

KANE KLENKO

DEAD MEN TELL NO TALES

Un gioco cooperativo da 2 a 5 Pirati

Dai 14 anni in su. Tempo di gioco: 75 minuti circa

La **Skelit's Revenge**... la nave più temuta di tutti i sette mari! E voi l'avete finalmente trovata! Il Capitano Fromm e la sua ciurma di scheletri vi hanno accumulato un leggendario tesoro, e ora avete l'opportunità di metterci le mani sopra...

Tu e la tua ciurma dovete entrare nella *Skelit's Revenge* e cercare di saccheggiare tutto il tesoro. Ma attenzione! Ci sono ancora pirati nemici in agguato e pericolose guardie che faranno di tutto per non farvi uscire vivi. E senza considerare che dovrete

affrontare la missione nel bel mezzo di un incendio scatenato dalla battaglia! Vi troverete quindi a combattere le fiamme, la ciurma della *Skelit's Revenge* e la vostra stessa fatica...

Riuscirete, ciurma da strapazzo, a recuperare tutti i tesori e guadagnare così più ricchezze e gloria di quanta non ne abbiate mai sognato? O affonderete negli abissi con la nave?

Solo il tempo lo dirà... i morti non raccontano storie.

COMPONENTI



4 Tessere di Partenza con il Tracciato delle Esplosioni



20 Tessere Stanza



7 Pirata



30 Teschi di Marinaio (teschi di legno)



5 Plance Giocatore con il Disco della Fatica e il Tracciato della Battaglia



24 Dadi Incendio (12 rossi & 12 gialli)



1 Dado da Battaglia



20 Gettoni a due facce (6 Tesoro/Guardia, 5 Ciurma Scheletro/Spada, 3 Ciurma Scheletro/Grog, 6 Botola)



26 Gettoni Azione



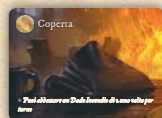
7 Gettoni da Battaglia Personaggio



19 Carte Skelit's Revenge



7 Carte Personaggio



7 Carte Oggetto



1 Scialuppa



5 Aiuto Giocatore



1 Segnalino Esplosione



1 Gettone Capitano Fromm



1 Sacchetto in tessuto

Setup

Preparare la Skelit's Revenge

1. Posizionate le 4 Tessere di Partenza (con i punti di domanda) preferibilmente verso un lato del tavolo, per fare posto poi alle altre Tessere Stanza che saranno aggiunte durante il gioco. Posizionate il Segnalino Esplosione a sinistra del Tracciato delle Esplosioni.
2. Tirate, per ognuna delle 4 Stanze, un Dado Incendio del colore del dado raffigurato nella stanza e posizionatelo su quello stesso quadrato colorato. Se tirate un "6", ritirate fino a quando il risultato non sarà diverso da "6". I Dadi Incendio mostrano il Livello d'Incendio nella stanza. Più il numero è alto, maggiore è l'intensità dell'Incendio in quella stanza.
3. Posizionate un Teschio di Marinaio nella stanza con l'icona Botola.
4. Posizionate i rimanenti Dadi Incendio, Teschi di Marinaio, la Carta Scialuppa e il Dado da Battaglia a lato.
5. Mescolate le Carte Skelit's Revenge e formate una pila a faccia in giù.
6. Mescolate le Tessere Stanza e formate una pila a faccia in giù: ruotate di 45° un numero di Tessere pari al doppio del numero dei giocatori in modo che esse siano visibilmente staccate dal resto della pila. Ad esempio, in una partita a tre giocatori, ruotate le prime sei tessere.
7. Mettete i 20 Gettoni a due facce nel sacchetto e mescolateli.
8. Decidete insieme il livello di difficoltà del gioco (Mozzi, Bucanieri, Capitani). La scelta determina cosa dovrete fare per vincere a seconda che siate 2-3 o 4-5 giocatori:

	Mozzi	Bucanieri	Capitani
2-3	4 Gettoni Tesoro	5 Gettoni Tesoro	6 Gettoni Tesoro
4-5	5 Gettoni Tesoro	6 Gettoni Tesoro	6 Gettoni Tesoro + l'intera Ciurma di Scheletri sconfitta

9. Posizionate ciascuna Carta Oggetto rimasta a faccia in su sul tavolo, visibile a tutti i giocatori.
10. Posizionate il vostro Pirata sulla scialuppa all'entrata della Skelit's Revenge (sulla Tessera di Partenza). Siete pronti per l'arrembaggio!



Prepara il tuo Pirata

Ogni giocatore prende:

- 1 Plancia Giocatore (mettete il Disco della Fatica a 0);
- 1 Carta Personaggio casuale (posizionatela a sinistra della vostra Plancia Giocatore);



- 1 Carta Oggetto casuale (posizionatela alla destra della vostra Plancia Giocatore);
- il Pirata ed il Gettone da Battaglia corrispondente al colore del Personaggio scelto: posizionare il Gettone da Battaglia sullo spazio 0 del vostro Tracciato della Battaglia;
- 1 Pila di 5 Gettoni Azione (6 se il vostro personaggio è Lydia Lamore).

Come si gioca

Nota: Queste regole descrivono il "gioco base". Alla fine di queste regole troverete alcune varianti da usare per un gioco più impegnativo.

