

# I PIRATI DEL KAISER



## Introduzione

Questo è un gioco di strategia da 1 a 4 giocatori basato sugli attacchi al commercio navale nella prima guerra mondiale (1914-1918) – le navi da guerra dell’impero germanico e predatori camuffati da mercantili attaccarono le linee marittime inglesi alla ricerca di mercantili. Nelle partite a più giocatori, da 2 a 4 comandano una forza di navi da guerra e predatori che tentano di catturare ed affondare il maggior numero di mercantili e nel contempo tentano di eliminare le forze di predatori avversari. Con 4 giocatori, si può giocare da soli o in due gruppi. In solitario, un singolo giocatore combatte contro un giocatore “fantasma” per il controllo delle linee marittime.

## 1.0 Parti del Gioco

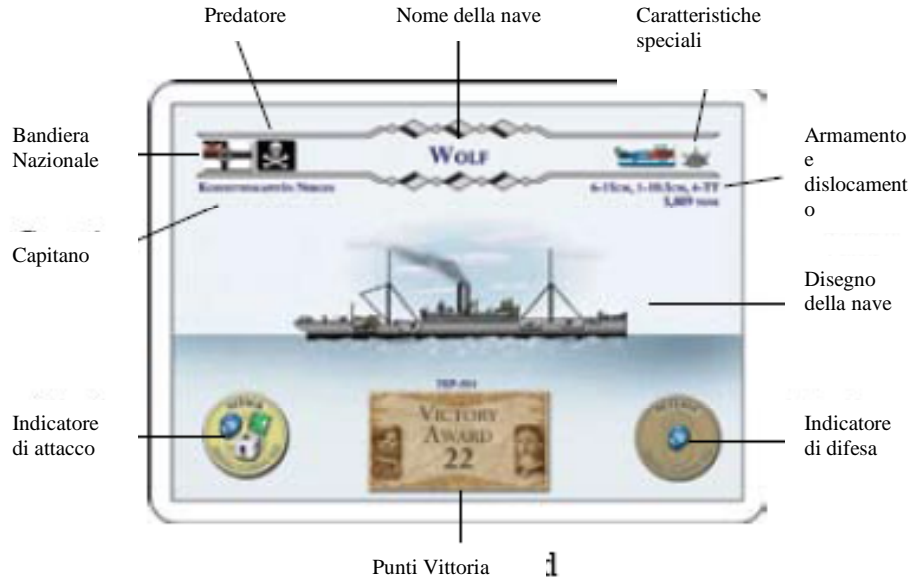
### 1.1 Le Carte

Vi sono quattro diversi mazzi di carte: due sono i mazzi delle “Navi” – un mazzo di 20 navi da guerra e corsari tedesche ed un mazzo di 60 mercantili. Il terzo mazzo è di “Azione” che contiene 100 carte. Il quarto ed ultimo mazzo è il mazzo in “Solitario” che contiene 20 carte. Questa edizione comprende anche 8 carte Azione aggiuntive originariamente vendute come espansione nelle precedenti edizioni.

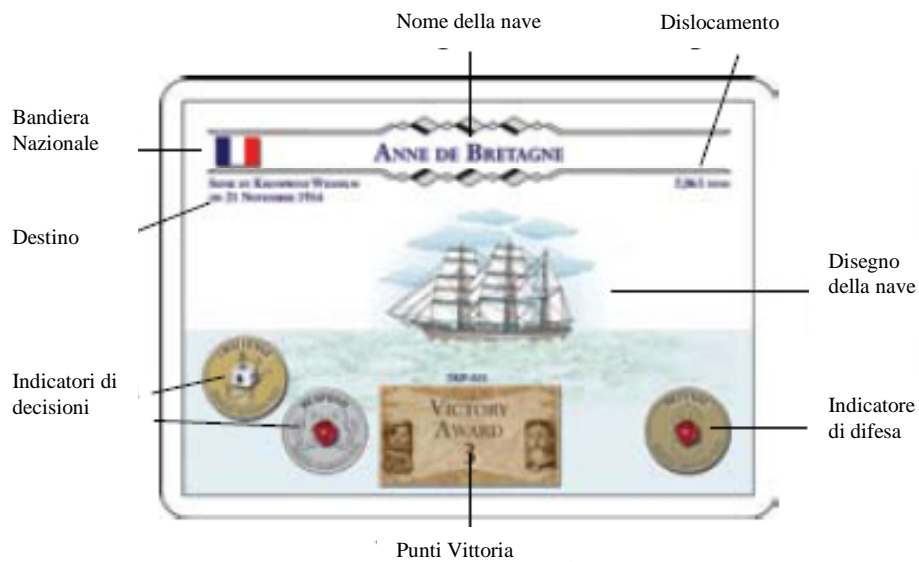
**1.1.1 I mazzi delle Navi**

Ogni carta di nave, cui per semplicità chiamiamo nave, contiene la figura e le informazioni su vari vascelli storici della prima guerra mondiale. Vi sono due tipi di carte di nave, “Navi da Guerra & Corsare” e “Mercantili”

**Navi da Guerra & Corsare**



**Mercantile**



**1.1.2 Il mazzo della carte Azione**

Vi sono 47 diversi tipi di carte nel mazzo di Azione e tutte sono a “doppio uso” che, quando sono giocate, possono essere usate in due modi – come carta Intercettazione! oppure per svolgere l’azione indicata sulla carta. I due utilizzi sono orientati in modo diverso sulla carta: le Azioni sono in verticale, la parte Intercettazione in orizzontale. Vedere 3.2.1 per come orientare una carta Azione per rendere chiare le vostre intenzioni. Questo è detto “impiegare” la carta. gli usi e limitazioni sono indicati sulla carta.

## Carta di Azione



**COLORE DI FONDO:** Il colore di fondo della Carta di Azione determina il tipo di carta Azione che è.

**Marrone chiaro** = Carta Azione Normale

**Blu** = Carta Reazione

**Verde** = Carta di Aiuto

**CARTE DI REAZIONE E DI AIUTO:** Alcune carte sono di “Reazione”, che sono giocate in risposta a carte Azione dell’avversario, o sono di “Aiuto”, che sono giocate solo assieme ad una Intercettazione!, attacco di Mine di Corsari, o attacco di mine o siluri di sottomarini. Vedere 3.3 per una spiegazione riassuntiva delle carte di Azione.

### 1.1.3 Il mazzo in Solitario

Il capitolo 5 spiega come giocare in solitario. Questo mazzo è stato incluso per questo scopo, quindi non si usa nelle partite con 2 o più giocatori.

### 1.1.4 Annotazioni sulle carte & Caratteristiche Speciali

Vi sono annotazioni grafiche sulle carte per dare un’informazione rapida ai giocatori, sebbene le stesse informazioni siano incluse nel regolamento e/o nelle tabelle. Gli indicatori contengono immagini di dadi ad indicare il tipo di dado da tirare per quella specifica azione. Altri simboli indicano speciali caratteristiche o abilità. Le carte possono avere elementi grafici di aiuto individuali o singoli, ad indicare che tutte quelle particolari azioni o caratteristiche sono in effetto.



**Indicatori di attacco:** le Navi da Guerra, quelle Corsare, le carte di Azione e quelle in Solitario hanno Indicatori di Attacco che riportano i dadi da tirare quando attaccano. I fattori di attacco rappresentano una valorizzazione astratta del numero e dimensione dei cannoni, mine, tubi lanciasiluri (TT) e Cariche di Profondità disponibili. Vi sono cinque tipi di tali indicatori: “Attacco – composizione di più tipi di armi”, “Attacco con Mine – Mine”, “Attacco con Siluri – Siluri di Sottomarino”, “Attacco con Cannoni – Cannoni navi Q”, “Attacco DC - Cariche di Profondità navi Q”.



**Indicatori di difesa:** le Navi, le carte Azione e in Solitario hanno Indicatori di Difesa che riportano i dadi da tirare in difesa. I fattori rappresentano un valore astratto della capacità di evitare o assorbire danni e si basa su vari fattori che includono il tipo di nave, la corazzatura, la compartimentazione interna e la stazza.



**Indicatori di decisioni:** i Mercantili, le carte Azione e in Solitario hanno un paio di indicatori di decisioni – sempre in coppia. Questi elencano i dadi che sono usati per risolvere speciali situazioni che impongono un risultato di Sfida (successo) o Risposta (insuccesso). Il giocatore che inizia l'azione o che gioca la carta tira i “dadi della sfida” e l'avversario tira i “dadi di risposta”. Le situazioni che impongono questi tiri di dado sono identificate dalla presenza di “tiri di sfida” contro “tiri di risposta”. Ad esempio, se una nave da guerra verrà internata e resta fuori dalla guerra – Tiri di Sfida 10/8 contro Tiri di Risposta di 10, oppure riuscirà una Nave Q ad attirare un sottomarino in un duello con cannoni – Tiri di Sfida 10/4 contro Tiri di Risposta di 10. La risoluzione funziona allo stesso modo di tutti gli altri tiri di dado nel gioco – vedere 3.2.7.



**Corsara:** le 14 navi tedesche con questo simbolo accanto alla loro bandiera nazionale sono dette Corsare. Queste navi avevano la capacità speciale di nascondere la loro identità ingannando gli avversari. Le navi Corsare non possono essere attaccate a meno che non siano prima “riconosciute” (3.2.3). Le restanti sei navi tedesche senza questo simbolo sono navi da Guerra.



**Azione Notturna –1:** la parte Intercettazione! di alcune carte Azione e in Solitario includono questo simbolo o annotazione. Quando queste carte sono usate per intercettazioni, queste avvengono di notte, quando le capacità offensive sono ridotte. Comunque, nelle Azioni Notturne, alcune carte Reazione non possono essere giocate.



**Mine:** Alcune carte di Corsari e Sottomarini hanno la capacità di posare mine. Questa speciale capacità consente loro di attaccare gruppi di mercantili.



**Mucchio di Carbone (regola opzionale 6.1):** Tutte le Navi da Guerra ed alcune Corsare con questo simbolo sulla loro carta hanno una elevata richiesta di carbone (carburante) e sono più esposte a ricadere in e meno propense a recuperare dalla situazione di Rifornimento Limitato.



**Vele (regola opzionale 6.2):** Dal momento che era principalmente una nave a vela, la Corsara *Seeadler* è meno esposta alla situazione di Rifornimento Limitato. La sua inferiore velocità ne può però limitare la sua capacità di fuga o di intercettazione dei mercantili veloci.



**Wölfchen (vedere regola opzionale 6.3):** Una rarità per la prima guerra mondiale, la Corsara *Wolf* trasportava un piccolo aereo da ricognizione che veniva usato per la ricognizione alla ricerca di bersagli e per avvisare di potenziali minacce.



**Corsari Veloci (regole opzionali 6.6 & 6.10):** I cinque Corsari *Berlin*, *Cap Trafalgar*, *Kaiser Wilhelm der Grosse*, *Kronprinz Wilhelm*, e *Prinz Eitel Friedrich* erano tutte navi passeggeri di linea convertite e sono classificate come Corsari Veloci.

## 1.2 I dadi

*I Pirati del Kaiser* include otto dadi, due bianchi a 6 facce “d6”, due verdi a 8 facce “d8” e due blu a dieci facce “d10”, più due dadi rossi che hanno otto facce ma numeri da 1 a 4 solamente “d4”. Notate che alcune versioni dei dadi da 10 hanno numeri da 0 a 9. In questi casi, trattate lo zero come 10. Un gruppo di quattro dadi è composto da un dado di ciascun colore e viene usato dai giocatori per determinare il combattimento e gli altri risultati. Quando si tira un dado, il numero indicato su di esso viene usato quale risultato. Quando si tirano due o tre dadi, si usa come risultato il numero più alto che appare in uno dei dadi. **Tirare più di un dado dà ai giocatori una migliore possibilità di un singolo numero elevato.**

*ESEMPIO:* se si tira un rosso 4 ed un verde 2, l'unico numero che si usa per il risultato è 4.

## 1.3 Segnalini



**1.3.1 Segnalini di Danni:** I segnalini rossi si usano per indicare le navi danneggiate. In caso di scarsità di tali segnalini., usatene altri come monete, bottoni, ecc.

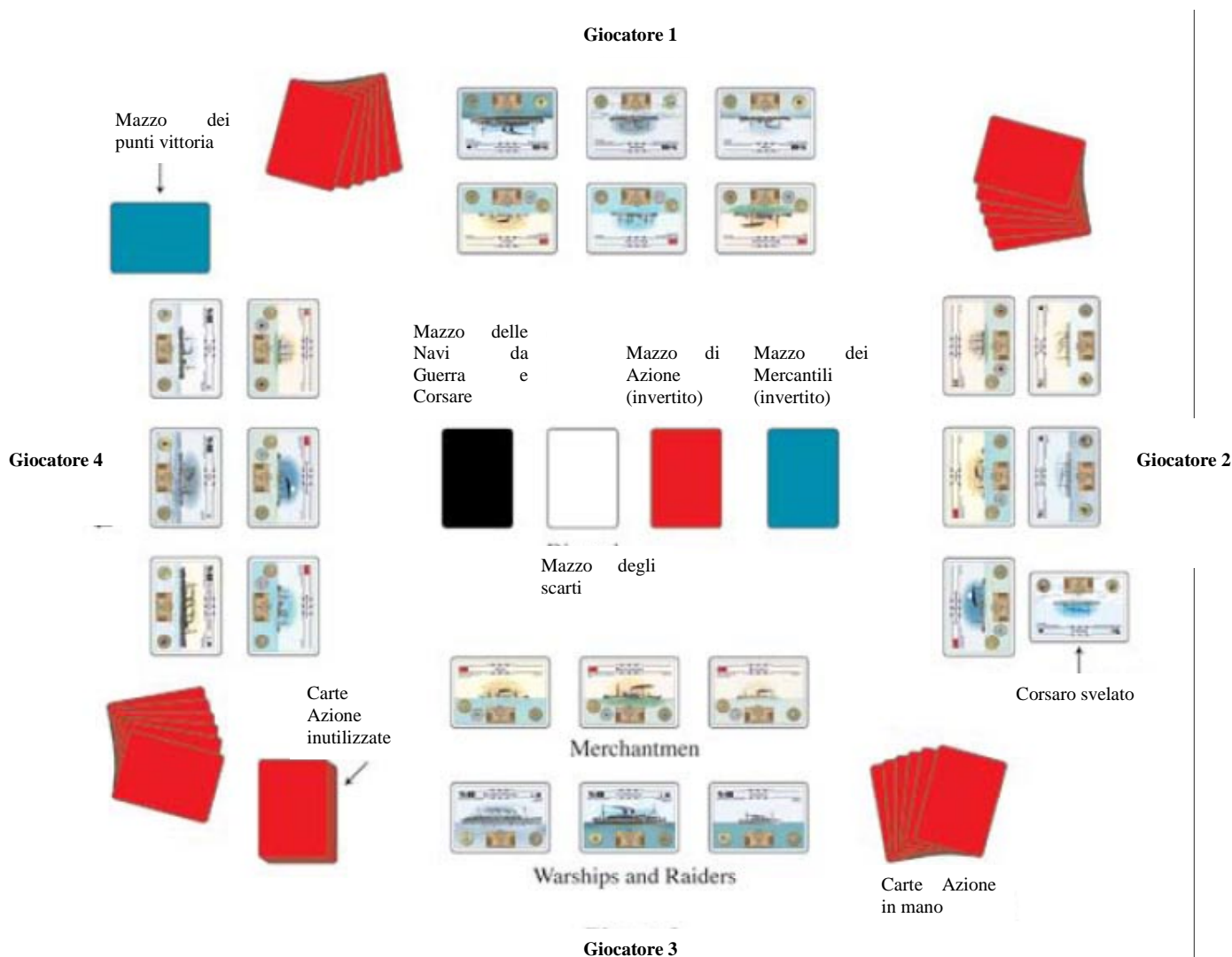


**1.3.2 Segnalini di Rifornimento Limitato:** I segnalini neri si usano per indicare le Navi da Guerra o i Corsari con Rifornimento Limitato.

