

Black Fleet

Regolamento





Sei al comando di una piccola flotta di navi al servizio di una nazione in un remoto angolo dei Caraibi. A ogni turno dovrai muovere la tua nave mercantile, la tua nave pirata e la tua nave militare per cercare di conquistare dei dobloni. Queste ricchezze ti permetteranno di migliorare le tue navi, e quando la tua flotta sarà completamente sviluppata, potrai pagare il riscatto per la figlia del governatore e vincere la partita.

Contenuto



1 tabellone



10 navi (1 nave mercantile e 1 nave pirata per ogni giocatore, più 2 navi militari)



mercantile



pirata



militare



militare

65 cubi merci (13 merci per ogni colore)



10 dobloni di valore 5 (oro) 20 dobloni di valore 1 (argento)



44 carte movimento



44 carte fortuna



24 carte sviluppo (con un valore numerico sul retro)



4 carte identificazione dei giocatori (il cui retro completa il disegno delle carte sviluppo)



8 carte vittoria (4 con un valore di 10 sul retro e 4 con un valore di 20 sul retro)



Collocate il tabellone al centro del tavolo. Posizionate le due navi



militari nelle loro aree di partenza e le merci nei porti appropriati.



→ Si separano le carte sviluppo e si compongono 4 mazzi di carte, ognuno con lo stesso numero sul dorso. Si mescola ogni mazzo e si distribuisce a ogni giocatore una carta di ognuno dei seguenti valori: 5, 8, 11 e 14. Le carte extra vengono riposte nella scatola.

I giocatori collocano le carte sviluppo davanti a loro, a faccia in giù, in valore crescente da sinistra a destra. Possono guardare le proprie carte sviluppo in qualsiasi momento.

Poi i giocatori collocano la propria carta vittoria (quella con un valore di 10 per la prima partita) alla destra delle loro carte sviluppo.



→ Si distribuiscono a ogni giocatore le carte identificazione dei giocatori (che completano il disegno) e si rivelano.



→ Ogni giocatore prende le navi del colore corrispondente alla sua carta (una nave mercantile che può contenere 3 merci e una nave pirata che può contenerne solo una) e dispone queste navi davanti a sé.



→ Si mescolano le carte fortuna e si forma un mazzo da collocare accanto al tabellone. Poi ogni giocatore pesca una carta.



→ Si mescolano le carte movimento e se ne distribuiscono 2 a ogni giocatore.
Le altre carte movimento comporranno un mazzo da mescolare e collocare accanto al tabellone.



→ Il primo giocatore è sempre quello che possiede le navi nere. Tutti i giocatori giocheranno lo stesso numero di turni (vedi Fine della Partita).

Il primo giocatore colloca la sua nave mercantile su una delle tre caselle adiacenti al porto di sua scelta e carica 3 merci corrispondenti al porto in questione. Gli altri giocatori fanno la stessa cosa procedendo in senso orario.



Quando tutte le navi mercantili sono in gioco, la partita può iniziare.

Le navi pirata iniziano la partita vuote e fuori dal tabellone.
Durante il proprio turno, ogni giocatore muove la propria nave pirata sul tabellone, a partire da una delle zone di mare aperto.



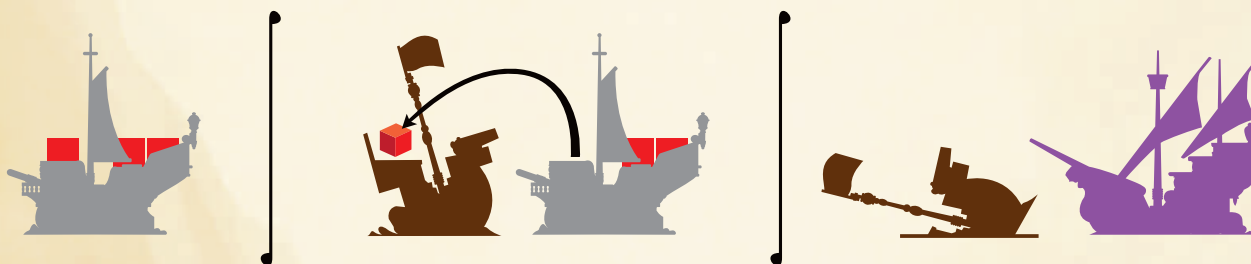
Panoramica del Gioco

L'obiettivo del gioco è girare la propria carta vittoria a faccia in su pagando 10 dobloni.

→ Prima un giocatore dovrà pagare e girare a faccia in su tutte le sue carte sviluppo.