Dead Men Tell No Tales è un gioco cooperativo. I giocatori devono lavorare insieme e tutti insieme vinceranno o perderanno la partita come squadra!

Il vostro obiettivo è di esplorare la Skelit's Revenge, saccheggiare tutti i Tesori richiesti e uscire dalla nave prima che essa esploda.

Ciascun giocatore ha una Carta Personaggio con abilità speciali che può utilizzare durante il gioco. Le diverse combinazioni di Carte Personaggi e Carte Oggetto rendono il gioco diverso ogni volta e sarà necessario modificare la vostra strategia basandovi sul vostro Personaggio e sulla Carta Oggetto che possedete!

Il giocatore che ha il Personaggio con il nome che viene prima in ordine alfabetico gioca il primo turno. Il gioco procede poi in senso orario attorno al tavolo.

Turni del giocatore

Il turno è diviso in tre fasi che devono essere giocate in ordine:

1. Esplorare la Nave;
2. Eseguire le Azioni da Pirata;
3. Skelit's Revenge.

Una volta finite le tre fasi, il vostro turno finisce ed inizia il turno del giocatore alla vostra sinistra.

Fase 1: Esplorare la Nave

Prima **dovete** girare la prima Tessera Stanza in cima alla pila ed aggiungerla alla nave. Dovete posizionarla in modo che **tutte** le porte di ogni Tessera Stanza adiacente coincidano con quelle della nuova tessera. Non potete piazzare la tessera se una porta coincide con un muro.



Importante: nel vostro primo turno posizionate *due tessere* anziché una. Le tessere in cima alla pila sono state ruotate durante il setup come promemoria. Risolvete sempre *tutti* gli effetti del piazzamento della vostra prima tessera *prima* di pescare e posizionare la vostra seconda tessera.

La nuova Tessera Stanza ha un quadrato rosso o giallo al centro con il numero del dado (da 0 a 5). Posizionate su questo quadrato un Dado Incendio del colore e del numero corrispondente. Se il quadrato mostra lo zero, non posizionate alcun Dado Incendio.



Poi, pescate un Gettone dal sacchetto e posizionate nella Tessera Stanza in questo modo:

- se è un Gettone Tesoro / Guardia, posizionate con la Guardia verso l'alto;



- se è un Gettone Ciurma Scheletro / Spada o Ciurma Scheletro / Grog, posizionate con la Ciurma Scheletro verso l'alto;



- se è un Gettone Botola, aggiungete anche un Teschio di Marinaio nella stanza. **Non** coprite mai il Segnalino Botola.



Importante: la Tessera di Partenza rappresenta un lato della *Skellit's Revenge*. Non potete mai posizionare una Tessera Stanza che sia più "bassa" della Tessera di Partenza.



Se **non** potete posizionare la vostra Tessera Stanza (per esempio le porte non coincidono), allora la vostra ciurma non sarà in grado di esplorare l'intera nave alla ricerca del tesoro e perdete la partita!

Quando posizionate l'**ultima** Tessera Stanza della pila, verificate se essa non abbia una porta aperta libera che non si connette ad un'altra Tessera; se è così, avrete trovato una seconda uscita dalla nave! Posizionate la Carta Scialuppa vicino a questa porta: potrete usarla per lasciare la nave. Se l'ultima Tessera Stanza non ha questa porta "extra", allora la nave ha una sola uscita: dovreste scappare dalla Tessera di Partenza.



Se la nave ha due uscite, potete lasciare la nave da una delle uscite e rientrare dalla stessa uscita o dall'altra. Potete anche Saccheggiare il Tesoro attraverso entrambe le uscite.

Fase 2: Eseguire le Azioni da Pirata

Voi avete cinque Gettoni Azione da usare in ogni turno. Potete spenderli per eseguire una qualsiasi delle 8 azioni della lista sotto, nell'ordine che preferite. Potete anche ripetere la stessa azione, se lo desiderate:

- Camminare;
- Correre;
- Combattere gli Incendi;
- Eliminare un Teschio del Marinaio;
- Raccogliere un Gettone;
- Riposare;
- Aumentare la vostra Forza in Battaglia;
- Scambiare la vostra Carta Oggetto.

Nota: Le azioni che potete fare durante il Saccheggio sono limitate (vedi pagina 7).

Ogni volta che eseguite un'azione, dovete spendere un Gettone Azione, girandolo a faccia in giù per mostrare che è stato speso. **Se non usate tutti i vostri Gettoni Azione, passerete i rimanenti al giocatore alla vostra sinistra il quale potrà fare più azioni nel proprio turno.** Se un altro giocatore vi ha passato dei gettoni dovete restituirglieli sia che li abbiate usati o meno. Non potete passare a vostra volta i gettoni che vi sono stati passati da un altro giocatore.



Ricordate: all'inizio di ogni turno avrete sempre a disposizione tutti i vostri Gettoni Azione, più eventuali gettoni che vi sono stati passati dal giocatore alla vostra destra.

Esempio: Jade ha 5 Gettoni Azione da spendere nel suo turno. Ne usa 3 e passa i 2 rimanenti a Flynn. Flynn adesso ha 7 Gettoni Azione da usare nel suo turno.

La Spiegazione delle Azioni

Camminare: muovete il vostro Pirata attraverso una porta (tutte mostrano luci blu su entrambi i lati) in una stanza adiacente, spendendo un Gettone Azione. La vostra Fatica potrebbe esserne influenzata (vedi "Fatica" a pagina 5).