## 2.0 Il Piazzamento

Ne *I Pirati del Kaiser*, tutti i giocatori comandano una Forza di Navi da Guerra e/o Corsare tedesche che tentano di ottenere più Punti Netti dei loro avversari. Secondariamente, tutti i giocatori assumono anche il ruolo delle Forze inglesi nel tentativo di evitare che gli avversari vincano.

Il giocare una volta tutte le carte Azione è detto "Round" mentre una partita completa è composta da 3 Round. Un Round termina immediatamente una volta che viene pescata l'ultima carta Azione e non è consentito giocare oltre, quindi il giocatore che pesca l'ultima carta Azione non esegue il suo turno. I giocatori iniziano la partita seduti attorno ad un tavolo in qualsiasi ordine, ma devono mantenere tale posizione per tutta la partita.



### 2.1 Distribuzione del primo round

Per il primo round, un giocatore mescola e distribuisce le carte Azione mentre un altro mescola e distribuisce i mazzi delle Navi da Guerra & Corsare e dei Mercantili. Notate che quando si gioca si mantengono le Navi da Guerra & Corsare in un mazzo ed i Mercantili in uno separato.



**2.1.1 Quattro giocatori:** Nelle partite con 4 giocatori, rimuovete segretamente 20 carte Azione (risulta così un mazzo di 80 carte Azione) prima di distribuirle in ogni Round. Mettete le carte inutilizzate da parte, non sono in gioco.

**2.1.2 Tre giocatori:** Nelle partite con 3 giocatori, rimuovete segretamente 40 carte Azione (risulta così un mazzo di 60 carte Azione).

**2.1.3 Due giocatori:** Nelle partite con 2 giocatori, rimuovete segretamente 60 carte Azione (risulta così un mazzo di 40 carte Azione).

**2.1.4** I giocatori possono tutti accordarsi di rimuovere più o meno carte Azione all'inizio di ogni Round. Il rimuovere più carte abbrevia un Round, mentre aggiungere carte lo allunga. Raccomandiamo ai giocatori di non usare mai TUTTE le carte Azione, in modo che non sia sempre esattamente conosciuta la composizione del mazzo di carte Azione – vi deve sempre essere dell'incertezza.

**2.1.5** Distribuite ad ogni giocatore 3 carte dal mazzo delle Navi da Guerra & Corsare, 3 dai Mercantili e 6 carte Azione. Ponete le rimanenti carte di tutti e tre i mazzi a faccia in giù in un posto adatto del tavolo, in modo che sia facile pescarle nel corso della partita.

## 2.2 Piazzamento

Le Navi da Guerra & Corsare ed i Mercantili distribuiti ad ogni giocatore costituiscono la Forza di quel giocatore. I giocatori dovrebbero ordinare la propria Forza in due file, a faccia in su davanti a se – le 3 Navi da Guerra & Corsare nella riga più vicina al giocatore, i mercantili più distanti. Le carte di Azione ricevute costituiscono la mano del giocatore, e devono essere tenute nascoste a tutti i giocatori, compagni inclusi.

## 2.3 Assegnazione dei Punti Round

Al termine di un Round, ogni giocatore conta i propri Punti Vittoria per determinare il numero di “Punti Round” da assegnare. I Punti Vittoria sono stampati su ogni carta di Nave da Guerra, Corsara e Mercantile. Inoltre, alcune carte Azione hanno pure Punti Vittoria.

**2.3.1** Il giocatore aggiunge i Punti Vittoria indicati per ogni tale carta ai suoi Punti Vittoria e per ogni Nave Bottino che si trova nella Forza del giocatore al termine di un Round.

**CARTE DI VALORE DOPPIO:** dal momento che le navi Bottino che raggiungono un Porto Franco ed i mercantili affondati assieme alla carta *Carico Speciale* contano il doppio dei loro Punti Vittoria, è meglio tenerli a faccia in giù in un gruppo di Punti Vittoria separato per differenziarli da quei mercantili che danno punteggio normale.

**LIMITE DI CARTE CORSARE & NAVI DA GUERRA:** Un giocatore non può ottenere Punti Vittoria da più Navi da Guerra & Corsare da quanti ne ottiene per i Mercantili (incluse le navi bottino). Qualsiasi Nave da Guerra & Corsara in eccesso viene scartata casualmente e non conta per il totale Punti Vittoria di quel giocatore.

**2.3.2** Ogni giocatore aggiunge il valore indicato in Punti Vittoria da ogni carta Azione che dà punti a quelli che ottiene per l'affondamento di navi.

**2.3.3** I giocatori confrontano poi i totali dei loro Punti Vittoria. Chi ha meno punti ottiene 1 Punto Round per quel Round; 2 Punti Round al penultimo giocatore, e così via sino a 4 Punti Round a chi ha il punteggio maggiore. I giocatori devono anche registrare i loro Punti Vittoria per il possibile uso in sede di calcolo della vittoria nel gioco.

In una partita a tre giocatori, sono assegnati solo 1, 2 o 3 Punti Round.

In una partita a due giocatori, sono assegnati solo 1 o 2 Punti Round.

**ASSEGNAZIONE DI ZERO PUNTI VITTORIA:** se un giocatore totalizza 0 Punti Vittoria per un Round, riceve 0 Punti Round. Gli altri giocatori ricevono comunque i loro normali Punti Round. Non arretrano di una posizione se un giocatore ottiene zero Punti Round. *Ad esempio: in una partita a 3 giocatori, il giocatore “A” ha 27 Punti Vittoria, il giocatore “B” ne ha zero ed il “C” ne ha 68. Il giocatore C riceve 3 Punti Round, il giocatore A ne riceve 2 ed il giocatore B ne riceve zero.*

**PARITA':** nel caso di pari Punti Vittoria, assegnate ad entrambi i giocatori i Punti Round maggiori; i giocatori che ottengono punteggi inferiori non avanzano di una posizione. *Ad esempio, in una partita a 4 sia i giocatori A che B hanno 39 Punti Vittoria, il giocatore C ne ha 72 ed il D ne ha 18. Il giocatore C riceve 4 Punti Round, i giocatori A e B ricevono entrambi 3 Punti Round ed il giocatore D ne riceve 1.*

## 2.4 Altre Attività del Round

Al termine del primo e secondo Round, restituite tutte le carte Azione inutilizzate ponendole nel mazzo. Rimuovete i segnalini di Danni e Rifornimento Limitato dalle navi. Rimuovete tutti i Mercantili non affondati e poneteli a faccia in giù alla fine del mazzo dei mercantili ad indicare che sono già stati usati. Dopo aver registrato i Punti Vittoria, ponete le Navi da Guerra, Corsari e Navi Bottino affondate a faccia in su nel fondo del rispettivo mazzo ad indicare che sono già state usate. Riponete le carte Azione che danno punti nel mazzo.

**2.4.1** I giocatori con una o più Navi da Guerra e/o Corsare sopravvissute devono fare una scelta. Possono scartarle tutte, o possono scegliere di tenerle ed usare nel Round seguente, ma con una penalità (2.4.5). Se vi è più di una Nave da Guerra & Corsara rimasta, devono scartare tutte queste navi tranne una. Le navi in più non possono essere trasferite ad altri giocatori (eccetto in una partita con squadre, quando è consentito, vedere 4.9).

Ponete le navi scartate a faccia in su nel fondo del mazzo delle Navi da Guerra & Mercantili ad indicare che sono già state usate.

**2.4.2** Date a ciascun giocatore 3 nuove carte di Mercantile.

**2.4.3** Date a ciascun giocatore nuove carte di Navi da Guerra & Corsare a portare il totale a 3 navi. Tutti i Corsari iniziano nascosti.

**2.4.4** Create un nuovo mazzo di carte Azione mescolando il mazzo Azione (incluso le carte che erano state messe da parte all'inizio del Round); rimuovete segretamente il numero appropriato di carte e date a ciascun giocatore 6 carte Azione, a meno che non scelgano di tenere una delle loro carte dal Round precedente.

**2.4.5** Se un giocatore ha tenuto una carta di Nave da Guerra o Corsara dal Round precedente, riceve 5 carte Azione per iniziare il Round.

## 2.5 Come vincere

Dopo aver assegnato i Punti Round al completamento del terzo Round, i giocatori confrontano il totale dei loro Punti Round per tutti e tre i Round. Chi ha il totale maggiore vince. In caso di parità, i giocatori sommano i Punti Vittoria per tutti e 3 i Round; vince chi ne ha di più. Nel raro caso in cui anche questi siano in parità, giocate un altro Round per determinare il vincitore.

## 3.0 Svolgimento del Gioco

Nel normale corso del gioco durante un Round, i giocatori completano “turni” in senso orario attorno al tavolo usando le loro carte Azione per affondare le navi avversarie o per difendere le proprie. In gran parte dei turni, eccetto quando si giocano le carte Reazione, il giocatore che svolge correntemente un turno è considerato “attaccante”, l'altro il “difensore”. Le azioni che avvengono per il giocatore o nave “amica” sono quelle riferite al giocatore che sta svolgendo l'azione.

Se un giocatore perde tutte le proprie Navi da Guerra & Corsare nel corso di un Round, questi continua a giocare, pescando e giocando carte Azione quando possibile. Una carta di *Fuga* può anche dare a quel giocatore altre Navi da Guerra & Corsare nel corso del Round.

### 3.1 Turni di giocatore

All'inizio del terzo round, ogni giocatore tira un d10 (ritirate in caso di parità). Chi ottiene il risultato superiore svolge il primo turno. In alternativa, il giocatore che i minori Punti Vittoria sommando tutte e tre le Navi da Guerra & Corsare disponibili (tirate il dado in caso di parità) svolge il primo turno. Nei Round 2 e 3, chi ha meno Punti Round in totale svolge il primo turno (tirate il dado in caso di parità). Dopo aver determinato chi gioca per primo, i singoli giocatori svolgono i loro turni in senso orario attorno al tavolo.

**3.1.1** Il giocatore che sta svolgendo un turno può giocare qualsiasi carta Azione che desidera o non giocare affatto. Le Azioni che avvengono per il giocatore amico o per le navi di un giocatore valgono solamente per chi sta svolgendo l'azione. Dopo aver giocato tutte le carte Azione “impiegate” (vedere 3.21 qui sotto) o se non se ne gioca alcuna, il giocatore completa poi il suo turno pescando una nuova carta Azione dal relativo mazzo.

*NOTA: Sì, questo significa davvero che potete giocare tante carte azione quante ne desiderate nel vostro turno, ma al termine del turno ne potete pescare solo una, quindi giocarne tante in un turno influenzerà la vostra capacità di rispondere agli attacchi contro di voi o di giocare i turni seguenti.*

**DIMENSIONE DELLA MANO:** non vi sono limitazioni al numero di carte Azione che si possono tenere in mano.

**3.1.2** Eccetto per il gioco delle carte *Autoaffondamento* o *Staccare la Spina*, un giocatore non può mai deliberatamente svolgere alcuna azione che può affondare o danneggiare una nave amica.

**3.1.3 Limitazioni di attacco.** Nel turno di un giocatore, tutte le carte Azione usate per intercettare navi, posare mine o effettuare attacchi con sottomarini devono essere giocate contro le navi che appartengono allo stesso avversario. Questo comprende le Navi da Guerra, Corsare, Navi Bottino e Mercantili.

Ogni Nave da Guerra o Corsara *amica* può svolgere una singola intercettazione o posa di mine per turno. Ogni Nave da guerra, Nave Corsara/Bottino, o Mercantile *nemica* può essere intercettata una sola volta per turno, incluso il risultato intercettazione causato dall'interrogatorio.

I Mercantili avversari (non le Navi Bottino) possono essere attaccati più volte per turno con l'uso di una singola intercettazione e di un numero qualsiasi di mine e/o sottomarini.

**3.1.4 Limitazioni di bersaglio per le carte non-Intercettazione.** Nel corso del turno di un giocatore, le carte Azione non-Intercettazione (es.: *Inganno*, *Banco di Nebbia* o *Internato*) possono essere giocate contro lo stesso giocatore che è stato intercettato e/o uno degli altri giocatori.

Se il giocatore che svolge il suo turno non ha tentato una intercettazione, posa di mine o un attacco con sottomarini, qualsiasi carta Azione non di intercettazione può essere giocata solamente contro l'altro giocatore.

**3.1.5 Scarti.** Al termine di ogni turno di giocatore, chi sta svolgendo il turno scarta prima tutte le carte impiegate, a faccia in su nel mazzo degli scarti, orinandole come desidera. Se il difensore ha giocato carte Reazione, le scarta per secondo allo stesso modo. Sono scartate anche le carte Azione impiegate ma non giocate.

**AZIONI IRREGOLARI.** Se viene impiegata o giocata inavvertitamente una carta in modo irregolare, deve essere scartata.

**3.1.6 Pesca dei Mercantili.** Al termine del turno di qualsiasi giocatore, se sono stati affondati Mercantili o se questi hanno ottenuto il transito al sicuro, i giocatori devono pescare un numero di carte appropriato in modo che ciascun giocatore inizi il turno seguente con 3 Mercantili.

**3.1.7 Esaminare gli scarti.** Nel corso del gioco, i giocatori possono esaminare in qualsiasi momento le prime due carte nel mazzo degli scarti.

**3.1.8 Esaminare i Punti Vittoria.** Nel corso del gioco, i giocatori possono richiedere l'ammontare dei Punti Vittoria degli altri giocatori.

**3.1.9 Conta delle carte Azione.** Nel corso del gioco, i giocatori possono contare le carte Azioni rimanenti da pescare per determinare il numero di turni residui.

**3.1.10 Rimescolare.** Rimescolare sia il mazzo delle Navi da Guerra & Corsare che quello dei Mercantili quando terminano.

## 3.2 Giocare ed Impiegare le carte Azione

All'inizio di un turno, il giocatore che svolge il turno deve impiegare tutte le carte Azione che intende giocare nel turno ponendole a faccia in giù sul tavolo. Chi svolge il turno non può mai giocare carte non impiegate, dalla sua mano (eccetto per la carta *Cambio di Bandiera*) o riprendere in mano le carte impiegate ma non giocate. Per evitare confusione mettere semplicemente da parte ciò che rimane della mano dopo aver impiegato le carte Azione destinate al turno in corso. Una volta che sono state impiegate tutte le carte Azione, vengono risolte in qualsiasi ordine desiderato da parte del giocatore che svolge il turno. Le carte Reazione possono essere giocate quale risposta.

