave. Ogni volta che la tua pedina è la pedina con il rango più alto su Tortuga, tu sei il **Governatore di Tortuga**.



Quando è il tuo turno, devi eseguire un'azione tra quelle elencate a pagina 5-6. Devi dichiarare che tipo di azione stai per fare prima di effettuarla. Ogni giocatore ha diritto a effettuare una sola azione per turno, ma se sei un Capitano, Primo Ufficiale, Mozzo o Governatore di Tortuga, puoi scegliere la tua azione tra l'elenco delle azioni permesse a "Tutti i giocatori" oppure tra l'elenco delle azioni permesse al tuo rango. Queste ultime sono elencate sul retro della tua carta Confratelli della Costa. (Nota: durante le partite con 2 giocatori, ogni giocatore deve effettuare due azioni per turno.)



La preparazione del gioco è finalmente conclusa!

Azioni permesse

I giocatori possono scegliere una di queste azioni da effettuare durante il loro turno.

Tutti i giocatori

Guarda 2 carte Evento:	Guarda senza mostrare agli altri 2 delle 5 carte Evento che sono coperte sul tavolo di gioco. Dopo averle guardate, rimettile nella stessa posizione a faccia in giù.
Scopri 1 carta Evento	Scopri 1 delle 5 carte Evento coperte sul tavolo di gioco. Mostra la carta a tutti i giocatori e l'effetto descritto viene innescato. Scarta la carta e sostituiscila sul tavolo da gioco con la prima del mazzo Eventi coperto.
Indica 2 carte evento. Obbliga un altro giocatore a sceglierne 1 da scoprire	Indica 2 delle 5 carte evento coperte sul tavolo da gioco e scegli un altro giocatore. Il giocatore scelto da te sceglie una delle 2 carte indicate e la scopre mostrandola a tutti e innescandone l'effetto. L'altra carta evento rimane al suo posto senza essere rivelata. Scarta la carta Evento scoperta e posiziona la prima carta del mazzo Eventi al suo posto.
Sposta la tua pedina da o su una scialuppa	Sposta la tua pedina da una nave o da Tortuga verso una scialuppa adiacente. Oppure sposta la tua pedina da una scialuppa verso l'ultimo posto della fila su Tortuga o verso l'ultimo posto della fila sulla nave adiacente.

Capitani

Ordina un attacco	Gli attacchi riusciti ti permettono di prendere un Tesoro dallo Spanish Galleon. Se non ci dovessero essere tesori sullo Spanish Galleon, gli attacchi riusciti ti permetterebbero di prendere un tesoro dalle altre navi pirata. Vedi la sezione successiva "Carte Vote" per i dettagli.
Abbandona qualunque compagno su Tortuga	Abbandona qualunque altra pedina presente sulla tua nave su Tortuga. Non puoi spostare te stesso su Tortuga.
<h3>Primi Ufficiali</h3>	
Organizza un ammutinamento	Gli ammutinamenti riusciti permettono di abbandonare il tuo capitano su Tortuga. Vedi la sezione successiva "Carte Vote" per i dettagli.
<h3>Mozzi</h3>	
Trafuga un tesoro	Sposta 1 segnalino Tesoro presente sulla tua nave dalla stiva Britannica a quella Francese, oppure dalla stiva Francese a quella Britannica.
<h3>Governatore di Tortuga</h3>	
Organizza un duello	I duelli permettono di spostare 2 segnalini di tesoro su Tortuga su una o su entrambe le aree tesoro su Tortuga. Vedi la sezione successiva "Carte Vote" per i dettagli.

Carte Votazione

Gli Attacchi, gli Ammutinamenti e i Duelli sono tutti tipi di Votazioni. Quanto viene chiamata una Votazione, tutti i giocatori partecipanti alla Votazione scelgono una carta Votazione e la posizionano coperta in mezzo al tavolo. **Per ogni tipo di Votazione, anche la prima carta dal mazzo delle carte Voto viene posizionata coperta in mezzo al tavolo.** Tutte le carte in mezzo al tavolo vengono mischiate e scoperte, e viene rivelato il risultato del Voto.