Correre: potete muovere il vostro Pirata di **due** stanze (attraverso le porte), spendendo **un** Gettone Azione. Accumulate 2 Fatiche in più del normale (vedi pagina 5) e controllate la Fatica per *entrambe* le stanze, non solo per quella in cui siete giunti.



***Suggerimento:** la Fatica che accumulate correndo è la stessa che accumulate camminando attraverso le due stanze + 2 Fatiche. Ma correndo anziché camminando risparmiate un'azione!*

Combattere gli Incendi: potete abbassare di **uno** il Livello d'Incendio nella stanza in cui si trova il vostro Pirata per **ogni** Gettone Azione speso. Se il Dado Incendio è già a 1, rimuovetelo allora dalla stanza.

Eliminare un Teschio del Marinaio: per **ciascun** Gettone Azione speso, potete rimuovere **un** Teschio del Marinaio dalla stanza in cui siete o da una stanza adiacente collegata con una porta.

***Nota:** rimettete i Teschi rimossi nella riserva, non eliminateli!*

Raccogliere un Gettone: potete raccogliere **un** Gettone Tesoro, Spada o Grog dalla stanza in cui siete, spendendo **un** Gettone Azione. Posizionate il gettone sulla vostra Plancia Giocatore. Potete trasportare un Tesoro alla volta, ma più Grog e/o Spade alla volta (oltre al Tesoro).

Potete *lasciare* un Gettone in una stanza nel vostro turno: non è richiesto un Gettone Azione.



***Suggerimento:** Non potete dare un Gettone ad un altro giocatore, ma potete lasciarlo in una stanza perché egli lo raccolga più tardi!*

Riposare: potete abbassare di 2 il vostro Livello di Fatica spendendo un Gettone Azione.

Aumentare la vostra Forza in Battaglia: potete muovere il vostro Gettone da Battaglia di **uno** spazio sul Tracciato di Battaglia spendendo **un** Gettone Azione, fino ad un massimo di +4 (vedi "Il Tracciato di Battaglia" a pagina 7).

Scambiare la vostra Carta Oggetto: potete prendere **una** nuova Carta Oggetto spendendo **un** Gettone Azione, scegliendo tra quelle a faccia in su sul tavolo o da un altro giocatore a scelta. In entrambi i casi, posizionate la vostra vecchia Carta Oggetto a faccia in su sul tavolo e la vostra nuova Carta Oggetto a destra della vostra Plancia Giocatore.

Se avete preso una Carta Oggetto da un altro giocatore, quel giocatore può subito prenderne una nuova dal tavolo (ma **non** da un altro giocatore) senza spendere alcun Gettone Azione.

***Nota:** le Carte Oggetto con un'icona Azione in alto a sinistra costano un'azione per essere attivate.*

***Suggerimento:** è possibile usare i benefici di una Carta Oggetto, poi spendere un'Azione per prenderne una nuova e poi usare i benefici della nuova Carta Oggetto nello stesso turno!*

Fase 3: La Skelit's Revenge

Dopo aver eseguito tutte le Azioni del vostro Pirata, dovete girare la prima Carta del mazzo della Skelit's Revenge. Questa carta mostra una combinazione di Effetti dell'Incendio, Effetti dei Teschi del Marinaio e/o dei Movimenti della Ciuma Scheletro.

Scartate la carta una volta che tutti i suoi effetti sono stati risolti.



***Suggerimento:** quando risolvete gli effetti dell'Incendio, dei Teschi di Marinaio e della Ciuma di Scheletro, iniziate dalla stanza più in basso a sinistra e muovetevi verso destra, ripetendo il procedimento per ogni riga di stanze fino a raggiungere la stanza più in alto a destra. Questo garantirà che qualsiasi "reazione a catena" sia gestita appropriatamente.*

Quando avete pescato tre Carte Skelit's Revenge che mostrano un 5, risolvete la carta e poi mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo (vedi "La Stanza Esplode" a pagina 5).



***Suggerimento:** è più facile vedere quando viene pescata la terza carta Skelit's Revenge che mostra il 5 se le scartate in una pila degli scarti separata. Ricordatevi di rimiscolarle poi insieme alle altre quando riformate il mazzo!*

Effetti dell'Incendio

La Carta Skelit's Revenge mostrerà un dado rosso, uno giallo o entrambi. **Tutti** i dadi sulla nave che corrispondono per *colore e numero* ai dadi sulla Carta Incendio aumenteranno il loro valore di 1 punto.

Se la carta mostra un dado con la faccia vuota, aggiungete un dado del colore corrispondente con la faccia sull'uno in *tutte* le stanze che corrispondono al colore e che *non hanno ancora* un Dado Incendio.



La Polveriera Esplode

Alcune Tessere Stanza mostrano una Polveriera con una palla di fuoco e un numero vicino a una delle porte. Queste stanze sono a rischio di Esplosione della Polveriera.

Se il Livello d'Incendio nella stanza raggiunge il numero nella Polveriera, questa esploderà! L'esplosione si propaga attraverso la porta vicino alla Polveriera ed aumenta di **uno** il Livello d'Incendio nella stanza adiacente.