### 3.2.1 Impiego delle carte Azione

Dal momento che tutte le carte Azione sono di doppio utilizzo, quando sono impiegate devono essere orientate in modo che sia ovvio quale "metà" si stia usando.

Le Navi da Guerra & Corsare che svolgono una intercettazione ricevono una singola carta Intercettazione! sulla nave, con la carta girata di lato in modo che, quando viene rigirata, le istruzioni di Intercettazione siano leggibili.

Le Corsare che posano mine ricevono una singola carta *Posa di Mine* sulla nave, che viene posta "verticalmente" in modo che la parte Azione della stessa sia leggibile quando la carta viene girata.

Ogni intercettazione da parte di forze inglesi di una Nave da Guerra e/o Corsara riconosciuta o Nave Bottino avversaria deve ricevere una singola carta Intercettazione posta orizzontalmente di fronte alla Forza del giocatore.

Tutte le altre carte Azione impiegate sono poste di fronte alla Forza del giocatore. Le carte di Assistenza possono essere giocate solamente assieme ad una Intercettazione, attacco di Mine da Corsari e attacco di mine o siluri dei sottomarini. Le carte Assistenza possono essere identificate dal colore di fondo verde nella parte del testo, dove le carte Azione normali hanno uno sfondo marrone chiaro.





*ESEMPIO: una carta Azione viene posta orizzontalmente ed usata per Intercettare il Mercantile avversario. Due altre carte Azione sono state impiegate nell'intercettazione (sono poste di fronte e girate).*

### 3.2.2 Giocare le carte Reazione

Le carte Reazione fanno parte del mazzo delle carte di Azione, ma possono essere giocate solamente nel corso del turno di un giocatore avversario quale “reazione” al gioco di una carta Azione. Le carte Reazione sono identificate dal colore azzurro di fondo nella parte del testo.

Le carte Reazione sono giocate direttamente dalla mano del difensore quale risposta ad una carta Azione. Non si deve quindi impiegare una carta Reazione in anticipo.

Si può giocare solamente una singola carta Reazione per contrastare ogni singola carta Intercettazione o Azione.

### 3.2.3 Intercettazione delle Navi da Guerra, Corsare e Navi Bottino

La parte della Intercettazione di ogni carta Azione comprende indicatori di Attacco adiacenti ad una bandiera della marina inglese. I giocatori devono usare i dadi indicati per intercettare Navi da Guerra, Corsare e Navi Bottino.

**NAVI CAMUFFATE:** le navi Corsare e Bottino sono normalmente navi “camuffate” e pertanto non possono essere intercettate a meno che non siano prima “svelate” da qualche azione. Vi sono varie carte Azione che causano il riconoscimento di un Corsaro o nave Bottino (ed anche per tornare camuffate). Una volta svelata, ruotate la carte della nave di 90° ad indicarlo, riportatela nella normale posizione se torna camuffata. Le forze inglesi possono intercettare solamente navi Corsare o Bottino svelate.

**NAVI DA GUERRA:** le navi da Guerra sono considerate riconosciute sempre, pertanto possono essere intercettate dalle forze inglesi in qualsiasi momento.

**CARTE DI ASSISTENZA:** Solo una carta impiegata *Attacco di Sorpresa* o *Riflettori* può essere usata assieme ad una intercettazione.

**PUNTI VITTORIA:** le navi da Guerra, Corsare e Bottino affondate sono aggiunte ai punti vittoria del giocatore intercettante.

### 3.2.4 Intercettare ed attaccare i mercantili

I mercantili possono essere attaccati in vari modi: con Intercettazione da parte di Navi da Guerra & Corsare avversarie, da mine posate da Corsari o Sottomarini, e da siluri di sottomarini. I mercantili sono considerati “riconosciuti” sempre, pertanto possono sempre essere intercettati. I mercantili non possono mai nascondere la loro identità.

**CARTE ASSISTENZA:** si può usare un numero qualsiasi di carte Assistenza in un tentativo di intercettazione.

**PUNTI VITTORIA:** i mercantili affondati sono aggiunti ai punti vittoria del giocatore intercettante/attaccante.

### 3.2.5 Navi Bottino

L'intercettazione di un mercantile può risultare nella sua cattura. I mercantili catturati sono detti Navi Bottino e sono posti nella fila dietro del giocatore assieme ai loro Mercantili & Corsari. Per catturare un mercantile, si deve giocare una carta *Gruppo di Abbordaggio* o *Non-Combattente* assieme all'intercettazione.

**RIFORMIMENTO AUTOMATICO:** una Nave Bottino dà automaticamente il rifornimento della nave intercettante, se questa ha Rifornimento Limitato, rimuovendo così il relativo segnalino.

**DOPPI PUNTI VITTORIA:** se una Nave Bottino sopravvive sino al termine di un Round o ottiene il Passaggio (3.2.6) in un turno, viene posta nel mazzo dei Punti Vittoria del possessore e conta il doppio dei suoi Punti Vittoria indicati. Se una Nave Bottino viene in seguito affondata, vale solo i suoi normali punti vittoria per l'intercettante/attaccante.

### 3.2.6 Passaggio

Quando un mercantile non danneggiato o una Nave Bottino non danneggiata sopravvive ad una intercettazione (non ad attacchi di Mine o Sottomarini), può immediatamente tentare di dirigersi in un porto amico. Questo è detto Passaggio. Alcune carte Azione, ad esempio, *Mari Amici*, impongono anche che un mercantile o Nave Bottino tenti di trovare un Passaggio e possono anche dare un modificatore al tiro di dado.

**PROCEDURA:** ogni carta di mercantile ha il proprio indicatore di Tentativo/Risposta di Passaggio. Il possessore tira per il "Tentativo" mentre qualsiasi altro giocatore tira per la "Risposta". Se ha successo, la nave viene rimossa dal gioco ed aggiunta al mazzo dei Punti Vittoria del possessore, vale i punti indicati (il doppio se Nave Bottino). Se non ha successo, non accade altro ed il gioco prosegue normalmente. Un mercantile può tirare per il Passaggio quante volte desidera.

### 3.2.7 Regole per i tiri di dado

Gran parte delle carte Azione che sono giocate ed altre decisioni impongono il tiro di dado per determinarne l'esito. Quando si tirano i dadi, sono sempre confrontati. Vi è sempre un tiro di dado per l'attaccante o sfida ed un tiro di dado di difesa o risposta. I giocatori trovano indicazione dei risultati dei dadi di cui necessitano per compiere una data operazione entro l'area appropriata degli indicatori sulla Nave o carta Azione. I giocatori avversari tirano i dadi indicati, del tipo e quantità indicate, confrontando i risultati determinando l'esito. **Si considera solo il singolo dado di valore più elevato di ogni gruppo di dadi, NON SOMMATE MAI i dadi.**

**Risoluzione dell'intercettazione e dell'Attacco.** Vi sono tre possibili risultati:

- **DANNEGGIATO:** se il numero di attacco **eccede** quello di difesa ma non del doppio, la nave viene danneggiata ed indicata con un segnalino di Danni.
- **AFFONDATO:** se il numero di attacco eccede quello di difesa di almeno il doppio, la nave viene affondata ed assegnata al mazzo dei Punti Vittoria del giocatore vittorioso.

**NESSUN EFFETTO:** se il numero di attacco è **pari o inferiore** a quello di difesa, non vi sono altri effetti. Notate che se una nave danneggiata viene danneggiata ancora, non si pone alcun altro segnalino di danni – il danno aggiuntivo non ha alcun effetto (vedere anche la regola opzionale 6.8).

**Risoluzione della sfida.** Se il numero di "sfida" maggiore con le modifiche eccede quello più alto di "risposta", la decisione ha successo. Se è pari o inferiore a tale numero, non ha successo.

**Modificatori ai tiri di dado.** Alcune carte Azione o situazioni richiedono che si somma o sottragga uno o più modificatori dal tiro di dado per l'Attacco/Sfida o che sia sottratto dal tiro di dado in difesa. Tutti i modificatori sono cumulativi. Un risultato può essere incrementato a qualsiasi valore, ma non viene mai ridotto a meno di 1 per il confronto.

**Rifornimento limitato.** Quando una Nave da Guerra / Corsara con Rifornimento Limitato tenta di intercettare, si applica un modificatore di -2 al risultato del tiro di dado in attacco (la posa di mine non è considerata intercettazione). Notate che il Rifornimento Limitato non impatta sulle capacità difensive di una nave.

**Navi danneggiate.** Quando una Nave da Guerra / Corsara danneggiata tenta una intercettazione, si applica un modificatore -2 a tutti i risultati dei dadi di attacco (la posa di mine non è considerata intercettazione). Quando una nave danneggiata viene intercettata o attaccata, si applica un modificatore -2 al risultato dei dadi in difesa.

**Azione Notturna -1.** Quando si intercetta di notte, si applica un modificatore -1 al risultato dei dadi in attacco.

### 3.2.8 Uso delle Carte Azione

Dopo che tutte le carte Azione impiegate sono state poste a faccia in giù sul tavolo, il possessore le gioca (girandole a faccia in su) in qualsiasi ordine desidera. Quando una carta Azione viene giocata, mettetela da parte.

**CONTRO MERCANTILI:** per l'intercettazione dei mercantili, annunciate la nave bersaglio e girate la carta Azione Intercettazione relativa all'intercettante a faccia in su. Se qualsiasi altra carta Assistenza fa parte dell'intercettazione, girate anch'essa a faccia in su in questo momento.

**ATTACCO DI MINE:** per i Corsari che posano mine, annunciate l'azione e girate la carta *Posa di Mine* posta sul Corsaro. Se qualsiasi altra carta Assistenza fa parte dell'attacco di mine, girate anch'essa a faccia in su in questo momento.

**NAVI DA GUERRA, CORSARE & BOTTINO:** per l'intercettazione delle Navi da Guerra o di Corsare riconosciute e di navi Bottino, annunciate la nave bersaglio e girate la carta Azione Intercettazione relativa all'intercettante a faccia in su. Se qualsiasi altra carta Assistenza fa parte dell'intercettazione, girate anch'essa a faccia in su in questo momento. Per tutte le altre azioni, il giocatore deve annunciare l'azione e girare la carta Azione posta di fronte alla sua Forza a faccia in su.

### 3.2.9 Esempio di Gioco

Ecco un esempio di un turno completo di gioco. Consideriamo l'azione nel mezzo di una partita a tre giocatori.

#### Turno giocatore 1

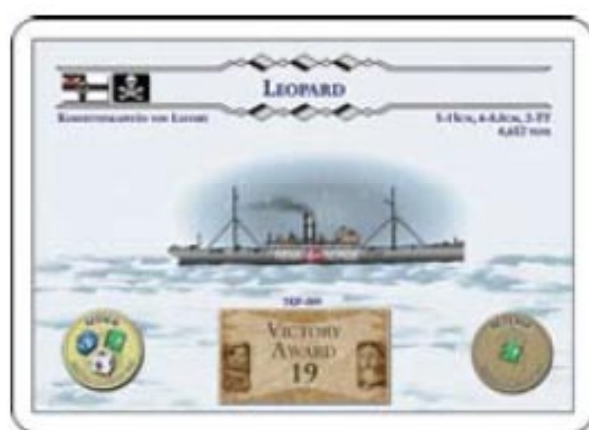
Nel suo turno decide di intercettare il Corsaro *Leopard* svelato del giocatore 2. Ritenendo di non avere possibilità di giocarla altrimenti, il giocatore 1 decide di usare la carta *Richiamato* per l'intercettazione ponendola a faccia in giù davanti alla sua Forza con la metà della intercettazione (parte orizzontale) della carta posizionata in modo da poterla leggere. Inoltre, pone anche una carta *Attacco a Sorpresa* a faccia in giù davanti alla sua Forza con la metà della carta (parte verticale) posizionata in modo da poterla leggere.

Il giocatore 1 annuncia l'intercettazione contro la *Leopard* girando la parte intercettazione della carta *Richiamato* e gira anche la carta *Attacco a Sorpresa* annunciandola che fa parte della intercettazione.

L'unica carta Reazione che il giocatore 2 ha in mano è *Bassi Fondali* – la carta *Attacco a Sorpresa* del giocatore 1 ne preclude il gioco.



Il Giocatore 1 sceglie i dadi blu e verdi come riportato nell'indicatore di attacco accanto alla bandiera inglese, entro la parte Intercettazione della carta *Richiamato* (*Recalled*). Il giocatore 2 sceglie un singolo dado verde indicato quale difesa per la *Leopard*.



Entrambi i giocatori tirano simultaneamente i loro dadi. Il giocatore 1 tira un 4 blu e 6 verde. Il 6 viene modificato ad 8 per la carta *Attacco di Sorpresa* che è compresa nell'intercettazione. Il giocatore 2 tira un 4. Dal momento che il risultato modificato del giocatore 1 è almeno il doppio dell'avversario (8 contro 4), la *Leopard* affonda e la sua carta viene aggiunta al mazzo dei Punti Vittoria del giocatore 1.

Il giocatore 1 scarta le due carte Azione che ha giocato e ne pesca una nuova, terminando così il turno.

### Turno del giocatore 2

Nel suo turno, il giocatore 2 decide di svolgere la sua intercettazione con la nave corsara *Prinz EitelFriedrich* e di effettuare un attacco con siluri contro i tre mercantili del giocatore 1 – il *Matheran*, *Lovat* e *Maria*. Dal momento che il giocatore 2 non ha alcun Corsaro in grado di posare mine, decide di usare la parte intercettazione della carta *Posa di Mine* ponendola a faccia in giù sulla *Prinz Eitel Friedrich* con metà (orizzontale) della carta posizionata in modo che sia leggibile. Inoltre, il giocatore 2 pone anche le carte *Buona Caccia*, *Gruppo di Abbordaggio* e *Sottomarino U-27* a faccia in giù davanti alla sua forza, tutte con la parte non di intercettazione della carta posizionata per facilitare la lettura.



Il giocatore 2 annuncia l'intercettazione contro i due mercantili del giocatore 1, il *Matheran* e il *Lovat*, girando la parte intercettazione della carta *Posa di Mine* sulla *Prinz Eitel Friedrich* e girando anche la carta *Buona Caccia*, annunciando

che fa parte dell'intercettazione (la carta *Buona Caccia* consente di fare due tentativi di intercettazione con una singola nave). Dal momento che il giocatore 2 ha pianificato di abbordare il *Lovat* per secondo, la carta *Gruppo di Abbordaggio* non viene ancora girata. Fortunatamente, il giocatore 1 ha delle risposte disponibili in sua difesa, le carte *QQQ* e *Nave Veloce*. Il giocatore 1 decide di impiegare la sua carta *QQQ* contro la *Prinz Eitel Frederick* giocando la carta direttamente dalla sua mano; al termine dell'intercettazione, la *Prinz Eitel Friedrich* sarà svelata e ruotata di 90° ad indicarlo.