Al termine della fase di Voto, tutte le carte Voto giocate vengono mischiate e posizionate a faccia in giù in fondo al mazzo delle carte Voto. Tutti i giocatori che hanno partecipato alla Votazione pescano una carta dalla cima del mazzo delle carte Voto.

Attacchi

Il Capitano di una nave può organizzare un Attacco come azione durante il proprio turno. Se il capitano è l'unico giocatore presente sulla nave, può comunque organizzare un Attacco. Solo i giocatori presenti sulla nave del Capitano che richiede l'attacco partecipano alla Votazione.

Solo la sezione superiore della carta Votazione ha importanza durante un Attacco, e può raffigurare un Cannone, una Torcia o Acqua. 1 carta Acqua annulla 1 carta Torcia. Se sono presenti almeno 1 Cannone e almeno 1 Torcia "riusciti" giocati durante una Votazione, il Capitano può prelevare 1 segnalino tesoro dallo Spanish Galleon e posizionarlo in una delle stive della propria nave. Se lo Spanish Galleon non ha più segnalini tesoro, il Capitano può prelevare un segnalino tesoro da una delle stive dell'altra nave pirata (Flying Dutchman o Jolly Roger), anche se l'altra nave non ha pedine su di essa, e posizionarlo in una delle stive della propria nave.

Esempio: Se 2 Cannoni, 1 Torcia e 1 Acqua sono state giocate, l'attacco fallisce perchè l'Acqua ha annullato l'unica Torcia presente, quindi non ci sono Torce "riuscite".

Esempio: Se 1 Cannone, 2 Torce e 1 Acqua sono state giocate, l'attacco ha successo perchè sono stati giocati 1 Cannone e solo 1 delle 2 Torce è stata annullata dall'Acqua, lasciando l'altra Torcia "riuscita".

Esempio: Se 2 Cannoni e 2 Torce vengono giocati, l'attacco è riuscito. Puoi comunque prendere solo 1 segnalino tesoro.



Duelli

Il Governatore di Tortuga può organizzare un Duello durante il proprio turno. Se il Governatore è l'unico giocatore presente su Tortuga, può comunque richiedere un duello. Solo i giocatori presenti su Tortuga partecipano alla Votazione.

Solo la sezione centrale di una carta Votazione ha importanza durante un duello, e può raffigurare la bandiera Britannica o la bandiera Francese. Se la maggioranza delle carte giocate hanno la bandiera Britannica, posiziona entrambi i segnalini tesoro di Tortuga nell'area tesoro Britannica. Se la maggioranza delle carte giocate hanno la bandiera Francese, posiziona entrambi i segnalini tesoro di Tortuga nell'area tesoro Francese. Se il numero di bandiere Britanniche e Francesi è uguale, posiziona un segnalino tesoro in entrambe le aree tesoro. I due segnalini tesoro di Tortuga rimangono sempre su Tortuga, ma possono essere spostati su una delle due aree tesoro di Tortuga durante i Duelli successive.



Ammutinamenti

Il Primo Ufficiale di una nave può richiedere un Ammutinamento durante il proprio turno. Solo i giocatori presenti sulla nave, **a eccezione del Capitano**, partecipano alla Votazione.

Durante un Ammutinamento, solo la parte inferiore della carta Votazione ha importanza, e può contenere un Teschio o un Timone. Se la maggioranza delle carte giocate hanno il Teschio, il Capitano della nave ammutinata viene abbandonato su Tortuga. Se la maggioranza delle carte giocate hanno il Timone o in caso di parità, non succede nulla.



Nel gioco sono presenti due carte Votazione con due simboli in ogni sezione. Ogni simbolo viene conteggiato nel totale durante una Votazione.

Esempio: Due carte Votazione vengono scoperte durante un Duello. Una carta ha 1 bandiera Britannica, l'altra carta è una carta Votazione speciale e ha 2 bandiere Francesi. La squadra Francese vince il Duello perchè ha 2 bandiere contro 1.