Se non ci sono stanze adiacenti a quella porta, l'esplosione si propagherà attraverso un'altra porta. Percorrete la stanza in senso orario finché non trovate una porta con una stanza adiacente: questa è la direzione in cui andrà l'esplosione.

Ogni Polveriera può esplodere una volta sola. Dopo che è esplosa, spostate il Dado Incendio dal centro della stanza sulla Polveriera (senza cambiarne il valore). Questo vi ricorderà che la Polveriera non può esplodere nuovamente.

La Stanza Esplode

Una stanza esplotterà se il suo Livello d'Incendio raggiunge il sei. L'esplosione di una stanza funziona come quella di una polveriera, ma è molto più devastante e si propaga attraverso *tutte* le porte della stanza. Il Livello d'Incendio di tutte le stanze adiacenti (attraverso le porte - l'esplosione della stanza *non* si propaga attraverso i muri) aumenta di **uno**.

Se l'esplosione di una stanza si propaga attraverso una porta in un'area che non ha una Tessera Stanza, allora essa passa attraverso la porta senza effetto.

Dopo che la stanza è esplosa, girate la Tessera Stanza a faccia in giù. Quella stanza è ora *impraticabile*. Nessun Pirata può entrare in quella stanza per il resto della partita.

I Gettoni o i Teschi del Marinaio che sono in una stanza quando questa esplode vengono rimossi dal gioco permanentemente.

Un Pirata che si trovi nella stanza quando questa esplode (*non* quando esplode una Polveriera) o in una stanza definitivamente tagliata fuori dal resto della nave a causa di un'esplosione, viene ucciso! Vedi "Il Pirata Morto Roberts" (a pagina 6) per scoprire cosa accade.

Il Tracciato delle Esplosioni

Ogni volta che una Polveriera o una stanza esplode, muovete il Segnalino Esplosione avanti di uno spazio sul Tracciato delle Esplosioni. Se il Segnalino Esplosione raggiunge lo spazio con il teschio e le ossa incrociate, la *Skelit's Revenge* esplode e perdete la partita!



Effetti del Teschio del Marinaio

Ci sono due possibili Effetti del Teschio del Marinaio che possono comparire su una Carta Skelit's Revenge:

Aggiunta: aggiungete un Teschio del Marinaio in *tutte* le stanze che hanno un'Icona Botola.



Diffusione: i Teschi del Marinaio si diffonderanno da tutte le stanze con un'Icona Botola che contengono Teschi del Marinaio, solamente attraverso le porte verso stanze adiacenti, e solo in quelle stanze che hanno *meno* Teschi del Marinaio della stanza con la Botola. Inoltre, i Teschi del Marinaio non si diffondono *mai* in una stanza con un'Icona Botola.



Quando i Teschi del Marinaio si diffondono, **aggiungete** un Teschio del Marinaio in ogni stanza adiacente che soddisfi i criteri descritti.

Suggerimento: gli Effetti del Teschio del Marinaio aggiungono sempre nuovi Teschi del Marinaio. I Teschi del Marinaio non si muovono mai sulla plancia (solo la Ciumra Scheletro lo fa, vedi di seguito).

Se aveste bisogno di aggiungere un Teschio del Marinaio alla nave, ma non ne sono rimasti nella riserva, i vostri pirati sono

stati sopraffatti dalla ciurma della *Skelit's Revenge* e perdete la partita!



Gli effetti dei Teschi del Marinaio sui Pirati

Gli effetti dei Teschi del Marinaio sui Pirati dipendono dal numero di Teschi del Marinaio nella stanza:

- 1 Teschio del Marinaio nella stanza: nessun effetto;
- 2 Teschi del Marinaio nella stanza: i Pirati non possono raccogliere i Gettoni Spada, Grog o Tesoro in questa stanza;
- 3 o più Teschi del Marinaio nella stanza: nessun Pirata può entrare in questa stanza.

Se ci sono tre o più Teschi del Marinaio nella stanza dove si trova il vostro Pirata, la vostra *prossima azione* deve essere o Eliminare un Teschio del Marinaio o lasciare la stanza.

Il Movimento della Ciumra Scheletro

Se la Carta Skelit's Revenge mostra che la Ciumra Scheletro muove, tutti i Gettoni Ciumra Scheletro sulla plancia di gioco si muovono in una stanza adiacente. La Ciumra Scheletro si muove sempre *verso* il Pirata *più vicino*. Se ci sono due o più Pirati a distanza uguale, i giocatori decidono (con voto di maggioranza) in quale direzione si muove la Ciumra Scheletro.

Fatica

Quando il vostro Pirata si muove lungo la nave, accumula Fatica. Registrare il vostro **Livello di Fatica** attuale sul Disco della Fatica della vostra Plancia Giocatore.

Se il vostro Pirata esce da una stanza ed entra in una con un Livello d'Incendio più alto, il vostro Livello di Fatica sale della *differenza* tra i due Livelli d'Incendio.

Nota: muoversi dalle scialuppe alla nave è considerato come muoversi da una stanza di livello zero, quindi il vostro Pirata accumulerà una fatica pari al livello della stanza di arrivo.

Esempio: Whitebeard si muove da una stanza con Livello d'Incendio 2 ad una con Livello d'Incendio 4. Il suo Livello di Fatica sale di 2 (dato che $4 - 2 = 2$).