Il giocatore 2 sceglie i dadi blu e verde riportati nell'indicatore di attacco della *Prinz Eitel Friedrich* (non quelli della parte intercettazione della carta *Posa di Mine*). Il giocatore 1 sceglie un singolo dado verde quale indicatore di difesa del *Matheran*. Entrambi i giocatori tirano simultaneamente i dadi. Il giocatore 2 ottiene un 5 blu e 2 verde l'avversario un 6. L'intercettazione non ha quindi alcun effetto. Dal momento che il *Matheran* non è stato danneggiato o affondato, tenta ora di trovare un Passaggio.

Il giocatore 1 sceglie un singolo dado bianco come riportato nell'indicatore di "Sfida" del *Matheran*. Il giocatore 2 sceglie un singolo dado verde come riportato nell'indicatore di "Risposta" del *Matheran*.

Entrambi i giocatori tirano i dadi: il giocatore 1 ottiene un 5 ed il giocatore 2 un 4. Il giocatore 1 ottiene il Passaggio per la *Matheran*. La sua carta viene aggiunta al mazzo dei Punti Vittoria del giocatore 1.

Il giocatore 2 annuncia ora il tentativo di abbordare il *Lovat* girando la carta *Gruppo di Abbordaggio* ed annunciandola nel tentativo di intercettazione. Il giocatore 1 decide che è ora di giocare la carta *Nave Veloce* per impedire la cattura del *Lovat* giocando la carta direttamente dalla sua mano.

Il giocatore 2 sceglie ancora i dadi blu e bianco entro l'indicatore di attacco della *Prinz Eitel Friedrich*. Il giocatore 1 prende un singolo dado verde per la difesa del *Lovat*. Entrambi i giocatori tirano i dadi: il giocatore 2 ottiene un 8 blu e 2 bianco. Il 8 viene modificato a 6 per la carta *Nave Veloce*. Il giocatore 1 tira un 2. Dal momento che il 6 del giocatore 2 è almeno il doppio del 2, il *Lovat* viene catturato ed aggiunto alla forza del giocatore 2 come Nave Bottino. Per le regole della carta *Gruppo di Abbordaggio*, se il risultato del giocatore 2 non fosse stato almeno il doppio di quello del giocatore 1, non vi sarebbe stato alcun effetto per il *Lovat*. Il giocatore 2 annuncia ora la sua azione finale girando la carta *U-27*. Dal momento che il *Matheran* ha trovato un Passaggio ed il *Lovat* è stato catturato come Nave Bottino, questo lascia il *Maria* come unico bersaglio. La *Maria* ha un segnalino di danni, subiti in un turno precedente.

Il giocatore 2 sceglie i dadi blu, bianco e rosso indicati nella carta del *U-27* per l'attacco con siluri. Il giocatore 1 prende invece un solo dado bianco come indicato per la difesa della *Maria*.

I due giocatori tirano i dadi; il giocatore 2 ottiene un 4 blu, 5 bianco e 3 rosso, mentre il giocatore 1 tira un 2, modificato ad 1 essendo la *Maria* danneggiata (non a zero in quanto un risultato non può mai essere ridotto a meno di 1). Il risultato di 5 del giocatore 2 è almeno il doppio di quello avversario (1), quindi la *Maria* viene affondata ed aggiunta al mazzo dei punti vittoria del giocatore 2.

Il giocatore 2 scarta le quattro carte Azione giocate, poi il giocatore 1 scarta le due carte Reazione che ha giocato; il giocatore 2 pesca una nuova carta Azione e termina il turno. Il giocatore 1 pesca 3 nuove carte di mercantile come rimpiazzo.

### Turno del Giocatore 3

Il giocatore 3 decide di cogliere l'opportunità per tentare di affondare la nave corsara *Prinz Eitel Friedrich*, ora svelata, e di attaccare tutti i mercantili del giocatore 2 posando mine. Usa la carta *Mari Favorevoli* per intercettare. Avendo nella sua forza la corsara *Meteor*, pone una carta *Posa di Mine* a faccia in giù sulla *Meteor* con la parte non di



intercettazione posta in modo da poterla leggere. Inoltre, il giocatore 3 pone le carte *Informazioni* e *Inganno* a faccia in giù di fronte alla sua Forza, entrambe con la parte verticale posizionata per la lettura.+



Il giocatore 3 annuncia l'intercettazione della *Prinz Eitel Friedrich* girando la carta *Mari Favorevoli*. Il giocatore 2 ha in mano la carta *Bassi Fondali* e la gioca come reazione. Questa carta annulla automaticamente l'intercettazione, ma il giocatore 2 deve determinare se la *Prinz Eitel Friedrich* viene danneggiata nella fuga nei bassi fondali. Prende quindi i dadi blu e rosso indicati nella parte "Sfida" della carta *Bassi Fondali*, mentre il giocatore 3 prende il dado blu indicato nella parte "Risposta" della stessa carta. Il giocatore 2 ottiene un 6 blu e 3 rosso, il giocatore 3 tirò un 9. Dal momento che il risultato del giocatore 2 (6) non eccede quello del giocatore 3 (9), la *Prinz Eitel Friedrich* viene danneggiata nell'attraversare la secca e riceve il relativo segnalino.

Il giocatore 3 annuncia ora che posa mine girando la carta *Posa di Mine*. Queste attaccano individualmente tutti e tre i mercantili del giocatore 2, il *Bowes Castle*, il *Invercoe*, ed il *Mount Temple* nell'ordine desiderato. Il giocatore 3 inizia con il *Bowes Castle*. Sceglie i dadi blu e rosso riportati nella carta *Posa di Mine* nella parte indicante l'attacco. Il giocatore 2 prende un singolo dado bianco quale difesa del mercantile. I risultati del giocatore 3 sono 7 blu e 2 rosso, mentre l'avversario tira un 4. Dal momento che il risultato di 7 del giocatore 3 è superiore al 4 dell'avversario, ma non almeno il doppio, il *Bowes Castle* è danneggiato.

Passando alla nave seguente, il giocatore 3 sceglie ancora i dadi blu e rosso, mentre l'avversario prende a difesa il dado rosso. I risultati del giocatore 3 sono 3 blu e rosso 4, mentre il difensore tira un 2. Il *Invercoe* viene pertanto affondato (2 è la metà di 4) e la sua carta viene posta nel mazzo dei punti vittoria del giocatore 3.

Infine, il terzo ed ultimo attacco del giocatore 3 è contro una difesa di un dado blu del *Mount Templ*. I risultati sono 5 blu e 1 rosso, mentre il difensore tira un 5. Il mercantile non subisce alcun effetto e non può comunque tentare di trovare un passaggio essendo stato attaccato da mine.

Il giocatore 3 gioca ora le sue due carte Azione rimanenti. Gira la carta *Inganno* e la pone con la forza del giocatore 1. Poi gira la carta *Informazioni*. Pesca segretamente le prime tre carte Azione (tre giocatori, tre carte) e dopo averne determinato il migliore ordine, le ripone nel mazzo; ora conosce la carta Azione che pesca e quelle che gli altri due giocatori pescheranno nei loro turni seguenti.

Il giocatore 3 scarta poi 3 carte Azione, la carta *Inganno* posta sul giocatore 1 non sarà scartata sino al termine del turno seguente del giocatore 1 stesso. Il giocatore 2 scarta poi la singola carta Reazione che ha giocato. Il giocatore 3 pesca una nuova carta Azione per terminare il suo turno. Il giocatore 2 pesca un singolo mercantile per rimpiazzare le sue perdite. Tocca ora ancora al turno del giocatore 1.



### 3.3 Riassunto delle Carte Azione

Ogni carta Azione ha una sua funzione unica oltre alle sue capacità di Intercettazione. A meno che non sia indicato diversamente, le carte Azione possono essere giocate ed i loro risultati o modificatori sommati in una singola Intercettazione. Il numero dato indica la quantità disponibile di ogni tipo di carta (ma ricordate che alcune carte non saranno usate in un round). Il mazzo delle carte Azione (che comprende le carte Reazione ed Assistenza) assomma a 100 carte.

#### 3.3.1 AMC [carta Reazione] (2)

Il Mercantili Incrociatori Armati (AMC) *HMS Alcantara* e *HMS Carmania* intercettano automaticamente la Nave da Guerra o Corsara che tenta l'intercettazione contro un mercantile. Risolvete i due combattimenti simultanei in qualsiasi ordine, i risultati si applicano solo dopo che entrambe le parti hanno risolto l'intercettazione. Se la Nave da Guerra o Corsara viene affondata, aggiungetela ai Punti Vittoria del giocatore del AMC, ottenendo i punti vittoria indicati sulla carta; se danneggiata, ponete un segnalino di danni sulla nave. Se il AMC viene affondato, aggiungetelo al mazzo dei punti vittoria del giocatore della Nave da Guerra o Corsara, ottenendo i punti indicati. Se il AMC viene danneggiato o non subisce alcun risultato, scartatelo normalmente. Se la carta intercettazione originaria era una *Azione Notturna*, il modificatore -1 si applica ai risultati di attacco di entrambi i giocatori. Tutte le altre carte Azione impiegate incluse in questa intercettazione non hanno effetto contro il AMC, ad eccezione di *Attacco di Sorpresa* o *Proiettori* che valgono solo per l'intercettazione da parte di Nave da Guerra o Corsara. Se la nave intercettante originaria è Corsara, è automaticamente svelata.

Il mercantile designato originariamente per l'intercettazione viene ignorato, e non può essere intercettato ancora nel corso del turno corrente da parte dell'attaccante.

#### 3.3.2 Blockade Runner (2) [Forzatore di Blocco]

Può dare rifornimento per ogni Nave da Guerra & Corsara con Rifornimento Limitato presente nella forza del giocatore amico, incluse quelle navi in una Isola Rifugio che usano gli indicatori di Sfida/Risposta. Tirate singolarmente per ogni nave. Se si ha successo, rimuovete il segnalino di Rifornimento Limitato. Notate che se una o più Navi Bottino fanno parte della forza del giocatore amico, si applica un singolo modificatore +2 al risultato di Sfida per ogni tentativo.

#### 3.3.3 Boarding Party [Carta Assistenza] (6) [Gruppo di Abbordaggio]

Si deve giocare assieme ad una intercettazione da parte di una Nave da Guerra o Corsara. Invece di tentare di affondare un singolo mercantile non danneggiato, la Nave da Guerra o Corsara tenta di catturarla come Nave Bottino. Si ignora un risultato di danni. Se si ottiene un risultato di affondamento, il mercantile viene catturato ed aggiunto alla forza del giocatore quale Nave Bottino; questa dà anche automaticamente il rifornimento solo alla nave intercettante se questa ha Rifornimento Limitato. Se il mercantile non viene catturato, tirate normalmente quando determina il Passaggio.

#### 3.3.4 Bounding Main [Gioco di Squadra] (1) [Rotte Principale]

Questa carta viene tipicamente usata solo nelle partite a squadre con 4 giocatori. Nelle partite non di squadra questa carta può essere usata dalle forze inglesi. Causa al giocatore seguente (avversario) il salto del turno. Dopo che il giocatore ha completato il suo turno pescando la carta Azione, il giocatore seguente non gioca. Se questi ha una carta *Inganno* o *Banco di Nebbia* davanti alla sua forza, quella carta si mantiene sino a quando quel giocatore non svolge il suo turno seguente.

#### 3.3.5 Break Contact [Carta Reazione] (2) [Romper il Contatto]

Può annullare una intercettazione contro una Nave da Guerra, Corsara, Bottino o Mercantile usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Si applica un modificatore -2 al risultato della Sfida per ogni situazione se la nave bersaglio è danneggiata e/o con Rifornimento Limitato. Se ha successo, l'intercettazione viene annullata. Questa carta non può essere giocata nel corso di una azione notturna, se la nave è in una Isola Rifugio, quale risposta ad una carta *Attacco di Sorpresa*, o contro un attacco di siluri o mine.

#### 3.3.6 Breakdown (1) [Guasto]

Il giocatore tenta di danneggiare qualsiasi Nave da Guerra o Corsara nemica non danneggiata usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Una nave Corsara può essere svelata o meno. Se ha successo, ponete un segnalino di danni sulla nave. La parte di intercettazione di questa carta rappresenta una specifica nave come forza inglese – il *HMS Glasgow*. I dadi di attacco indicati accanto all'immagine della nave sono più potenti dei tipici dadi per intercettazione inglese. Storicamente, il *HMS Glasgow* fu il protagonista dell'affondamento delle *SMS Leipzig* ed *SMS Dresden*.

#### 3.3.7 Breakout (3) [Fuga]

Usando gli indicatori di Sfida/Risposta, se il risultato della Sfida eccede quello della Risposta, il giocatore pesca una singola carta di nave dal mazzo delle Navi da Guerra & Corsare e lo aggiunge alla sua forza. Se il risultato della Sfida è almeno il doppio della Risposta, ne pesca due aggiugnendole entrambe alla sua forza.

### 3.3.8 Collier (1) [*Nave Rifornimenti*]

Rifornisce automaticamente tutte le navi nella forza del giocatore amico, incluse quelle in Isola Rifugio.

### 3.3.9 *Damage Control* (4) [Controllo dei Danni]

Ripara automaticamente una singola Nave da Guerra, Corsara, Bottino o Mercantile danneggiata, incluse le navi in Isola Rifugio.

### 3.3.10 *Deception* (2) [Inganno]

Questa carta viene posta con la forza di un avversario. Nel corso del turno di quel giocatore, questi può giocare solo una singola carta Azione, che viene pescata a caso dalla sua mano. E' l'unica carta ad essere giocata nel turno. Il giocatore deve svolgere la parte non di intercettazione della carta. Se l'azione non è legale o non ha effetto, viene ignorata. La carta Azione scelta deve essere scartata assieme alla carta *Inganno*. Il giocatore pesca normalmente per terminare il suo turno.

Mentre la carta Inganno attende il gioco per un turno, il giocatore può giocare normalmente carte Reazione. Un giocatore non può mai avere una carta *Inganno* e *Banco di Nebbia* che attendono il gioco nello stesso turno, il che significa che se un giocatore ha già una di queste due carte, non può subire il gioco dell'altra.

### 3.3.11 *Exchange Information* [Gioco di Squadra] (1) [Scambio di Informazioni]

questa carta si usa tipicamente in partite a 4 con squadre. Nelle partite senza squadre si può usare solo con forze inglesi. Il giocatore e l'altro membro della squadra possono scambiarsi liberamente un qualsiasi numero di carte Azione dalle rispettive mani. Il numero di carte scambiate può non essere pari e un giocatore può ricevere carte senza scambiarne alcuna. I giocatori non dovrebbero discutere specificamente delle loro carte Azione né guardare le carte dell'altro. Possono comunque fare asserzioni generiche del tipo "ho bisogno di carte reazione".