Essere abbandonati & Tortuga

Se una pedina su una nave viene abbandonata su Tortuga, le pedine con un rango inferiore sulla stessa nave si spostano in su occupando le posizioni vuote. Se viene abbandonato il Capitano, il Primo Ufficiale diventa il nuovo Capitano. Se a bordo di una nave tutto l'equipaggio è stato abbandonato, i tesori presenti sulla nave rimangono sulla nave nelle stesse stive in cui erano. Questi tesori appartengono al conteggio del totale dei tesori per quella squadra, almeno finché non verranno spostati durante la partita. Se un giocatore sale su una nave vuota, diventa automaticamente Capitano di quella nave.

Se vieni abbandonato su Tortuga, la tua pedina viene posizionata all'ultimo posto della fila di Tortuga. Per esempio, se nessuna pedina è presente su Tortuga, "l'ultimo posto della fila" è il posto del Governatore di Tortuga. Facendo un altro esempio, se su Tortuga sono presenti due pedine, "l'ultimo posto della fila" è la posizione "3". Mentre sei su Tortuga partecipi normalmente al gioco e puoi effettuare le azioni durante il tuo turno normalmente.

Se sei già su Tortuga, e vieni ancora abbandonato, ti succedono due cose. Primo, la tua pedina viene spostata all'ultimo posto della fila di Tortuga, e le pedine che erano dietro di te avanzano di una posizione. (Se sei da solo su Tortuga la tua posizione non cambia). Secondo, una delle tue carte Votazione viene scelta a caso da un altro giocatore e viene posta coperta in fondo al mazzo delle carte Votazione. Giocherai quindi con meno carte Votazione per il resto della partita. Se vieni abbandonato più volte mentre sei su Tortuga, perderai più carte Votazione. Se perdi tutte le carte Votazione, puoi comunque ancora richiedere una Votazione se sei una posizione per farlo, ma non potrai partecipare ad essa.

Scialuppe

Spostarsi su una Scialuppa consuma una tua azione. Perciò avrai bisogno di due azioni in totale per spostarti da Tortuga a una nave e viceversa, perché una azione servirà per spostarsi su una scialuppa, e una seconda azione per spostarsi dalla scialuppa a Tortuga o ad una nave. Se è già presente una pedina su una scialuppa, nessuna altra pedina può salire su quella scialuppa, perché la scialuppa ha una capacità di una sola pedina alla volta. Se la tua pedina è su una scialuppa non puoi partecipare alle Votazioni. Puoi comunque rimanere sulla Scialuppa ed effettuare altre azioni (per esempio guardare o scoprire le carte) in modo da bloccare le altre

pedine. Se vieni abbandonato mentre sei su una Scialuppa, dovrai spostarti all'ultimo posto della fila di Tortuga, ma non perderai una carta Votazione.

Terminare & Vincere una Partita

Non appena le carte del mazzo Eventi terminano e rimangono le 5 carte Evento in fila vicino al tappetino di gioco, **queste 5 carte devono essere mischiate e posizionate sempre in fila dove erano prima**. La carta Spanish Armada è una di queste ultime 5 carte e le carte che vengono scoperte non vengono più sostituite.

Nel momento in cui viene scoperta la carta Spanish Armada, la squadra con più tesori vince la partita. Puoi vincere insieme alla tua squadra indipendentemente dalla posizione in cui la tua pedina si trova quando la partita termina.

Durante le partite con un numero di giocatori dispari, se le due squadre sono in parità quando viene scoperta la carta Spanish Armada, il giocatore Olandese vince.

Durante le partite con un numero di giocatori pari, se le due squadre sono in parità quando viene scoperta la carta Spanish Armada, la carta Spanish Armada viene tolta dal gioco e vengono mischiate tutte le carte Evento scartate o non ancora scoperte creando un nuovo mazzo di carte Evento. Non mischiare le carte che sono di fronte a un giocatore, come le carte Albatross, Letter of Marque o Treasure Map. Pesca 5 nuove carte evento posizionandole in fila di fronte al tappetino di gioco e il gioco continua da dove era rimasto. La prima squadra che conquista un tesoro e rompe la parità vince la partita.