Se il vostro Pirata è in una stanza quando il Livello d'Incendio di questa aumenta (a causa di un Effetto Incendio, l'esplosione di una Polveriera, ecc...), il suo Livello di Fatica sale di **uno**.

Nota: il vostro Pirata accumula più velocemente Fatica quando sta Saccheggiando (vedi "Saccheggiare" a pagina 7).

Effetti della Fatica

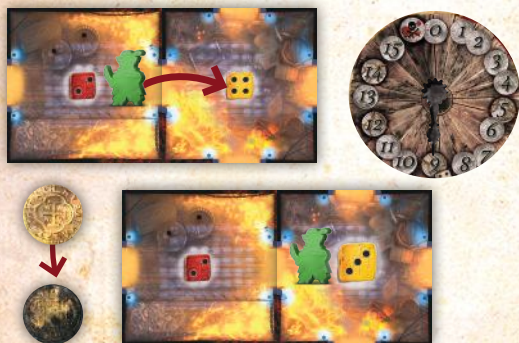
Con l'aumentare della Fatica, il vostro Pirata non sarà più in grado di entrare nelle stanze dove il fuoco è cresciuto troppo. Il vostro Disco mostra infatti un dado vicino ad alcuni valori della Fatica: se il vostro Livello di Fatica raggiunge uno di questi dadi, il vostro Pirata non può entrare in nessuna stanza che ha il Livello d'Incendio uguale o superiore a quel numero.

Esempio: *Black Gus entra in una stanza ed il suo Livello di Fatica aumenta di 1. Il suo Disco della Fatica ora mostra il "9". Fino a che Gus non abbassa la sua Fatica, non può più entrare in nessuna stanza con Livello d'Incendio 4 o superiore.*

Se il vostro Pirata è in una stanza con Livello d'Incendio troppo alto per il vostro Livello di Fatica, la vostra prossima azione deve essere Combattere l'Incendio, lasciare la stanza o Riposare fino a che il vostro Livello di Fatica non sia troppo alto.

Suggerimento: *è possibile muovere in una stanza anche se la Fatica che accumulate alzerà troppo il vostro Livello di Fatica. Entro il turno, però, dovrete agire sul Livello d'Incendio oppure sulla vostra Fatica, ma potrete muovere in una stanza fintanto che il vostro Livello di Fatica sia sufficientemente basso quando entrate.*

Esempio: *la Fatica di Jade è 7, ed è in una stanza con Livello d'Incendio 2. Ella spende 1 Azione per muoversi in una stanza con Livello d'Incendio 4, così porta la sua Fatica a 9. Jade entra comunque nella stanza anche se adesso non può stare in una stanza con Livello d'Incendio 4 o superiore! Ma spende subito il suo prossimo Gettone Azione per Combattere l'Incendio, riducendone a 3 il Livello. Ora può stare nella stanza. Ella avrebbe anche potuto lasciare la stanza o riposarsi a sua scelta.*



Lavorare fino alla Morte

Se la vostra Fatica sale abbastanza da raggiungere la casella con teschio e ossa incrociate, allora il vostro Pirata è collassato dalla fatica! Vedi "Il Pirata Morto Roberts" per scoprire cosa succede.

Riprendere Fiato

Il vostro Pirata può lasciare la Skelit's per riprendere fiato. Se il vostro Pirata passa da una delle uscite della nave, il vostro turno termina immediatamente. Dovete passare i vostri Gettoni Azione inutilizzati al giocatore successivo. Ma dovete abbassare il vostro Livello di Fatica della metà (arrotondato per eccesso).

Nota: *Dovete comunque completare la vostra parte di turno della fase 3.*

Grog



Il vostro Pirata può vincere la Fatica bevendo il Grog. Se raccogliete un Gettone Grog, lo potrete usare subito o serbarlo per il futuro. Quando il vostro Pirata beve il Grog, abbassate il vostro Livello di Fatica del numero indicato sul Gettone e poi scartatelo. Usare il Grog non costa mai un Gettone Azione.

Il Pirata Morto Roberts

Potete far parte di una ciurma, ma siete pur sempre un Pirata. E se uno di voi muore... beh, al Capitano non importerà poi molto. Manderà semplicemente uno nuovo a prendere il vostro posto!

Se il vostro livello di Fatica raggiunge lo spazio con teschio e ossa incrociate, o se vi trovate in una stanza che raggiunge il Livello d'Incendio 6 ed esplode, il vostro Pirata muore.

Se il vostro Pirata muore, dovrete fare quanto segue:

- rimuovere la vostra miniatura Pirata dalla plancia di gioco;
- eliminare dal gioco la vostra Carta Personaggio e pescarne una nuova tra le carte non usate;
- eliminare dal gioco la vostra Carta Oggetto. Mescolate le Carte Oggetto che sono a faccia in su sul tavolo e pescatene una a caso. Rimettete le altre carte sul tavolo, a faccia in su;
- scartare tutti i Gettoni Spada e Grog che avete;
- riportare il vostro Tracciato della Battaglia a zero;
- lasciare l'eventuale Tesoro trasportato dal vostro Pirata nella stanza dove è morto se collassato per la Fatica, o considerarlo distrutto se morto nell'esplosione della stanza;
- piazzare la vostra nuova miniatura Pirata all'entrata della *Skelit's Revenge*;
- il vostro turno è ora finito, ma dovete ancora pescare la carta *Skelit's Revenge* (fase 3).