### 3.3.12 *Fair Seas* (2) [Mari Favorevoli]

Il giocatore tenta di trovare un Passaggio con una delle sue Navi Bottino non danneggiate o Mercantile, usando gli indicatori di Sfida/Risposta che si trovano nella carta del Mercantile. Si applica un modificatore +1 al risultato di Sfida. Se ha successo, la nave trova un Passaggio.

### 3.3.13 *Fast Ship* [Carta Reazione] (2) [Nave Veloce]

Si applica un modificatore -2 all'attacco quando una nave Corsara intercetta un Mercantile. Questa carta non può essere giocata da un Mercantile danneggiato e nemmeno in una Azione Notturna o quale risposta ad una carta *Attacco di Sorpresa*. Non può essere giocata contro una Nave da Guerra.

### 3.3.14 *Fog Bank* (2) [Banco di Nebbia]

Questa carta viene posta con una forza avversaria. Nel turno seguente di quel giocatore, questi non può giocare alcuna carta Azione né pescare una carta al termine del proprio turno. Si scarta semplicemente la carta *Banco di Nebbia*. Sino a quando non viene scartata, il giocatore non può essere intercettato o attaccato; solo una carta *Tempo Brutto* può essere giocata contro il giocatore. Un giocatore non può mai avere una carta *Inganno* e *Banco di Nebbia* che attendono il gioco nello stesso turno, il che significa che se un giocatore ha già una di queste due carte, non può subire il gioco dell'altra.

### 3.3.15 *Good Hunting* [Carta Assistenza] (4) [Buona Caccia]

Si gioca assieme ad una intercettazione di nave Corsara. Con questa carta una Corsara intercetta due Mercantili con una singola azione di intercettazione. tirate singolarmente per ogni intercettazione. Si possono giocare carte Reazione per ogni Mercantile. Si può giocare quale reazione una carta *Caccia Scarsa*.

### 3.3.16 *Heavy Weather* (2) [Brutto tempo]

Tutte le Navi da Guerra, Corsare, Bottino o Mercantili della forza di un avversario devono ciascuna controllare per l'affondamento usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Se ha successo, ogni nave affondata viene rimossa dal gioco e posta in fondo al rispettivo mazzo delle navi. Non si riceve alcun punto vittoria per le navi affondate. Le navi in Isole Rifugio non sono influenzate.

### 3.3.17 *Intelligence* (2) [Informazioni]

Il giocatore può segretamente guardare l'intera mano di un avversario oppure guardare e riordinare la pesca di carte del turno seguente dal mazzo delle carte Azione. Con una partita a 4, questo significa 4 carte, 3 per una partita a 3 e 2 con due giocatori.

### 3.3.18 *Interned* (1) [Internato]

Il giocatore tenta di far internare in un porto neutrale una Nave da Guerra, Corsara svelata o Nave Bottino usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Si applica un modificatore di +2 al risultato della Sfida per ogni situazione nella quale la

nave è danneggiata e/o indicata con Rifornimento Limitato. Se ha successo, ponete la nave a faccia in su nel fondo del rispettivo mazzo delle navi. Non si ricevono punti vittoria per le navi internate.

### 3.3.19 *Interrogate* (5) [Interrogatorio]

Il giocatore tenta di svelare una singola nave Corsara o Bottino usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Se ha successo, la nave viene svelata ed il giocatore la intercetta immediatamente con l'indicatore di Attacco indicato sulla carta. Una nave Corsara in una Isola Rifugio non può subire interrogatorio. Questa carta non può essere giocata assieme ad una carta Assistenza. Le carte Reazione non possono impedire l'interrogatorio. Se svelato, il difensore può giocare una carta Reazione normalmente, ma non può usare una carta di *Cambio Bandiera* sino a quando non viene risolta l'intercettazione. I giocatori non possono fare interrogatorio su navi Corsare svelate o navi Bottino.

### 3.3.20 *Island Refuge* (2) [Isola Rifugio]

Dà automaticamente un porto franco per una singola Nave da Guerra o Corsara. Ponete questa carta sulla nave desiderata a mostrare che si trova "nel" rifugio. Una nave deve rimanere nel rifugio per almeno un turno, ma può rimanere quanti turni desidera. Nel turno in cui entra nell'isola ed in ogni turno seguente che rimane lì, una nave può tentare di rifornirsi e di ripararsi usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Ogni tentativo si tira separatamente.

Mentre si trova in una Isola Rifugio, una nave può essere intercettata solamente da una cannoniera. Una nave Corsara non può essere interrogata. Una nave non è influenzata da *Cattivo Tempo* e *Appuntamento Mancato*. Una nave non può tentare una intercettazione o posa di mine mentre si trova nell'isola o nel turno in cui ne esce. Per uscire dall'isola, rimuovete semplicemente la carta in qualsiasi momento del turno amico e scartatela. Una nave Corsara è automaticamente nascosta e non può essere svelata quando vi entra.

### 3.3.21 *Lay Mines* (2) [Posa di Mine]

Questa carta può essere giocata solamente se il giocatore attiva una Corsara equipaggiata con mine. Le mine attaccano tutti i mercantili (non le Navi Bottino) di un avversario. Il difensore può evitare l'attacco giocando una carta di *Dragamine* quale Reazione.

### 3.3.22 *Minesweeper* [Carta Reazione] (2) [Dragamine]

Rimuove automaticamente le mine posate da una nave Corsara o sottomarino prima che attacchino un Mercantile.

### 3.3.23 *Mistaken Identity* [Carta Reazione] (1) [Identificazione Errata]

Dopo che un Mercantile è stato affondato, il giocatore tenta di scambiare un qualsiasi singolo Mercantile affondato dal suo mazzo dei punti vittoria per questo Mercantile appena affondato usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Se ha successo, le due carte di Mercantile sono scambiate e poste nei rispettivi mazzi dei punti vittoria. La parte intercettazione di questa carta rappresenta una nave specifica per le forze inglesi – il *HMS Highflyer* (11 cannoni da 6 pollici e 9 cannoni da 12-pdr). I dadi di attacco accanto all'immagine della nave sono più potenti di quelli normalmente presenti per le forze inglesi. Storicamente, il *HMS Highflyer* affondò il *SMS Kaiser Wilhelm der Grosse*.

### 3.3.24 *Monitor* (1) [Monitore (imbarcazione costiera)]

Intercetta qualsiasi singola Nave da Guerra o Corsara in una Isola Rifugio. Si applica un modificatore +2 al risultato dell'attacco, dal momento che il bersaglio è considerato statico.

### 3.3.25 *Non-Combatant* [Carta Reazione] (3) [Non Combattente]

Quando si gioca questa carta, si applica un modificatore -2 al risultato in attacco quando un Mercantile non danneggiato viene intercettato da una Nave da Guerra o Corsara. Si ignora un risultato di danni. Se si ottiene un risultato di affondato, il Mercantile viene invece catturato ed aggiunto alla forza dell'avversario quale Nave Bottino. Dà anche automaticamente il rifornimento per la nave intercettante, se necessario. Rimuovete il segnalino di Rifornimento Limitato. Se il Mercantile non viene catturato, applicate un modificatore di +2 al risultato della Sfida quando si determina il Passaggio.

### 3.3.26 *Pull the Plug* [Carta Reazione] (1) [Tirare la Leva]

Quando si annuncia una intercettazione contro una Nave da Guerra, Corsara o Bottino amica danneggiata o integra, l'intercettazione viene annullata e la nave viene automaticamente autoaffondata e rimossa dal gioco. Ponete la nave a faccia in su nel fondo del rispettivo mazzo delle navi. Non si riceve alcun punto vittoria per una nave autoaffondata.

### 3.3.27 *QQQ* [Carta Reazione] (2) [QQQ]

Svela automaticamente una nave Corsara dopo che intercetta un Mercantile.

### 3.3.28 *Q-Ship* [Carta Reazione] (2) [Nave Q]

Le Navi *Q-7 Penhurst* e *Q-19 Privet* attaccano automaticamente un sottomarino che tenta di lanciare un attacco con siluri. Prima la Nave Q tenta di attirare il sottomarino in un "duello di superficie", usando gli indicatori di Sfida/Risposta sulla sua carta. Se ha successo, sia la Nave Q che il sottomarino usano i loro indicatori di "cannoni" per

risolvere l'attacco simultaneo. I risultati si applicano solamente dopo che entrambe le parti hanno risolto ogni attacco. Se il sottomarino viene affondato, la sua carta viene aggiunta ai punti vittoria del giocatore della Nave Q, e vale i punti indicati sulla sua carta. Se il sottomarino viene danneggiato o non viene danneggiato, viene scartato normalmente.

Se la Nave Q viene affondata, viene aggiunta ai punti vittoria del giocatore del sottomarino, e vale i punti indicati; se danneggiata o non danneggiata, è scartata normalmente.

Se la Nave Q non ha successo nell'attrarre il sottomarino nel duello di artiglierie, il sottomarino attacca la Nave Q per primo con i suoi siluri, implementando eventuali risultati. Se la Nave Q non viene affondata, attacca poi il sottomarino con le sue cariche di profondità (DC) considerando eventuali danni subiti. Anche in questo caso solo il risultato di affondamento dà punti vittoria. Il Mercantile originariamente designato quale bersaglio dell'attacco con siluri viene ignorato.

### **3.3.29 Razzle-Dazzle [Carta Reazione] (1) [Manovre Evasive]**

Può annullare un attacco con siluri di un sottomarino usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Un risultato che ha successo annulla l'attacco.

### **3.3.30 Recalled [Carta Reazione] (1) [Richiamato]**

Dopo aver affondato un Mercantile, la Nave da Guerra o Corsara intercettante (svelata o meno) può ricevere ordine di tornare in un porto amico, usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Se ha successo, la Nave da Guerra o Corsara viene rimossa dal gioco e posta a faccia in su in fondo al mazzo delle Navi da Guerra & Corsare. Non si ricevono punti vittoria per le navi richiamate. Il Mercantile originariamente affondato viene posto ancora nei punti vittoria dell'intercettante. Questa carta può essere giocata nel mezzo del turno del giocatore attivo – in qualsiasi momento dopo che ha affondato un Mercantile – e può impedire ulteriori attacchi da carte come *Rotte Commerciali* o *Buona Caccia*.

### **3.3.31 Recon Aircraft (2) [Aereo da Ricognizione]**

Il giocatore pesca automaticamente due carte Azione a caso dalla mano di un avversario e le aggiunge alla propria mano. Entrambe queste carte possono essere giocate nello stesso turno, contro lo stesso giocatore o giocatori diversi.

### **3.3.32 Reflag [Carta Reazione] (5) [Cambio di Bandiera]**

Nasconde automaticamente una nave Corsara o Bottino dal riconoscimento. Questa carta è un caso speciale in quanto può anche essere giocata dal giocatore che sta svolgendo il turno quale reazione ad una azione che gli ha svelato la nave, ad esempio *QQQ*. Se giocata in risposta ad *AMC* o *Interrogatorio*, quelle azioni sono risolte completamente prima che questa carta venga giocata. E' anche l'unica carta Reazione che può essere giocata anche nel corso del turno di un giocatore come carta Azione "impiegata" per nascondere una nave Corsara o Bottino dal riconoscimento quando inizia il suo turno svelata.

### **3.3.33 Rendezvous Missed (2) [Appuntamento Mancato]**

Ogni Nave da Guerra o Corsara (svelata o meno) di un giocatore avversario, eccetto quelle che si trovano in una Isola Rifugio, devono controllare per il Rifornimento Limitato usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Tirate individualmente per ogni nave. Se ha successo, ponete un segnalino di Rifornimento Limitato sulla nave. Notate che se una o più navi Bottino fanno parte della forza del giocatore, si applica un singolo modificatore -2 al risultato di Sfida per ogni tentativo.

### **3.3.34 Sail Q-Ship [Carta Reazione] (1) [Nave Q a Vela]**

La Nave Q a vela *Q-21 Prize* attacca automaticamente un sottomarino che tenta di lanciare un attacco con siluri contro una Nave Mercantile a Vela (regola opzionale 6.11). Prima la Nave Q a Vela tenta di attrarre il sottomarino in un "duello di superficie", usando gli indicatori di Sfida/Risposta sulla sua carta. Se ha successo, sia la Nave Q che il sottomarino usano i loro indicatori di "cannoni" per risolvere l'attacco simultaneo. I risultati si applicano solamente dopo che entrambe le parti hanno risolto ogni attacco. Se il sottomarino viene affondato, la sua carta viene aggiunta ai punti vittoria del giocatore della Nave Q a Vela, e vale i punti indicati sulla sua carta. Se il sottomarino viene danneggiato o non viene danneggiato, viene scartato normalmente.

Se la Nave Q a Vela viene affondata, viene aggiunta ai punti vittoria del giocatore del sottomarino, e vale i punti indicati; se danneggiata o non danneggiata, è scartata normalmente.

Se la Nave Q a Vela non ha successo nell'attrarre il sottomarino nel duello di artiglierie, il sottomarino attacca la Nave Q per primo con i suoi siluri, implementando eventuali risultati. La Nave Q non porta cariche di profondità (DC) quindi non può attaccare il sottomarino se sopravvive. Anche in questo caso solo il risultato di affondamento dà punti vittoria. Il Mercantile originariamente designato quale bersaglio dell'attacco con siluri viene ignorato.

### **3.3.35 Scuttle (2) [Autoaffondamento]**

Rimuove automaticamente dal gioco una singola Nave da Guerra, Corsara o Bottino amica danneggiata. Ponete la nave a faccia in su nel fondo del rispettivo mazzo delle navi. Non si ottiene alcun punto vittoria per le navi autoaffondate.

### **3.3.36 Searchlight [Carta Assistenza] (1) [Proiettore]**

Si gioca in aggiunta ad intercettazione di forze inglesi, Nave da Guerra o Corsara. La forza inglese o Nave da Guerra o Corsara aggiunge un modificatore +3 al risultato di attacco in Intercettazione –1 Azione Notturna.

Se combinata con *Buona Caccia* o *Rotte Marittime* il modificatore +3 vale per ogni singolo attacco.

La parte di intercettazione della carta rappresenta una nave specifica delle forze inglesi – il *HMS Pegasus*. I dadi di attacco accanto all'immagine della nave sono più potenti di quelli normalmente presenti per le forze inglesi. Storicamente il *SMS Königsberg* affondò il *HMS Pegasus*.

### 3.3.37 *Second Chance* (2) [Seconda Possibilità]

Dopo aver pescato una carta per terminare il suo turno corrente, il giocatore riceve immediatamente un turno aggiuntivo. Non si può giocare nel corso del turno aggiuntivo un'altra di queste carte oppure *Intercettazione Radio*.

### 3.3.38 *Shallow Run* [Carta Reazione] (2) Bassi Fondali

La carta consente ad una Nave da Guerra, Corsara, Bottino o Mercantile di fuggire automaticamente da una intercettazione prima che venga risolta. La nave deve comunque determinare se fugge senza danni o se viene danneggiata nell'attraversare la secca, usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Se non ha successo la nave viene danneggiata. Se è già danneggiata, applicate un modificatore –2 al tiro di dado per la Sfida. Quale eccezione all'effetto dei Danni multipli, se una nave già danneggiata non ha successo, viene affondata – il giocatore intercettante originario pone la nave nel suo mazzo dei punti vittoria. Questa carta non può essere giocata nel corso di una azione notturna, se la nave è in una Isola Rifugio, o quale risposta ad una carta di *Attacco a Sorpresa* o di un attacco con siluri o mine.