Importanti Informazioni di Gioco & Strategie Chiave

La chiave del gioco è la conoscenza e la comunicazione. Scoprire carte Evento a caso può danneggiare la tua squadra ed è quindi nel tuo interesse usare un'azione per guardare la carta prima o per fare affidamento sulla conoscenza di un alleato fidato. Puoi anche utilizzare la conoscenza della tua squadra per obbligare un nemico a scoprire una carta negativa e quindi farne subire le terribili conseguenze. Se la tua squadra è in vantaggio, può essere nell'interesse della tua squadra far scorrere velocemente il mazzo di gioco per tentare di terminare il gioco prima che la squadra avversaria vi raggiunga.

Una parte importante del gioco è la gestione delle carte

Votazione che hai in mano in modo da non essere obbligato a utilizzare una carta che potrebbe andare contro alla tua strategia. Durante gli attacchi, puoi collaborare con la tua squadra per sviare i sospetti su chi stia per giocare un Cannone, una Torcia, ecc. Il 30% delle carte Votazione sono Cannoni, il 30% è Acqua e il 40% sono Torce (non contando le due carte speciali Votazione).

I giocatori possono guardare le carte scartate in qualunque momento. Un giocatore può prendere nota su un pezzo di carta dove sono le carte viste nella fila delle carte Evento (Tortuga 1667 non è un gioco di memorial). Sei incoraggiato a comunicare verbalmente con gli altri giocatori su dove sono posizionate determinate carte Evento, ma non puoi passare note segrete, messaggiare o sussurrare informazioni ad un giocatore. Una volta che un'azione è stata intrapresa, una carta Evento è stata indicata, una carta Votazione è giocata o una pedina è stata spostata, non si può tornare sui propri passi (a meno che le regole di casa lo permettano).

Nella sezione successive troverai chiarimenti su ogni carta Evento e alcune regole opzionali avanzate per giocatori esperti. Se preferisci puoi già iniziare a giocare e leggere il resto del manuale più Avanti. Ricorda, quando la carta Spanish Armada viene scoperta, la squadra con più tesori vince la partita!

Carte Evento

Nella sezione successiva “**tutti i giocatori**” include te stesso. “**Un altro giocatore**” non include te stesso. Ciò che è descritto sulla carta deve essere obbligatoriamente eseguito quando la carta viene scoperta.

Carte Utili (6)

Letter of Marque (Lettera di Corsa) (3)

Chi la utilizza, può spostare un giocatore attualmente su Tortuga o su una Scialuppa direttamente all'ultimo posto della fila di una delle due navi. Chi la possiede può anche conservarla per utilizzarla durante un'azione futura. Utilizzarla durante un'azione futura viene considerata come un'azione e fa terminare il turno del giocatore. Durante le partite da 2 giocatori (dove hai a disposizione 2 azioni per turno invece che 1), l'utilizzo della carta Letter of Marque viene considerate come una singola azione. Se peschi e conserva una Letter of Marque, questo conta come 1 azione. Se giochi una carta Letter of Marque che era stata pescata in un turno precedente, questo conta come 1 azione.

Pistol (Pistola) (3)

Chi la pesca, deve indicare un altro giocatore. Il giocatore indicato viene abbandonato. Le carte Pistola non possono essere conservate per un utilizzo futuro.

Carte Dannose (6)

Albatross (Albatross) (3)

Chi pesca questa carta deve posizionarla scoperta di fronte a se per il resto della partita. Se ad un certo punto della partita una nave ha un totale di 2 Albatross a bordo, tutti i giocatori presenti sulla nave vengono abbandonati su Tortuga. Esempio: Il Primo Ufficiale pesca un Albatross durante una fase precedente della partita e lo ha posizionato scoperto di fronte a se. Se qualunque altro giocatore presente sulla nave del Primo Ufficiale pesca un altro Albatross (incluso lo stesso Primo Ufficiale), tutti i giocatori presenti sulla nave (compresi quelli che non hanno pescato un Albatross) vengono abbandonati su Tortuga. Se possiedi 2 Albatross e sali su una nave, tutti i giocatori sulla nave (incluso te stesso) vengono immediatamente abbandonati su Tortuga. Sei diventato essenzialmente una bomba ambulante. Le carte Albatross non hanno alcun effetto su Tortuga. Se più di 1 giocatore finisce su Tortuga simultaneamente a causa dell'effetto della carta Albatross, la posizione che prendono su Tortuga è l'inverso del loro rango sulla nave da cui arrivano (il Mozzo si posiziona nella prima posizione libera con il rango più altro su Tortuga, il Capitano prende il posto più basso, ecc.).