Ora giocherete come un nuovo Pirata. La Carta Oggetto che il vostro Pirata stava trasportando è persa per il resto della partita!

Nel raro caso in cui siano morti così tanti Pirati da non avere nuove Carte Personaggio da scegliere, allora i giocatori perdono la partita!

Ciurma Scheletro, Guardie e Battaglie

Potrete aver abbordato e dato alle fiamme la loro nave per saccheggiarne i tesori, ma ciò non significa che la ciurma della *Skelit's Revenge* vada a fondo senza combattere! Ci sono nemici (chiamati "Ciurma Scheletro") che si aggirano sulla nave ed altri (chiamati "Guardie") che sorvegliano le stanze del Tesoro. Nessuno di loro vi ama.

La Ciurma Scheletro



La Ciurma Scheletro è rappresentata dai Gettoni pescati dal sacchetto durante la fase "Esplorare la Nave" del vostro turno. La Ciurma Scheletro si muove sulla nave quando la Carta Skelit's Revenge lo indica (vedi pagina 5).

Affrontare la Ciurma Scheletro

Se il vostro Pirata è in una stanza con la Ciurma Scheletro, **dovete** combattere quella Ciurma Scheletro prima di fare qualsiasi altra cosa. Affrontare la Ciurma Scheletro non costa

mai un Gettone Azione, ma se state trasportando un Tesoro, dovete lasciarlo cadere in quella stanza prima della battaglia (anche questo non costa un Gettone Azione).

Se una Ciumra Scheletro si muove nella stessa stanza del vostro Pirata, anche se non è il vostro turno, dovete combattere immediatamente. Se una Ciumra Scheletro si muove in una stanza con più di un Pirata, i giocatori decidono chi combatterà.

Per affrontare una Ciumra Scheletro, dovete prima calcolare la vostra Forza in Battaglia: tirate il Dado da Battaglia e aggiungete tutti i bonus modificatori della vostra Carta Oggetto e del vostro Tracciato di Battaglia.

Poi confrontate la vostra Forza in Battaglia con la Forza in Battaglia della Ciumra Scheletro scritta sul Gettone Ciumra Scheletro:

- se la vostra Forza in Battaglia è **maggiore o uguale** alla Forza in Battaglia della Ciumra Scheletro, l'avete sconfitta! Girate il Gettone Ciumra Scheletro per rivelare quello che la Ciumra stava trasportando e mettetelo nella stanza;
- se la vostra Forza in Battaglia è **inferiore** alla Forza in Battaglia della Ciumra Scheletro, avete perso ed il vostro Livello di Fatica sale della *differenza* tra la vostra Forza in Battaglia e quella della Ciumra Scheletro. Poi, dovete tirare nuovamente il Dado da Battaglia e confrontare il vostro tiro con la tabella Battaglia di Riferimento nella vostra Carta Aiuto Giocatore:
- **Tiro 1 o 2:** la Ciumra Scheletro si ritira in una stanza adiacente a vostra scelta;
- **Tiro 3 o 4:** vi ritirate in una stanza adiacente a vostra scelta (accusando la Fatica come al solito). Se non ci sono stanze dove potete ritirarvi considerato il vostro livello di fatica, ritirate il dado finché esce un valore che vi permetta di muovervi;
- **Tiro 5:** dovete combattere di nuovo la Ciumra Scheletro;
- **Tiro 6:** scegliete un risultato tra quelli sopra.

Importante: usare il vostro modificatore del Tracciato di Battaglia è opzionale. Potete scegliere di non usarlo quando combattete. Vedi "Il Tracciato di Battaglia" per capire il perché.

Guardie

Tutti i Tesori a bordo della *Skelit's Revenge* hanno una Guardia, rappresentata da un Gettone pescato dal sacchetto durante la fase "Esplorare la Nave" del vostro turno. Diversamente dalla Ciumra Scheletro, le Guardie non si muovono mai. Esse sorvegliano i loro Tesori fino a che non saranno uccise... o non lo sarete voi.

Affrontare le Guardie

Per combattere una Guardia, dovete seguire le stesse regole per combattere una Ciumra Scheletro (riportate sopra). Ma, se non sconfiggete la Guardia (la vostra Forza in Battaglia è inferiore alla sua), dopo che il vostro Livello di Fatica è salito, dovete decidere se combattere la Guardia di nuovo o ritirarvi in una stanza adiacente a vostra scelta (non ritirate il dado).

Importante: se decidete di affrontare nuovamente la Guardia, potete ignorare il Livello d'Incendio nella stanza. La vostra adrenalina vi rende totalmente concentrati sulla Guardia che non vi preoccupate di quanto fuoco avete attorno! Se non c'è una stanza dove ritirarsi allora dovrete combattere ancora!

Regole Speciali per la Battaglia

Ricordate: quando incontrate una Ciumra Scheletro o una Guardia, dovete combattere *immediatamente*. Non potete spendere Gettoni Azione per aumentare la vostra Forza in Battaglia, o Riposare o fare altre azioni mentre siete in stanza con la Ciumra Scheletro o una Guardia. Dovete **combattere!** Se il vostro Pirata è in una stanza con più di una Ciumra Scheletro, potete scegliere chi affrontare per primo, *prima* di lanciare il Dado di Battaglia. Se sconfiggete la prima Ciumra Scheletro, dovete subito scegliere la prossima Ciumra Scheletro e così via.