### 3.3.39 *Shipping Lanes* [Carta Assistenza] (4) [Rotte Commerciali]

Si gioca assieme ad una intercettazione di Nave da Guerra. Con questa carta una Nave da Guerra intercetta tutti e tre i mercantili con una singola carta Azione intercettazione. Tirate individualmente per ogni intercettazione. Si possono giocare carte Reazione per ogni mercantile. Si può giocare in reazione una carta di *Caccia Scarsa*.

### 3.3.40 *Slim Pickings* [Carta Reazione] (2) [Caccia Scarsa]

Annulla automaticamente una intercettazione annunciata contro un singolo mercantile o riduce una intercettazione annunciata ad una carta *Buona Caccia* o *Rotte Commerciali* ad una intercettazione contro un solo mercantile.

### 3.3.41 *Special Cargo* [Carta Assistenza] (1) [Carico Speciale]

Si gioca assieme ad una intercettazione di Nave da Guerra o Corsara, attacco con mine di Corsara, o attacco con siluri o mine di sottomarino. Tutti i mercantili affondati quale risultato di una singola intercettazione, attacco con siluri o con mine, contano il doppio dei loro punti vittoria. Questa carta può essere combinata con *Rotte Commerciali* o *Buona Caccia*.

La parte intercettazione di questa carta rappresenta una nave specifica delle forze inglesi – il *HMS Sydney*. I dadi di attacco accanto all'immagine della nave sono più potenti di quelli normalmente presenti per le forze inglesi. Storicamente il *HMS Sydney* affondò il *SMS Emden*.

### 3.3.42 *Submarines U-27 & U-41* (2) [Sottomarini U-27 & U-41]

Attacca un singolo mercantile (non Nave Bottino – vedere regola opzionale 6.9) con siluri. Le carte *Nave Q*, *Nave Q a Vela* o *Manovre Evasive* possono essere giocate in Reazione.

### 3.3.43 *Submarines UC-16 & UC-29* (2) [Sottomarini UC-16 & UC-29]

Attacca un singolo mercantile (non Nave Bottino – vedere regola opzionale 6.9) con siluri o posa mine. L'attacco con mine è contro tutti i mercantili (non Nave Bottino) di un avversario. Le carte *Nave Q*, *Nave Q a Vela* o *Manovre Evasive* possono essere giocate in Reazione all'attacco con siluri. Una carta *Dragamine* può essere giocata in reazione alla posa di mine.

### 3.3.44 *Surprise Attack* [Carta Assistenza] (3) [Attacco a Sorpresa]

Si gioca assieme ad una intercettazione di forze inglesi, Navi da Guerra o Corsare. Queste applicano un modificatore +2 al risultato di attacco di una intercettazione. Se combinata con *Buona Caccia* o *Rotte Mercantili*, il modificatore +2 vale per ogni singolo attacco. Si può usare una sola singola carta di Attacco a Sorpresa per Intercettazione.

### 3.3.45 *Transfer Command* (2) [Trasferimento del Comando]

Il giocatore tenta di trasferire una singola Nave da Guerra o Corsara svelata o Nave Bottino svelata alla sua forza, sottraendola dalla forza di un avversario, usando gli indicatori di Sfida/Risposta. Se ha successo, la nave viene spostata con la forza del giocatore. La nave trasferita mantiene lo stato di riconosciuta, danni o Rifornimento Limitato.

### 3.3.46 *Trap* [Carta Reazione] (2) [Trappola]

Il mercantile intercettato è armato! Il mercantile e la Nave da Guerra o Corsara usa i rispettivi indicatori di attacco (si trovano sulla carta *Trappola* per il mercantile) per risolvere il combattimento simultaneo in qualsiasi ordine, con i risultati che si applicano solo dopo che entrambe le parti hanno terminato.

Se una nave viene affondata, viene posta nel mazzo dei punti vittoria dell'avversario. Il danno viene registrato normalmente. Se la carta Azione originaria di intercettazione era una Azione Notturna, il modificatore -1 si applica al risultato di attacco di entrambi i giocatori. Tutte le altre carte Azione impiegate incluse in questa intercettazione sono trattate normalmente – una carta *Sorpresa* o *Proiettori* vale solamente per l'intercettazione dalla Nave da Guerra o Corsara. Se la nave intercettante è Corsara, viene automaticamente svelata.

### 3.3.47 *Wireless Intercept* (2) [Intercettazione Radio]

Il giocatore aggiunge automaticamente le prime due carte del mazzo degli scarti delle carte Azione alla sua mano. Si può giocare una sola di queste carte per turno. Non si può giocare in un secondo turno consecutivo.

## 4.0 Regole per il gioco di squadra

Quale opzione per una partita a 4 giocatori, si possono creare due squadre di due giocatori. I giocatori coordinano i loro sforzi per ottenere una vittoria di gruppo. Quale regola generale, i componenti del gruppo giocano comunque una partita individuale e non possono guardare la mano del compagno, né discutere specificamente delle loro carte Azione. Non possono scambiarsi le carte Azione eccetto giocando la carta *Scambio di Informazioni*. Possono comunque fare dichiarazioni generiche come “ho una mano forte in difesa”, ma queste comunicazioni non possono in alcun modo ostacolare il gioco. I giocatori dovrebbero attenersi allo spirito di questa regola e non tentare di avere un vantaggio scorretto.

**4.1** I compagni di gruppo alternano la posizione dove siedono attorno al tavolo.

**4.2** I compagni di gruppo non possono mai fare deliberatamente qualcosa che possa affondare o danneggiare una nave del compagno. Non ricevono mai punti vittoria per la nave del compagno di squadra.

**4.3** Le azioni che hanno indicazione di dover essere giocate contro un avversario devono essere giocate contro un membro della squadra avversaria.

**4.4** Le azioni che hanno indicazione di accadere assieme ad un giocatore o nave amica valgono solo per il giocatore che sta svolgendo l'azione. *Ad esempio, un giocatore non può rimuovere un segnalino di danni di un compagno di squadra.*

**4.5** Le carte reazione non possono essere giocate da un giocatore in risposta ad azioni svolte contro un compagno di squadra.

**4.6** Una nave che torna da una Isola Rifugio può automaticamente essere trasferita ad un compagno di squadra.

**4.7** Se un giocatore riceve due nuove Navi da Guerra o Corsare quale risultato del gioco di una carta *Fuga*, si possono aggiungere una o due navi alla forza del compagno di squadra. Un risultato di aggiunta di una singola nave comporta obbligatoriamente la sua aggiunta alla forza del giocatore che ha svolto l'azione.

**4.8** Ogni giocatore mantiene il proprio mazzo dei punti vittoria ed i membri della squadra ottengono singolarmente i punti Round per la propria squadra. Quindi, in un round, una squadra potrebbe ottenere (escludendo le situazioni di parità) da massimo 7 (4 + 3) a minimo 3 (2 + 1) punti Round.

**4.9** Al termine di un round, i compagni di squadra possono raggruppare e scambiarsi le rimanenti Navi da Guerra e Corsare quando decidono se mantenere navi per il round seguente.

**4.10** Al termine della partita, la squadra che ha il totale maggiore di punti Round vince.

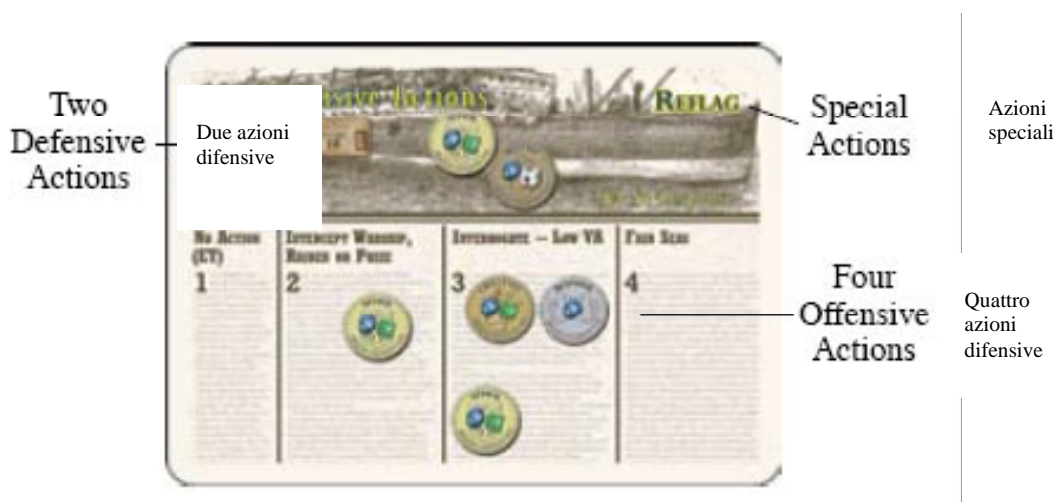
## 5.0 Regole in solitario

Un singolo giocatore gioca contro un “giocatore fantasma” usando queste regole per il solitario. I giocatori dovrebbero prima familiarizzare con le regole del normale gioco a due giocatori prima di affrontare il gioco in solitario. Dal momento che nel gioco in solitario il giocatore usa quelle regole, con solo poche eccezioni, è importante averle ben imparare tutte. Inoltre osservate con cura le carte Azione, poiché le carte in solitario danno solo una descrizione abbreviata delle varie azioni. Ricordate, come per ogni gioco in solitario, il giocatore deve tirare i dadi e talvolta prendere delle decisioni logiche nel miglior interesse del giocatore “fantasma”. Il fare scelte oculate rende più eccitante il gioco.

### 5.2 Il mazzo per il gioco in solitario

Un aspetto particolare del gioco è la capacità per un singolo giocatore di combattere contro un giocatore “fantasma” in modo simile che contro un giocatore vero. Le carte in solitario funzionano assieme alle carte Azione per simulare tutti gli aspetti del gioco. Le carte in solitario inoltre sono carte a doppio uso. Con queste carte, una parte contiene le due possibili azioni difensive del giocatore fantasma (ed alcune azioni speciali), mentre l'altra contiene le quattro possibili azioni offensive. Queste carte sono un ibrido delle carte Azioni e riassumono le possibili azioni che possono essere svolte con esse.





## 5.2 Piazzamento per il solitario

Organizzate il mazzo per il solitario assieme agli altri tre mazzi. Rimuovete 2 *Informazioni*, 2 *Intercettazione Radio*, *Rotta Principale*, *Guasto*, *Scambio di Informazioni*, *Identificazione Errata*, *Tirare la Leva*, *Nave Q a Vela*, *Proiettore* e *Carico Speciale* dal mazzo delle carte Azione (non si usano). Mescolate i quattro mazzi.

**5.2.1.** Rimuovete a caso 48 carte Azione – risulta quindi un mazzo di gioco di 40 carte.

**5.2.2** Date ad entrambe le parti 3 Navi da Guerra e/o Corsare, 3 Mercantili e 6 carte Azione. Tenete la mano del giocatore fantasma nascosta e mettetela da parte, dal momento che queste carte non si usano quando si determinano le azioni del giocatore fantasma per il turno – queste sono determinate dalle carte in solitario.

**5.2.3** Per il primo round, usate qualsiasi metodo desiderate per determinare chi gioca per primo.

**5.2.4** Al completamento di ogni round, contate i punti vittoria ed assegnate i punti Round. Il giocatore decide quali navi tenere per i round seguenti.

**5.2.5** Per i round seguenti, rimescolate i mazzi delle carte Azione e quello delle carte in solitario. Distribuite il numero appropriato di carte Azione.

## 5.3 Solitario – come giocare per il giocatore “vero”

Questo paragrafo spiega le variazioni apportate alle regole per il giocatore “vero”, il quale segue tutte le normali regole salvo le eccezioni qui sotto esposte.

**5.3.1** Tutte le carte Azione scartate sono poste a faccia in giù. Il mazzo degli scarti rimane nascosto per tutta la partita.

**5.3.2.** Quando viene giocata una carta *Aereo da Ricognizione*, le due carte sono pescate a caso dalla mano del giocatore fantasma. Questo è l’unico effetto della mano di questi nel corso di un Round.

**5.3.3** Quando il giocatore vero intercetta una nave del giocatore fantasma, pescate una singola carta in Solitario per ogni attacco con siluri ed una singola carta per ogni volta che sono posate mine – non per ogni mercantile attaccato dalle mine. Tirate un dado rosso e consultate la parte relativa alle Azioni Difensive sulla carta. Vi sono due possibili risultati – uno se si tira un 1 o 3 e l’altro se si tira un 2 o 4. Implementate la reazione indicata se corrisponde all’azione del giocatore vero. Se il risultato è “Nessuna Risposta” o la reazione indicata non corrisponde all’azione del giocatore vero, ossia *Dragamine* contro *Intercettazione*, non si ha alcuna reazione.

## 5.4 Solitario – Giocare per il giocatore “fantasma”

Questo paragrafo espone le regole per il giocatore fantasma.

**5.4.1** Rimescolate il mazzo in solitario se tutte le carte sono state giocate, o al termine di ogni turno del giocatore fantasma.

**5.4.2** Proprio come il giocatore vero, il giocatore fantasma pesca una carta Azione al termine di ciascun turno. Senza esaminarla, viene posta a faccia in giù negli scarti; non viene aggiunta alla mano del giocatore fantasma.

**5.4.3** Poiché il giocatore fantasma usa le carte in Solitario per determinare quali azioni condurre, il suo turno può comportare l’uso di una o più carte in solitario. Si usano queste regole per ciascuna carta:

1. Pescate una singola carta e tirate un dado rosso. Consultate la parte Azioni della carta. Se si tira un 1, il turno del giocatore fantasma termina.