Black Spot (Macchia Nera) (3)

Chi la pesca viene abbandonato su Tortuga.

Treasure Map (Mappa del Tesoro) (3)

Chi pesca una carta Mappa del Tesoro, deve consegnarla ad un altro giocatore. Quando il giocatore a cui è stata consegnata (il “proprietario”) usa una Mappa del Tesoro, questo non conta come 1 azione. Un giocatore può possedere più di una carta Mappa del Tesoro. Durante le partite da 2 o 3 giocatori, i giocatori devono sempre e comunque consegnare ad un altro giocatore le carte Mappa del Tesoro pescate.

Atlantis (Atlantide) (1)

Chi la possiede può spostarsi da una nave all'ultimo posto della fila dell'altra immediatamente prima del turno di qualunque giocatore (incluso il proprio turno). Quindi appena un giocatore ha dichiarato quale sarà la sua azione durante il proprio turno, sarà già troppo tardi per il proprietario della carta Atlantis per giocarla. Usare la carta Atlantis non conta come 1 azione. Il proprietario non può

usare la carta per spostarsi da Tortuga o da una Scialuppa su una nave. La carta viene scartata dopo l'uso.

El Dorado (1)

Chi la gioca pesca immediatamente 1 extra carta Votazione. Alla prima votazione successiva, il proprietario può giocare se vuole due carte Votazione invece che una. Il giocatore che ha ricevuto la carta El Dorado (inclusi quelli che hanno giocato una carta Votazione per essere abbandonati mentre sono su Tortuga), posso conservare la carta El Dorado e non utilizzare il suo effetto per conservare più carte Votazione in mano. Dopo aver usato due carte durante una Votazione, la carta El Dorado deve essere scartata.

Fountain of Youth (Fontana della Giovinezza) (1)

Chi la possiede può scegliere di non essere abbandonato su Tortuga quando pesca una carta Black Spot, quando viene colpito da una Pistol, quando viene abbandonato dal proprio Capitano o quando viene abbandonato a seguito di un Ammutinamento riuscito. Se la carta viene utilizzata per evitare di essere abbandonato su Tortuga dal proprio Capitano, il Capitano termina il turno. La carta viene scartata dopo l'uso.

Carte con il simbolo della Stella (Aggiungine 3 in ogni partita)

Black Powder (Polvere da Sparo)

Chi la pesca, deve posizionare un segnalino esplosione su una delle due Scialuppe. Quella Scialuppa non potrà più essere utilizzata per il resto della partita. Se un giocatore si trova su quella Scialuppa, viene spostato immediatamente all'ultimo posto della fila su Tortuga. L'unico modo per spostarsi su una nave senza la sua Scialuppa è usando una carta Letter of Marque o Atlantis.

Cabin Fever (Claustrofobia)

Chi la pesca sceglie 1 un altro giocatore. Le loro carte Loyalty vengono mischiate e riconsegnate loro. Entrambi possono quindi vedere segretamente le loro nuove carte Loyalty.

Crow's Nest (Coffa)

Chi la scopre può prendere tutte le carte Votazione in mano ad un avversario a scelta e rimetterle nel mazzo delle carte Votazione. Poi può scegliere dal mazzo Votazione lo stesso numero di carte appena confiscate e riconsegnarle al giocatore scelto. Mischia il mazzo di carte Votazione dopo aver concluso. Fai attenzione di restituire lo stesso numero di carte prelevate quando hai giocato la carta Crow's Nest.

Eight Bells (Otto Campane)

Tutte le pedine che sono sulla barca o sull'isola di chi ha giocato la carta vengono posizionati nel sacchetto e pescate e riposizionate a caso sulla nave o sull'isola. Non succede nulla se chi pesca la carta si trova da solo su una nave o sull'isola.

Façade (Travestimento)

Chi la pesca scambia la posizione della propria pedina con quella del giocatore alla sua destra.