Se il vostro Pirata è in una stanza con delle Ciumre Scheletro e una Guardia, dovete *prima* combattere tutte le Ciumre Scheletro, prima di affrontare la Guardia.

Il Tracciato di Battaglia

Sul fondo della vostra Plancia Giocatore c'è il vostro Tracciato di Battaglia, con cinque spazi: 0, +1, +2, +3 e +4.



All'inizio del gioco, il vostro Tracciato di Battaglia è impostato a zero. Potete aumentarne il valore spendendo Gettoni Azione (vedi "Aumentare la tua Forza in Battaglia" a pagina 4).

Quando affrontate una Ciumra Scheletro o una Guardia, potete aggiungere il valore indicato sul vostro Tracciato di Battaglia al vostro tiro del Dado di Battaglia. **Dopo aver aggiunto il modificatore del Tracciato di Battaglia al vostro tiro in una battaglia, dovete riportare il Tracciato di Battaglia a 0.** Usare il modificatore del Tracciato di Battaglia è *sempre* opzionale; se decidete di usarlo, *dovete* usarlo *tutto*. Non potete "risparmiare" parte del bonus del Tracciato di Battaglia per usarlo in seguito.

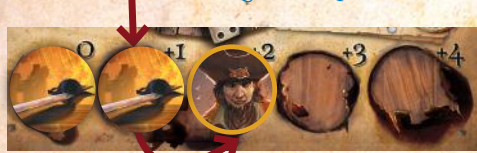
Esempio: *Cobalt Kallen sta affrontando una Guardia. Ha la Carta Oggetto Spada ed il suo Tracciato di Battaglia è a +2. La Guardia ha Forza in Battaglia pari a 7. Kallen tira il Dado di Battaglia ed ottiene un 3. Ora ha una scelta da fare: può usare il suo modificatore del Tracciato di Battaglia (riportandolo a 0), che lo porterà ad avere una Forza pari a 6 (3 per il tiro del dado +1 per la Spada +2 per il Tracciato di Battaglia) - perderebbe la battaglia ma accumulerebbe solo 1 Livello di Fatica; o, può non usare adesso il suo modificatore di Battaglia, il che lo porterebbe ad avere una Forza totale di solo 4 (3 per il tiro del dado +1 per la Spada), accumulando 3 Livelli di Fatica.*

Gettoni Spada

Ci sono cinque Gettoni Spada che potete raccogliere durante il gioco. Quando raccogliete un Gettone Spada, mettetelo sullo spazio numerato più basso del vostro Tracciato di Battaglia (che non abbia già un Gettone Spada su di esso). D'ora in poi, quando dovrete ripristinare il vostro Tracciato di Battaglia (per aver usato il modificatore in una battaglia), esso scenderà fino allo spazio vuoto più basso del Tracciato anziché andare a zero. Se posizionate un Gettone Spada nello stesso spazio del vostro Gettone di Battaglia, spostate il Segnalino di Battaglia di uno spazio più avanti sul tracciato (non vi costa un Gettone Azione).

Esempio: *Titian ha appena raccolto un Gettone Spada. Ha già un Gettone Spada sullo spazio 0 del suo Tracciato di Battaglia, quindi mette il nuovo sullo spazio +1. Poiché il suo Gettone di Battaglia è*

già sullo spazio +1, lo muove sullo spazio +2 gratuitamente. D'ora in avanti, quando userà il modificatore del Tracciato di Battaglia dovrà ripristinare il suo Gettone di Battaglia sullo spazio +2.



Saccheggiare

Lo scopo principale del gioco è portar fuori tutti i Tesori dalla *Skelit's Revenge*. Quando spendete un Gettone Azione per raccogliere un Tesoro e mettete il Gettone Tesoro sulla vostra Plancia Giocatore state "Saccheggiando". Finché state Saccheggiando, le azioni che potete scegliere sono limitate e accumulate Fatica più velocemente. Quando state Saccheggiando, potete scegliere solamente tra queste tre azioni:

- Camminare;
- Riposare (incluso usare un Gettone Grog);
- Scambiare la vostra Carta Oggetto.

Quando state Saccheggiando e il vostro Pirata si muove in una stanza, voi accumulate Fatica pari al Livello d'Incendio di quella stanza. Non conta il Livello d'Incendio della stanza di partenza.

Esempio: Jade raccoglie un Tesoro e sta "Saccheggiando". È in una stanza con Livello d'Incendio 4 e si muove in una stanza adiacente (Camminare) con Livello d'Incendio 3. Accumula 3 Fatiche.

Per Saccheggiare con successo un Tesoro, dovete portarlo fuori da una delle uscite della nave. Appena lo fate, mettete il Gettone Tesoro sulla Carta Scialuppa e riducete il vostro Livello di Fatica della metà (arrotondato per eccesso). Come in Riprendere Fiato, quando uscite dalla nave (per qualsiasi motivo) il vostro turno termina subito. Passate i Gettoni Azione avanzati al giocatore successivo.

Esempio: Jade usa la sua terza azione per lasciare la nave. Mette il Tesoro sulla Carta Scialuppa. Il suo Livello di Fatica è 13, quindi si abbassa a 6. Ha ancora 2 Gettoni Azione, che consegna a Flynn.