2. Se si tira un 2 e l'azione indicata non può essere svolta, ad esempio richiede l'intercettazione da Nave da Guerra ed il giocatore fantasma non ne ha alcuna, o tutte quelle che ha hanno già intercettato, o richiede una intercettazione e tutti i Mercantili del giocatore vero sono già stati intercettati, l'azione viene ignorata. Il turno del giocatore fantasma termina.
3. Se si tira un 2 e l'azione indicata può essere completata, pescate una carta Solitario aggiuntiva. Fate riferimento alla parte Azioni Speciali della carta. Se è vuota, non vi è alcuna azione speciale inclusa nell'intercettazione. Se è indicata un'azione speciale, continuate a pescare carte aggiuntive sino a quando non ottenete una parte vuota, un'azione doppia o una illegale, ad esempio *Rotte Marittime* con una *Intercettazione di Corsara* o *Cambio di Bandiera*. Tutte le azioni speciali legali si applicano alla intercettazione, incluso il primo caso di doppia azione. Scegliete il bersaglio o bersagli migliori o casualmente. Una volta che l'intercettazione viene completata, il turno del giocatore fantasma prosegue pescando un'altra singola carta e tirando il dado rosso.
4. Quando si tira un 3 o 4 e l'azione ha anche una nota "(ET)", il turno del giocatore fantasma termina. Se l'azione non può essere completata, ad esempio impone un *Trasferimento di Comando* e tutte le navi del giocatore vero sono Corsare non svelate, l'azione viene ignorata e il turno del giocatore fantasma termina.
5. Se una azione con 3 o 4 non comprende "(ET)", l'azione viene completata ed il turno del giocatore fantasma prosegue pescando un'altra singola carta e tirando un dado rosso. Se quell'azione non può essere completata, viene ignorata ed il turno del giocatore fantasma prosegue pescando un'altra singola carta e tirando il dado rosso.
6. Se l'azione del giocatore fantasma è *Inganno* o *Banco di Nebbia*, non ponete la carta in Solitario sul giocatore vero; ricordate solo l'azione da svolgere. A differenza delle carte Azione, le carte in Solitario non vengono rimosse dal mazzo.
7. Se l'azione del giocatore fantasma è un *Isola Rifugio*, scegliete una nave con danno o *Rifornimento Limitato* o una *Corsara* svelata per prima, altrimenti scegliendo la migliore o casualmente. Non ponete la carta in Solitario sulla nave; semplicemente spostate la nave leggermente fuori dalla linea. Le navi rimangono nell'*Isola Rifugio* sino a quando non viene rimosso il danno o il *Rifornimento Limitato*. Altrimenti, torna il turno seguente.
8. Se l'azione del giocatore fantasma è un *Aereo da Ricognizione*, si pescano a caso due carte dalla mano del giocatore vero, che sono poste a faccia in giù negli scarti; non si aggiungono alla mano del giocatore fantasma.
9. Se viene giocata una carta *Inganno* dal giocatore fantasma, per il suo turno seguente pescate una singola carta in Solitario e tirate il dado rosso. Se si ottiene 1 o 3, l'azione indicata dal 3 viene svolta, se possibile; se si tira un 2 o 4, l'azione indicata con 4 viene completata, se possibile. Il turno del giocatore fantasma termina.
10. Se viene giocata una carta *Aereo da Ricognizione* dal giocatore fantasma, per il suo turno seguente pescate una singola carta in Solitario e tirate il dado rosso. Seguite quanto indicato in 5.3.3 e se possibile svolgete l'azione indicata. Il turno del giocatore fantasma termina.
11. Quando l'azione del giocatore fantasma è *Interrogatorio*, vi sono tre diversi casi di scelta delle navi del giocatore vero. Se la carta indica "Low VA" [*Minori Punti Vittoria*], si considera la Nave Bottino o Corsara avente il numero più basso di punti vittoria. Se la carta indica "High VA" [*Maggiori Punti Vittoria*] vale il contrario. In entrambi i casi, se vi sono più navi che rispondono ai requisiti, sceglietela casualmente. Se la carta indica "Random" [*A Caso*], scegliete una qualsiasi nave casualmente. Se il giocatore vero non ha alcuna nave Corsara o Bottino o tutte quelle che ha sono già svelate, l'azione viene ignorata ed il turno del giocatore fantasma prosegue pescando un'altra singola carta e tirando il dado rosso.
12. Al termine del turno del giocatore fantasma, se una o più delle sue navi Bottino o Corsare sono svelate, pescate una singola carta in Solitario. Se indica l'azione speciale "Cambio di Bandiera", scegliete la nave migliore o casualmente per nasconderla dalla ricognizione.

## 5.5 Solitario – Esempio di turni

Vi consigliamo di avere sotto mano le carte cui faremo riferimento nell'esempio. Partiamo con l'azione nel mezzo di un turno in solitario di Mike.

**5.5.1** E' l'inizio del turno del giocatore fantasma, quindi Mike gira la prima carta in Solitario del mazzo e tira il dado rosso, consultando le Azioni Offensive disponibili. Con questa carta, le quattro possibili Azioni Offensive sono: (1) Nessuna Azione (ET), (2) Mercantile Intercettato con Nave da Guerra, (3) Forzatore di Blocco e (4) Controllo dei Danni; Mike tira un 2, quindi il giocatore fantasma può intercettare almeno uno dei mercantili di Mike, dal momento che il giocatore fantasma ha la Nave da Guerra *Leipzig* nella sua forza.

Mike gira la carta in Solitario seguente consultando la parte Azioni Speciali della carta; indica "Attacco a Sorpresa"; dal momento che la parte Azioni Speciali della carta pescata non è vuota, Mike gira un'altra carta in Solitario consultando ancora la parte Azioni Speciali; indica "Gruppo di Abbordaggio". Poiché anche la parte Azioni Speciali della seconda carta non era vuota, Mike gira una terza carta in Solitario facendo riferimento alla parte Azioni Speciali della carta; è vuota, quindi non vi sono altre carte da girare per ora.

Mike decide di determinare a caso quale suo Mercantile verrà intercettato, quindi tira un singolo dado bianco assegnando 1-2 alla prima nave, 3-4 alla seconda e 5-6 alla terza. Mike tira un 4, quindi il secondo mercantile, il *Lundy Island*, è scelto come bersaglio.

Quale risultato delle carte in Solitario pescate, il *Leipzig* intercetterà la *Lundy Island* con un Attacco a Sorpresa ed un Gruppo di Abbordaggio. L'unica carta Reazione che Mike ha in mano è *Rompere il Contatto* – l'Azione Speciale del giocatore fantasma "Attacco a Sorpresa" ne preclude il gioco.

Mike sceglie i dadi blu, verde e rosso elencati nell'indicatore di attacco della *Leipzig*. Sceglie anche un dado bianco quale difesa della *Lundy Island*.

Mike tira i dadi. Il giocatore fantasma tira un 5 blu, 7 verde e 2 rosso; il 7 viene modificato a 9 per l'Attacco a Sorpresa. Mike tira un 4 per la *Lundy Island*. Dal momento che il risultato finale modificato di 9 è superiore al doppio del 4 ottenuto dalla *Lundy Island*, questa viene catturata a causa dell'azione speciale Gruppo di Abbordaggio, e viene aggiunto alla forza del giocatore fantasma come Nave Bottino.

Il turno del giocatore fantasma non termina con la cattura del mercantile, quindi Mike gira la carta in Solitario seguente e tira un dado rosso consultando le Azioni Offensive disponibili. Con questa carta, le quattro possibili Azioni Offensive sono: (1) Nessuna Azione (ET), (2) Intercettare un Mercantile con una Corsara, (3) Attacco con Siluri di Sottomarino e (4) Interrogatorio – Casuale. Mike tira un 3, quindi il giocatore fantasma può attaccare uno dei due mercantili rimanenti a Mike con siluri di sottomarino. Non si pesca ora una nuova carta in Solitario, in quanto si controlla per le azioni speciali solo con una intercettazione di Nave da Guerra o Corsara.

Dal momento che Mike non ha una carta *Nave Q* o *Manovre Evasive* in mano, non c'è nulla che possa fare per l'attacco con siluri. Ancora, Mike lascia la fortuna a decidere quale dei suoi mercantili verrà attaccato, e determina casualmente il secondo mercantile, il *Appam*. Mike prende i dadi blu, bianco e rosso presenti nell'indicatore di attacco con siluri del sottomarino, ed un singolo dado verde per la difesa dell'*Appam*. Tira tutti i dadi ottenendo un 3 blu, 2 bianco e 4 rosso, nonché un 3 verde. Dal momento che il risultato di 4 del giocatore fantasma è superiore al 3 ottenuto dal mercantile, questo viene danneggiato.

Il turno del giocatore fantasma non termina con l'attacco di siluri contro l'*Appam*, quindi Mike gira la carta in solitario seguente e tira un dado rosso, considerando le Azioni Offensive possibili. Su questa carta, le quattro possibili Azioni Offensive sono: (1) Nessuna Azione (ET), (2) Intercettare Mercantile con Nave Corsara, (3) Aereo da Ricognizione (ET), (4) Fuga. Mike tira un 3, quindi deve scegliere a caso due carte dalla sua mano, che sono poste a faccia in giù negli scarti.

Dal momento che l'ultima azione offensiva del giocatore fantasma include la scritta (ET) [fine turno], il suo turno termina. Mike pesca una nuova carta Azione e la pone a faccia in giù nel mazzo degli scarti. Mike pesca anche una nuova carta di mercantile per rimpiazzare le perdite. Infine, restituisce le carte usate nel mazzo e mescola il mazzo delle carte in Solitario.

**5.5.2** Mike ora deve tentare di rimediare alla situazione sfavorevole, avendo perso due delle sue carte Azione ed un mercantile, catturato. Anche se le sue opzioni sono ora più limitate, decide di fare la sua intercettazione con la Corsara *Leopard* e tenterà anche di internare il *Leipzig*. Non avendo alcuna Corsara in grado di posare mine, decide di usare la carta *Posa di Mine* per l'intercettazione, ponendola a faccia in giù sul *Leopard*; inoltre, pone anche una carta *Internato* a faccia in giù davanti alla sua forza.

Mike decide di risolvere l'intercettazione del *Leopard* per prima, scegliendo il mercantile *Kaipara* come bersaglio. Gira pertanto la prima carta del mazzo in solitario e tira un dado rosso, considerando le azioni difensive. Su questa carta, le due possibili azioni difensive sono: (1/3) Nessuna Azione e (2/4) QQQ. Mike tira un 2, quindi il *Leopard* verrà riconosciuto al termine dell'intercettazione. Mike prende i dadi blu, bianco e verde presenti nell'indicatore di attacco del *Leopard*. Sceglie anche un singolo dado verde per la difesa del mercantile. Tira un 6 blu, 1 verde e rosso 3 per il *Leopard*, un 4 per il mercantile. Il mercantile viene danneggiato, e per l'azione difensiva QQQ il *Leopard* viene ruotato di 90° ad indicare che è stato svelato.

Mike gira ora la carta *Internato* per tentare di rimuovere il *Leipzig* dalla forza avversaria. Tira i dadi blu e verde nell'indicatore di Sfida, ed un singolo dado blu per la Risposta. Ottiene un 8 blu e 4 verde per la Sfida, un 5 per la Risposta. Avendo avuto successo, il *Leipzig* viene rimosso dal gioco e posto in fondo al mazzo della Navi da Guerra & Corsare.

Mike scarta le due carte Azione giocate e pesca una nuova carta di Azione per terminare il suo turno. Tocca ora ancora al giocatore fantasma.

## 6.0 Regole Opzionali

Le regole opzionali aggiungono nuovi elementi al gioco, ma ovviamente ne incrementano la complessità e ne dilatano i tempi di gioco. I giocatori dovrebbero prima imparare bene le regole base e poi aggiungere quelle opzionali, che necessitano comunque del consenso di tutti i giocatori per poter essere implementate. Molte di queste regole possono essere applicate anche al gioco in solitario.

### 6.1 Carbone

Tutte le Navi da Guerra ed alcune Corsare hanno un elevato consumo di carbone, e sono maggiormente in difficoltà in una situazione di Rifornimento Limitato.

**6.1.1** Quando viene giocata una carta di *Incontro Mancato*, si applica un modificatore +2 al risultato della Sfida.

**6.1.2** Quando si gioca una carta *Forzatore di Blocco*, si ha un modificatore -1 alla Sfida.

**6.1.3** Quando è in una Isola Rifugio, si ha un modificatore di -1 al risultato della Sfida quando si determina in rifornimento.

## 6.2 Vele

Essendo principalmente una nave a vela, la corsara *Seeadler* è meno soggetta a ricadere nel Rifornimento Limitato. La sua inferiore velocità però può limitare la sua capacità di sfuggire ad una intercettazione o di intercettare un mercantile veloce. Le regole che seguono si applicano al *Seeadler*.

**6.2.1** Quando si gioca una carta *Appuntamento Mancato* si applica un modificatore di -2 al risultato di Sfida.

**6.2.2** Quando si gioca una carta *Forzatore di Blocco*, si ha un modificatore +1 alla Sfida.

**6.2.3** Quando è in una Isola Rifugio, si ha un modificatore di +1 al risultato della Sfida quando si determina in rifornimento.

**6.2.4** Se viene giocata una carta *Rompere il Contatto* da parte del *Seeadler* quando viene intercettato, si ha un -2 al risultato della Sfida quando si determina se rompe il contatto.

**6.2.5** Se viene giocata una carta *Rompere il Contatto* da parte di un mercantile quando viene intercettato dal *Seeadler*, si ha un +2 al risultato della Sfida quando si determina se rompe il contatto.

**6.2.6** Se viene giocata una carta *Nave Veloce* da un mercantile quando viene intercettato dal *Seeadler*, si applica un modificatore -2 aggiuntivo, per un totale di -4, al risultato di attacco.

## 6.3 Wölfchen

Una rarità tra le corsare della prima Guerra mondiale, il *Wolf* portava un piccolo aereo da ricognizione (Wölfchen—Mazza del Lupo [Wolf]) che usava per la ricognizione avanzata dei bersagli principali ed anche per evitare potenziali minacce. Le regole che seguono si applicano tutte al *Wolf*.

**6.3.1** Quando si gioca una carta *Attacco a Sorpresa* assieme ad una intercettazione da parte del *Wolf*, si ha un modificatore +2 aggiuntivo (per un totale di +4) al risultato di attacco.

**6.3.2** Non si può giocare una carta *Caccia Scarsa* in risposta ad una intercettazione annunciata dal *Wolf*.

**6.3.3** Quando il *Wolf* viene intercettato con successo e gioca una carta reazione *Rompere il Contatto*, si ha un modificatore +2 al risultato di Sfida per determinare se il *Wolf* ha successo.

## 6.4 Bilanciamento per i tornei

Questa opzione bilancia le Navi da Guerra, Corsare e Mercantili che ogni giocatore riceve nel primo Round della partita; gli altri Round si giocano normalmente.

**6.4.1** Ogni giocatore riceve o sceglie una delle seguenti quattro navi da guerra: *Dresden*, *Emden*, *Königsberg* o *Nürnberg*.

**6.4.2** Rimuovete dal mazzo delle Navi da Guerra & Corsare le navi da guerra *Leipzig* e *Karlsruhe* e le Corsare *Geier*, *Iltis*, *Meteor*, e *Seeadler* (più qualsiasi delle quattro navi da guerra sopra indicate se si gioca in meno di 4 giocatori), mescolate e date ad ogni giocatore le rimanenti due Corsare dal mazzo (ora ridotto) di 10 carte. Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto le iniziali 3 Navi da Guerra & Corsare, riponete tutte le navi rimosse nel mazzo e mescolate.

**6.4.3** Con l'eccezione del *William P. Frye*, ogni giocatore riceve o sceglie un mercantile da 5, 7 o 9 Punti Vittoria. Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto i 3 mercantili iniziali, riponete il *William P. Frye* nel mazzo, rimescolate ed iniziate la partita.

## 6.5 Oltre il 1914

Questa opzione impiega solo le navi che storicamente erano disponibili all'inizio del 1915. Pone maggiore enfasi sulle Corsare cambiando il rapporto iniziale di Corsare disponibili rispetto alle Navi da Guerra da 14:6 a 10:2.