Pirate Code (Codice dei Pirati)

Chi la pesca la conserva. Chi la pesca può non partecipare alla due successive Votazioni (Attacco, Ammutinamento o Duello) a cui avrebbero dovuto partecipare. Può richiedere una Votazione se è in una posizione per farlo. Se è solo per una Votazione, una carta Votazione viene comunque aggiunte dal mazzo. Ruota questa carta di lato dopo aver saltato la prima Votazione per aiutarti a ricordartene. Scartala dopo aver partecipato alla seconda Votazione.

Scurvy (Scorbuto)

Tutti I giocatori sulla stessa nave o sull'isola con chi la gioca, incluso chi l'ha pescata, perdono il prossimo turno. Questi giocatori perdono comunque il loro prossimo turno anche se si sono successivamente spostati dalla nave o dall'isola su cui risiede il giocatore che ha usato la carta Scurvy. I giocatori che hanno perso il loro turno, possono comunque partecipare ai Duelli, Ammutinamenti o Attacchi richiesti da un giocatore che non ha saltato un turno. Durante le partite a 2 giocatori, i giocatori che saltano il turno perdono entrambi le azioni per il loro prossimo turno.

Stormy Seas (Mari Tempestosi)

Tutti i tesori sulla nave di chi la pesca vengono restituiti allo Spanish Galleon (se è su una nave) oppure tutti i tesori di Tortuga vengono riposizionati ai loro posti iniziali (se è su Tortuga). Ricorda, se c'è un tesoro sullo Spanish Galleon, i Capitani non possono attaccarsi a vicenda finchè il Tesoro sulla Spanish Galleon se n'è andato. Non succede nulla se chi la pesca si trova su una nave senza tesori o su una Scialuppa.

Fine del Gioco (1)

Spanish Armada

La partita termina quando la carta Spanish Armada viene pescata. Se la carta Spanish Armada è l'ultima carta rimasta, i giocatori non possono usare la propria azione per vedere delle carte o per obbligare gli altri giocatori a pescare le carte.

Regole Avanzate Facoltative

Per una partita più lunga e caotica, il gruppo può mettere da 4 a 8 carte Evento con la stella nel mazzo delle carte Evento durante la preparazione invece delle solite 3.

Per una partita più corta, dopo aver composto il mazzo delle carte Evento toglì qualunque numero di carte Evento dalla cima del mazzo e riponile nella scatola senza guardarle. Più carte Evento toglì, più corta la partita sarà. Inoltre non saprai quante carte di ogni tipo sono presenti nel mazzo. Un altro modo per accorciare il gioco è usare un timer di 30 secondi. Se un giocatore non sceglie la propria azione entro la scadenza del timer, deve immediatamente vedere 2 carte Evento durante la sua azione. Se un giocatore è obbligato a pescare una carta, ha a disposizione 30 secondi per decidere quale carta rivelare. Se non è stata effettuata una scelta entro la fine del timer, chi ha forzato sceglie quale carta rivelare.

Per una partita più strategica e meno ingannevole, tutti i giocatori possono giocare con le loro carte Loyalty scoperte. Una variante può essere di distribuire 1 carta Loyalty Britannica scoperta, 1 carta Loyalty Francese scoperta e le restanti carte Loyalty coperte.

Per un gioco più veloce, divertente e per “pazzoidi”, metti tutte le 8 carte con la stella nel mazzo delle carte Evento durante la preparazione della partita. Durante il gioco, i giocatori non possono vedere una carta Evento quando devono compiere un'azione. Questo significa che ogni carta rivelata sarà una sorpresa. Che la pazzia abbia inizio!

Per fare in modo che i “giochi mentali” incomincino nel modo corretto, durante la preparazione posiziona 1 tesoro in ogni area tesoro su Tortuga, posiziona 3 tesori nella stiva Britannica della Flying Dutchman, e posiziona 3 tesori nella stiva Francese della Jolly Roger. Dopo aver distribuito le carte Loyalty, estrai a caso le pedine una alla volta. Ogni giocatore può posizionare la sua pedina sulla nave e sulla posizione della fila che preferisce quando la sua pedina viene estratta. I giocatori possono anche scegliere di partire da Tortuga. Le navi possono quindi essere squilibrate. Quando tutte le pedine sono state estratte e posizionate, la pedina più vicina al primo posto della fila di una nave ne diviene il Capitano. Sposta infine le pedine in modo da riempire le posizioni vuote tra una pedina e l'altra su ogni nave.