Gloria o Morte! [Fine del Gioco]

Il gioco termina subito quando i giocatori vincono o perdono.

Come Vincere

C'è un solo modo di vincere a *Dead Men Tell No Tales*: dovete soddisfare i requisiti minimi di saccheggio per il livello di difficoltà scelto all'inizio del gioco (saccheggiare un certo numero di Gettoni Tesoro, ecc...) e **tutti** i Pirati devono lasciare la nave. Tutti i giocatori continuano a giocare i loro turni finché il gioco prosegue; anche se hanno già lasciato la nave.

Importante: Non dovete risolvere le azioni della *Skelit's Revenge* nel turno in cui l'ultimo Pirata lascia la nave!

Nota: Se tutti i tesori sono stati recuperati e i Pirati muoiono prima di lasciare la nave, allora i giocatori perdono la partita.

Come Perdere

Ci sono diversi modi per perdere a *Dead Men Tell No Tales*:

Esplosione: se il Segnalino Esplosione raggiunge la fine del Tracciato delle Esplosioni, la *Skelit's Revenge* salta in aria e perdete la partita.

Crediti: Game Designer: Kane Klenko - Produttore Internazionale: James Mathe (Minion Games) - Illustrazioni: Chris Ostrowski - Graphic Design & Layout: Jason David Kingsley - Pirate Meeple/Skull Design: Clay Gardner - Art Direction: Kane Klenko

Sopraffatti: se dovete aggiungere Teschi del Marinaio alla nave, ma non ne sono rimasti, i vostri Pirati sono sopraffatti dalla ciurma della *Skelit's Revenge* e perdete la partita.

Intrappolati: se una Tessera Stanza non può essere aggiunta alla nave secondo le regole, allora i Pirati sono tagliati fuori dal resto della nave e perdete la partita.

Tesoro Perso: se sono stati distrutti tanti Tesori da rendere impossibile Saccheggiare abbastanza per raggiungere l'obiettivo, allora perdete la partita. Per esempio, se state giocando una partita a tre giocatori a livello Bucaniere, dovete Saccheggiare almeno 5 Tesori. Ci sono solo 6 Tesori sulla nave, quindi, se due di essi vanno distrutti, perdete.

Morte Prematura: se un Pirata muore dopo che tutti i tesori necessari sono stati saccheggiati, perdete la partita.

Non ci sono più pirati: se un Pirata muore e non ci sono più Carte Personaggio per rimpiazzarlo, perdete la partita.

Varianti

Tirare fuori il bottino dalla nave pirata in fiamme è diventato troppo facile per voi? Bene, ecco qui alcuni modi per rendere il gioco più impegnativo! Potete scegliere alcune o tutte le opzioni che seguono, ma ricordate: più cose cambiate, più difficile sarà il vostro compito!

- **Teschi del Marinaio:** togliete un certo numero di Teschi del Marinaio dalla riserva prima che il gioco cominci in modo da ridurne il numero necessario a sopraffare i Pirati.
- **Stanze:** durante la preparazione, ruotate più Tessere Stanza. Questo farà sì che giocherete due tessere per turno più a lungo, così il numero di Teschi del Marinaio e l'Incendio sulla nave aumenteranno più velocemente.
- **Esplosioni:** posizionate il Segnalino Esplosione più avanti sul Tracciato delle Esplosioni all'inizio della partita in modo da ridurre il numero di esplosioni che distruggeranno la nave.
- **Pirata Morto:** se il Personaggio di un giocatore muore, il gioco finisce e perdete la partita.

Capitano Fromm (opzionale)

Il Capitano Fromm è il temuto capo della *Skelit's Revenge*. Egli è implacabile e farà di tutto per proteggere il suo tesoro. Il Gettone Capitano Fromm è un'aggiunta opzionale al gioco e dovrebbe essere usata solo da giocatori esperti. Il gettone ha due facce, e una faccia è più potente dell'altra. Durante la preparazione, aggiungete il Gettone Capitano Fromm nel sacchetto.

Se pescate il Gettone Capitano Fromm dal sacchetto durante la fase Esplorare la Nave del vostro turno, lanciatelo in aria come una moneta. Posizionate il gettone nella stanza con la faccia che mostra quando atterra. Poi, pescate un altro gettone dal sacchetto e aggiungetelo nella stanza come al solito. Durante la fase *Skelit's Revenge* del vostro turno, se la carta vi dice di muovere la Ciurma Scheletro, il Capitano Fromm muove nella stessa maniera. Il Capitano Fromm si combatte come la Ciurma Scheletro, con una sola differenza: se sconfiggete il Capitano Fromm, rimettete il suo Gettone nel sacchetto. Tornerà...

I Pirati non possono vincere la partita se il Capitano Fromm è sulla nave. Dovete eliminarlo! Per vincere, infatti, i giocatori devono aver saccheggiato la quantità necessaria di Tesoro, il Capitano Fromm deve essere nel sacchetto e tutti i Pirati devono lasciare la nave vivi!



<http://www.MinionGames.com>

Copyright ©2015 All rights reserved.

Rules Layout: Topher McCulloch - **Editing:** William Niebling - **Traduzione Italiana:** Fabio Massaro & William Sattin