**6.5.1** Rimuovete dal mazzo delle Navi da Guerra & Corsare la *Emden*, *Leipzig*, *Karlsruhe*, *Nürnberg*, *Berlin*, *Cap Trafalgar*, *Kaiser Wilhelm der Grosse* e *Cormoran*. Non si usano.

**6.5.2** Questa opzione limita il numero di Navi da Guerra & Corsare disponibili in ogni Round mediante la carta *Fuga*. In effetti, con 4 giocatori tutte le Navi da Guerra & Corsare sono in gioco all'inizio di ogni Round. In questo caso, la carta *Fuga* non ha alcun effetto. Non rimescolate il mazzo nel corso di un Round se le uniche navi disponibili sono quelle che sono state rimosse dal gioco per il tempo cattivo, l'internamento, il richiamo o l'autoaffondamento.

**6.5.3** Con 4 giocatori, si può concordare di rimuovere dal gioco le tre carte *Fuga*, avendo l'unica funzione di intercettazione.

**6.5.4** Per i giocatori che desiderano maggiore accuratezza storica, rimuovete anche i seguenti 19 mercantili: *Anne de Bretagne*, *Banksfield*, *Bowes Castle*, *City of Winchester*, *Diplomat*, *Elsinor*, *Hyades*, *Indrani*, *Kaipara*, *King Lud*, *La Correntina*, *Lovat*, *Manchester Commerce*, *Maria*, *Pontoporos*, *Rio Iguassu*, *Ryazan*, *Troilus* e *Vandyck*.

## 6.6 Corsare veloci

Le cinque navi corsare *Berlin*, *Cap Trafalgar*, *Kaiser Wilhelm der Grosse*, *Kronprinz Wilhelm*, e *Prinz Eitel Friedrich* sono tutte Corsare Veloci.

**6.6.1** Se un mercantile intercettato gioca una carta *Nave Veloce*, queste Corsare possono intercettare il mercantile normalmente con un modificatore  $-2$  al risultato dell'attacco, o possono decidere di inseguire il mercantile e non applicare il modificatore  $-2$ . In questo caso, al termine dell'intercettazione, la Corsara deve tirare per il Rifornimento Limitato con un dado a 10 facce contro una Sfida 10/dado a 4 facce. Se non ha successo, ponete un segnalino di Rifornimento Limitato sulla nave.

Se la Corsara era già a Rifornimento Limitato prima dell'intercettazione, non può inseguire il mercantile.

**6.6.2** Inoltre, queste cinque Corsare Veloci avevano un pescaggio superiore alle altre navi del gioco. Pertanto, quando una di queste navi passa in Bassi Fondali, si applica un modificatore di  $-2$  al risultato della Sfida quando si determina il danno per l'attraversamento della secca. Questo è aggiuntivo all'eventuale modificatore per danni.

## 6.7 Mantenimento delle Navi da Guerra & Corsare

Normalmente I giocatori possono trattenere una singola Nave a Guerra o Corsara di Round in Round. Con questa opzione, ne possono trattenere sino a 3.

**6.7.1** Se si trattengono 2 navi dal Round precedente, il giocatore riceve solo 4 carte Azione per iniziare il round.

**6.7.2** Se si trattengono 3 navi dal Round precedente, il giocatore riceve solo 3 carte Azione per iniziare il round.

## 6.8 Danni Aggiuntivi

Nel gioco base, i risultati aggiuntivi di danno sono ignorati se una nave ha già un segnalino di danni. Con questa opzione, si contano anche i danni aggiuntivi.

**6.8.1** Se una nave danneggiata subisce un altro risultato di danni, la nave riceve un altro segnalino di danni (questo ogni volta che viene danneggiata).

**6.8.2** Per ogni segnalini di danni, si applica un modificatore di  $-2$  ai risultati dei dadi in attacco, in difesa ed ogni volta che si determina la rottura del contatto ( $-2$  per ogni segnalino), Internamento ( $+2$  per segnalino) o Bassi Fondali ( $-2$  per segnalino). I risultati dei dadi non possono scendere a meno di 1.

**6.8.3** Una carta *Controllo dei Danni* o ogni riparazione successiva in Isola Rifugio rimuove un solo segnalino di danni. Una nave può rimanere indefinitamente in una Isola Rifugio rimuovendo segnalini di danni, uno per turno.

## 6.9 Attacchi con Siluri contro le Navi Bottino

Con questa opzione, un sottomarino è in grado di lanciare un attacco con siluri contro una Nave Bottino non svelata del nemico.

**6.9.1** Il giocatore annuncia l'attacco con siluri del sottomarino normalmente, ma in questo caso annuncia che il bersaglio è una Nave Bottino non svelata avversaria. L'attacco non è automatico, essendo un attacco di tedeschi contro tedeschi. L'attaccante deve tirare una 10/8 contro 10 come Sfida per effettuare l'attacco con successo. Se non ha successo, la carta di sottomarino viene scartata normalmente; il giocatore non può invece annunciare un attacco contro un mercantile.

**6.9.2** Il giocatore che controlla la Nave Bottino non può giocare in risposta le carte *Nave Q* o *Nave Q a Vela*, ma può giocare *Manovre Evasive*.

## 6.10 Inseguimento con Bassi Fondali

Con questa opzione, quando viene giocata la carta *Bassi Fondali*, una Nave da Guerra o Corsara può inseguire un mercantile nella secca e continuare l'intercettazione. Le forze inglesi non possono mai inseguire.

**6.10.1** Il giocatore che intercetta deve annunciare l'inseguimento prima che il difensore determini se il Mercantile è stato danneggiato attraversando i fondali.

**6.10.2** I due giocatori determinano simultaneamente se la propria nave ha successo o meno nell'attraversare i fondali. Qualsiasi danno subito quale risultato dell'attraversamento dei fondali si applica quando si determina il risultato dell'intercettazione. Notate che entrambe le navi possono essere danneggiate o affondate quale risultato dell'attraversamento.

**6.10.3** Se una nave che è già danneggiata fallisce il passaggio (applicando un  $-2$  al tiro di dado per la Sfida), la nave viene affondata prima di risolvere l'intercettazione – l'avversario aggiunge la nave ai suoi Punti Vittoria.

**6.10.4** Quali navi di linea passeggeri convertite, le cinque corsare veloci avevano consumi di acqua dal 30% al 50% superiori alle altre navi rappresentate nel gioco. Pertanto, quando una di queste navi tenta un Inseguimento in Bassi

Fondali, si applica un modificatore di -2 alla Sfida quando si determina il danno attraverso i fondali. Questo è aggiuntivo all'eventuale modificatore per danni esistente.

### **6.11 Navi Mercantili a Vela**

Per la loro forma particolare e velocità limitata, quando una delle 12 navi mercantili a vela (*Anne de Bretagne, Buenos Ayres, Charles Gounod, Dee, Dupleix, Invercoe, Isabel Browne, John H. Kirby, Maréchal Davout, Staut, Størebrior, o William P. Frye*) viene intercettata o attaccata, vale quanto segue.

**6.11.1** Le carte Reazione AMC, Nave Q o Nave Q Veloce non possono essere giocate.

**6.11.2** Se viene giocata una carta Reazione *Rompere il Contatto* da parte una nave mercantile a vela quando viene intercettata, si applica un modificatore -2 al risultato della Sfida quando si determina se la rottura del contatto ha successo.

### **6.12 Rifornimento dalle Navi Bottino**

I comandanti tedeschi spesso tenevano le navi catturate nella loro forza e le usavano come fonti di rifornimento, specialmente di carbone. Una volta esauriti i rifornimenti, queste navi venivano solitamente affondate.

**6.12.1** In qualsiasi momento nel corso del turno amico, se un giocatore ha una Nave Bottino nella sua forza ed anche una Nave da Guerra o Corsara che ha Rifornimento Limitato, inclusa una in una Isola Rifugio, una singola tra tali navi (a scelta del giocatore) può essere automaticamente rifornita dalla Nave Bottino; rimuovete il segnalino di Rifornimento Limitato. Se il giocatore ha più di una Nave Bottino, può rifornire più navi sempre nel rapporto uno a uno.

**6.12.2** Dopo aver rifornito la nave, il giocatore deve determinare se i rifornimenti della Nave Bottino vengono esauriti, con un tiro di dado a 10 contro 10/8 come Sfida. Se non ha successo, la Nave Bottino viene immediatamente affondata, rimossa dalla forza del giocatore e posta nei suoi Punti Vittoria. La nave vale i Punti Vittoria indicati (non il doppio).

**6.12.3** L'uso di questa opzione rimpiazza la regola sul rifornimento associata alle carte *Gruppo di Assalto* e *Non Combattente*. Se la nave intercettante viene rifornita dalla Nave Bottino quando viene catturata (non è obbligatorio), il giocatore deve seguire la procedura esposta in 6.12.2 per determinare se la Nave Bottino termina i rifornimenti.



## Riassunto del turno di giocatore

1. Impiegare un qualsiasi numero di carte azione.
2. Porre le rimanenti carte della mano da parte. Non si possono giocare altre carte Azione dalla mano, eccetto *Cambio di Bandiera*.
3. Implementare le carte impiegate in qualsiasi ordine a scelta. Un solo giocatore per turno può essere attaccato con intercettazione, carte di attacco di tipo mine o siluri.  
 CARTE ASSISTENZA: possono essere giocate solamente assieme ad una carta intercettazione, carte di attacco di tipo mine o siluri.  
 CARTE REAZIONE: possono essere giocate direttamente dalla mano del difensore in risposta ad una carta Azione.  
 CARTE NON INTERCETTAZIONE: possono essere giocate contro lo stesso giocatore o contro un altro.
4. Scartate tutte le carte impiegate (sia che vengano giocate o meno).
5. Pescate una carta Azione, indipendentemente da quante ne avete giocate (anche se non ne avete giocata nessuna).
6. Se necessario, ogni giocatore pesca carte di Mercantile in modo di averne 3 di fronte a sé.

### DRM al tiro di dado per attacco in intercettazione

- 2 Rifornimento Limitato
- 2 Nave Danneggiata (vedere anche la regola opzionale 6.8)
- 1 Azione Notturna
- +3 Proiettori (Carta Assistenza solo in una Azione Notturna)
- 2 Nave Veloce (Carta Risposta per un Mercantile contro Corsara)
- 2 Non Combattente t (Carta Risposta per un Mercantile)
- +2 Attacco a Sorpresa (Carta Assistenza)
- +2 Cannoniera (solo contro Isola Rifugio)

### DRM al tiro di dado per difesa in intercettazione

- 2 nave Danneggiata (vedere anche la Regola Opzionale 6.8)

### DRM al tiro di dado per la Sfida

- +2 Forzatore di Blocco con nave Bottino
- 2 Rompere il Contatto con una Nave Danneggiata
- 2 Rompere il Contatto con una nave con rifornimento limitato
- +1 Mari Favorevoli
- +2 Internata con Rifornimento Limitato e/o Danneggiata
- +2 Non Combattente per il Passaggio
- 2 Incontro Mancato con Nave Bottino
- 2 Bassi Fondali con Nave Danneggiata

### DRM ai tiri di dado per la Sfida (Regole Opzionali)

#### Carbone:

- +2 Incontro Mancato
- 1 Forzatore di Blocco
- 1 Rifornimento mentre si è in Isola Rifugio

#### Vele:

- 2 Incontro Mancato
- +1 Forzatore di Blocco
- +1 Rifornimento in Isola Rifugio
- 2 Rompere il Contatto (Carta Risposta per il Seeadler)
- +2 Rompere il Contatto (Carta Risposta per un mercantile)
- 4 Nave Veloce (Carta Risposta per un mercantile)

**Wölfchen:**

- +4 Attacco a Sorpresa (Carta Assistenza)
- +2 Rompere il Contatto (Carta Risposta per il Wolf)

**Corsare Veloci:**

- 2 Bassi Fondali (Carta Risposta per Corsare Veloci)

**Danni aggiuntivi:**

- 2 Rompere il Contatto con segnalino di Danni (Carta Risposta)
- +2 Internato per segnalino di Danni
- 2 Bassi Fondali per segnalino di Danni (Carta Risposta)

**Inseguimento in acque basse:**

- 2 con una nave danneggiata
- 2 con un Corsaro veloce

**Nave Mercantile con vele:**

- 2 Rompere il Contatto (Carta Risposta)

## TRADUZIONE DEI TERMINI PRESENTI SULLE CARTE SOLITARIO

Tutte le carte SOLITARIO hanno 4 colonne, da sinistra a destra:

**1** – Nessuna Azione (sempre)

**2** – INTERCEPT WARSHIP, RAIDER OR PRIZE = Intercettare Nave da Guerra, Corsara o Bottino

**2** – INTERCEPT MERCHANTMAN WITH RAIDER = Intercettare Mercantile con Corsara

**2** – INTERCEPT MERCHANTMAN WITH WARSHIP = Intercettare Mercantile con Nave da Guerra

**(ET) = Fine Turno del giocatore fantasma**

**3** – INTERROGATE – Interrogatorio (LOW VA = valore inferiore, HIGH VA = valore maggiore)

**3** – BLOCKADE RUNNER – Forzatore di Blocco

**3** – BREAKOUT – Fuga

**3** – SECOND CHANCE – Seconda Possibilità (ET)

**3** – SUBMARINE MINE ATTACK = Attacco con Mine da Sottomarini

**3** – SUBMARINE TORPEDO ATTACK = Attacco con Siluri da Sottomarini (Torp attack = con siluri) (Gun attack = con cannoni)

**3** – HEAVY WEATHER – Tempo Brutto

**3** – SCUTTLE = Autoaffondamento

**3** – RENDEVOUZ MISSED (ET) = Appuntamento Mancato

**3** – TRANSFER COMMAND = Trasferimento di Comando

**3** – LAY MINES = Posa di Mine

**3** – ISLAND REFUGE = Isola Rifugio

**3** – DECEPTION (ET) = Inganno

**3** – FOG BANK (ET) = Banco di nebbia

**3** – INTERNED = Internato

**3** – FAIR SEAS = Mari Favorevoli

**3** – DAMAGE CONTROL = Controllo dei Danni

**3** – RECON AIRCRAFT (ET) = Aereo da Ricognizione

**3** – INTERROGATE – RANDOM = Interrogatorio – casuale

Sulla colonna 4, oltre a tutte le diciture della colonna 3, vi sono anche:

**4** – MONITOR = Monitore

**4** – COLLIER = Nave rifornimento

Gli indicatori (tondi) sono giallo chiaro = attacco, giallo scuro = sfida, marrone = difesa, grigio = risposta.

A sinistra in alto sono indicate le azioni difensive, che possono essere:

- 1 & 3 (*defensive actions* =azioni difensive)

- 2 & 4

Subito sotto sono indicati gli eventi già esposti nelle carte ordinarie (cfr. 3.3 per la traduzione)

In alto a destra è indicata l'eventuale **azione speciale** (cfr. 3.3 per la traduzione)

In basso a destra (sopra le colonne) è indicato: **2 & 4 oppure 1 & 3 Nessuna Risposta**