La Storia di Tortuga

Tortuga, una piccola isola al largo di Haiti, è stato un importante insediamento e nascondiglio pirata durante l'era d'oro della pirateria. Pirati Britannici, Francesi e Olandesi vissero insieme sull'isola in una libera alleanza e formarono un governo pirata conosciuto come “La confraternita della Costa”. Resa ricca a causa del supporto fornito dalla pirateria e dalla protezione dei confratelli, Tortuga era piena di bettole, bische e prostitute.

I governi Francesi e Britannici, nel tentativo di indebolire i potenti Spagnoli, spesso legalizzarono la pirateria dando ai pirati le Lettere di Corsa. Queste davano il permesso ai pirati di saccheggiare ufficialmente le navi e i villaggi Spagnoli. Molti dei pirati su Tortuga scelsero una vita di scorribande corsare piuttosto che una conclamata pirateria, che era illegale. La lealtà verso la propria patria era effimera, e i pirati spesso si muovevano sulla sottile linea che divide il patriottismo dalla ribellione.

La Flying Dutchman & il Jolly Roger

Siccome la squadra di pirati in questo gioco sono un insieme di famosi pirati, abbiamo deciso di fornirgli famose navi immaginarie. La Flying Dutchman fu una leggendaria nave fantasma, che risplendeva di luci soprannaturali ed era popolata da morti. Per 400 anni molti pirati e marinai affermarono di averla vista infestare gli oceani. Jolly Roger è in realtà il nome del famoso teschio ghignante con due ossa poste a forma di croce che viene usato per rappresentare i pirati. Le navi pirata iniziarono a far sventolare bandiere con variazioni del Jolly Roger dal tardo 1600.

Henry Morgan

Henry Morgan fu uno dei corsari più di successo mai vissuto, e lanciò molti dei suoi attacchi da Tortuga. Morgan saccheggiò dozzine di villaggi e navi Spagnole. Diversamente da molti altri corsari, Morgan rimase fedele alla sua patria Britannica, visse godendosi i suoi tesori, venne insignito come cavaliere da re Carlo II, e venne pure nominato vicegovernatore della Giamaica.

Charlotte de Berry

Charlotte fu rapita e costretta a sposare un capitano di una nave mercantile. Convince l'equipaggio ad ammutinarlo, e dopo aver decapitato il marito divenne il capitano della nave. Alcuni dicono che sia un personaggio immaginario

reso popolare dalla “History of the Pirates” di Edward Lloyd, mentre altri dicono che fu la più feroce piratessa dei Caraibi.

Johnson the Terror

Daniel Johnson era un mercante quando venne catturato da una nave da guerra Spagnola e venduto come schiavo. Scappò su Tortuga e si arruolò come corsaro, e partecipò all’attacco di Panama al fianco di Henry Morgan. La sua sete di vendetta verso i suoi carnefici Spagnoli gli diede il soprannome di “Johnson the Terror”. Gli Spagnoli offrirono una taglia di 25000 \$ per la sua cattura.

Francois L'Ollonais

Francois, forse il più famoso bucaniere Francese dei Caraibi, scelse proprio Tortuga come base per le sue spedizioni. Si fece conoscere come “The Bane of the Spanish” a causa delle sue violente scorrerie e per la sua passione per la tortura. Una volta mangiò il cuore di uno dei suoi prigionieri. Fu vittima del karma quando venne infine mangiato dai cannibali su Panama nel 1667.

Anne Dieu-le-Veut

Anne fu mandata come un criminale su Tortuga dalla Francia. Divenne vedova due volte prima di ricevere una proposta di matrimonio dal famoso bucaniere Laurens de Graaf (si narrà che egli fu convinto a proporsi mentre Anne lo stava tenendo sotto tiro con la sua pistola). Sebbene si pensasse che portasse sfortuna avere una donna a bordo, Anne accompagnò de Graaf e combattè al suo fianco. Si crede che dopo anni di pirateria, Anne and Laurens si stabilirono in Louisiana con i loro figli.

Bertrand D'Ogeron

Bertrand combattè nella flotta Francese e coltivò tabacco a Santo Domingo prima di essere designato Governatore di Tortuga dal 1665 al 1673. Promise grandi ricompense ai corsari per effettuare attacchi a villaggi e navi Spagnole. Tortuga fiorì sotto la sua guida e incoraggiò cooperazione tra Britannici, Francesi e Olandesi contro i potenti Spagnoli.

Rock Braziliano

Rock crebbe in Brasile, durante il controllo Olandese e fu attivo nei Caraibi dal 1665 fino alla sua morte nel 1671. La sua carriera iniziò quando ammutinò il suo capitano vicino a Port Royal, ed effettuò molteplici attacchi a villaggi e navi Spagnoli al fianco di Henry Morgan e Francois L'Ollonais. Rock era famoso per arrostire vivi i suoi prigionieri.

Lawrence Prince

Lawrence fu un Olandese attivo nei Caraibi dal 1659 al 1671, lavorando come corsaro Inglese. Dopo la riuscita razzia di Granada, Lawrence venne arruolato da Henry Morgan per essere l’ufficiale durante il saccheggio di Panama. Lawrence successivamente divenne un ricco proprietario terriero in Giamaica prima di ritornare in Inghilterra nel 1715.

Bartholomew Portugues

Bartholomew effettuò razzie lungo le coste di Nuova Spagna dal 1666 al 1669 e fu uno dei primi pirati a stilare una serie di regole guida conosciute come “Il codice dei Pirati”. Dopo essere stato catturato vicino a Cuba, Bartholomew scappò con un coltello, nuotò verso una spiaggia usando delle bottiglie di vino come galleggianti, percorse 120 miglia di giungla, reclutò un nuovo equipaggio, e ritornò per catturare la stessa nave su cui era stato imprigionato.



Dark Cities

Vol. I

Credits

Regole & Gioco: Travis Hancock
Design Grafico: Holly Hancock
Illustrazioni: Sarah Keele

Grazie

A tutti coloro che hanno testato il gioco, specialmente Ben & Meagan Nielsen, Sam Jackson, Abigail Slaugh, Patti Sadler, Carol Michelle Herrera, Ryan Adkins, Sarah Ledingham, David and Rebecca Carlson, Daniel and Rebekah Free, Eric Hill, Kimberly Crookston, Devon Howard, Madyson McCook, Jordan Michael Peterson, Jared and Clorissa Jensen, the Board Game Designers Guild of Utah, and our Fall 2016 and Winter 2017 BYU intern teams. *E' stato un onore essere ammutinati e pugnalati alle spalle da ognuno di voi.*

Grazie

A tutti I nostril bakers su Kickstarter che hanno permesso di portare alla luce Tortuga 1667! Un grazie speciale a Kelli Murphy, Julie Ennekens, Q Fortier, Jeffrey Peter Hoens, Travis Beecher, and Yannick Verrydt.

Grazie

Al nostro traduttore Andrea Cervi per aver reso disponibile questo manuale in lingua italiana!

Per maggiori informazioni su Tortuga 1667 e sulla serie Dark Cities, visita il nostro sito www.facadegames.com

Benvenuti su Tortuga!

L'anno è il 1667 e tu sei un pirata che naviga sulle acque dei Caraibi. Un Galeone Spagnolo è alla deriva nelle vicinanze, e hai parlato con il tuo equipaggio per progettare il furto di tutti i tesori presenti a bordo. Ciò di cui non hai parlato al tuo equipaggio è che non hai la minima intenzione di dividere con loro il tesoro una volta recuperato. Sei ancora fedele alla tua patria natia, e tenere per te il tesoro ti garantirà finalmente il rispetto dovuto una volta tornato a casa. Alcuni membri del tuo equipaggio ti hanno detto che condividono i tuoi ideali di patriottismo e ti aiuteranno ad abbandonare gli avidi pirati della tua nave sull'isola rocciosa di Tortuga. Ma hai anche visto le pistole cariche dei tuoi amici e hai sentito i loro bisbigli a proposito di un ammutinamento. *L'unica cosa certa è che non puoi credere a nessuno...*

Facade Games

www.facadegames.com