→ Si guadagnano dobloni trasportando merci in porto con la propria nave mercantile, usando la propria nave pirata per rubare le merci dalle navi mercantili dei giocatori avversari, seppellendo le merci rubate e mandando una nave militare ad affondare le navi pirata avversarie.



→ Muoversi per intercettare e attaccare le altre navi evitando nel frattempo gli avversari per portare le proprie merci in porto è la chiave per la vittoria.

Panoramica del Turno

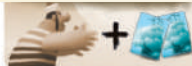
Il primo giocatore svolge il suo turno e poi il gioco procede in senso orario. Durante il proprio turno, un giocatore deve risolvere i passi seguenti esattamente nell'ordine indicato:

- Giocare una carta movimento;
- Muovere le proprie navi, effettuare azioni e a volte giocare carte fortuna;
- Pescare una carta movimento e a volte una o più carte fortuna;
- Se si decide di farlo, pagare e girare una carta sviluppo/vittoria a faccia in su.

Giocare una carta movimento

La prima cosa da fare è scegliere una delle proprie carte movimento. Sulle carte movimento compaiono quattro righe di informazioni. Per il momento prenderemo in considerazione solo le prime tre (l'ultima sarà usata alla fine del turno).

→ Ognuna di queste righe rappresenta un tipo di nave e un valore numerico che indica la corrispondente capacità di movimento.

Nave militare gialla ▶			◀ Nave militare viola
Nave pirata ▶			
Nave mercantile ▶			
Scarta una carta fortuna ▶			◀ Pesca una carta fortuna
			◀ Pesca due carte fortuna

Muovere le navi

Una volta giocata la propria carta movimento, è tempo di muovere le proprie navi. È possibile anche muovere una delle navi militari (quella della carta appena giocata). Ogni nave può muoversi di un numero di caselle a scelta del giocatore, pari o inferiore al valore indicato sulla riga corrispondente a quella nave sulla carta movimento.

→ Le navi possono muoversi solo sulle caselle di mare.

Possono passare attraverso le navi amiche, ma non attraverso le caselle occupate dalle navi avversarie.

→ Le navi amiche sono: la propria nave pirata, la propria nave mercantile e la nave (o le navi) militari che il giocatore può muovere nel suo turno. Una nave non può mai terminare il suo movimento sulla stessa casella di un'altra nave.

→ Una nave può effettuare solamente **UNA SINGOLA AZIONE** nel suo turno.

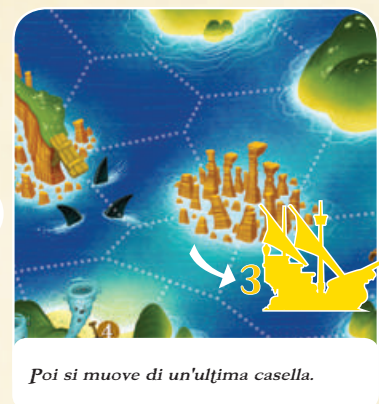
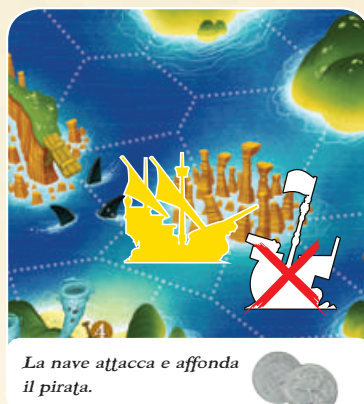
Importante: un giocatore può muovere le sue navi nell'ordine che preferisce, che non deve necessariamente essere l'ordine indicato dalla carta movimento. Il movimento di ogni nave deve essere completato prima che abbia inizio quello della nave successiva.

La nave militare



Il compito della nave militare è affondare le navi pirata.

Prima, durante o dopo il suo movimento, la nave militare mossa dal giocatore può attaccare una nave pirata avversaria adiacente. La nave viene affondata e restituita al proprietario. Il giocatore che l'ha affondata vince **2 dobloni**. Se la nave affondata trasportava un cubo merci, il cubo viene rimesso sulla riserva del porto del suo colore. **Attaccare è un'azione.**



La nave mercantile



Il compito della nave mercantile è trasportare le merci.

La nave mercantile inizia la partita completamente carica di merci. L'obiettivo del giocatore è consegnare quelle merci al porto di sua scelta al fine di guadagnare i dobloni.

Prima, durante o dopo il movimento, se la nave mercantile si trova in una casella adiacente a un porto, può vendere tutto il suo carico al prezzo indicato (**2 o 3 dobloni per cubo merci**) presso il porto.

I cubi merci vengono poi rimessi nella riserva del porto del loro colore. Non è mai possibile vendere un carico in un porto che non accetta le merci del colore in questione. Dopo avere venduto il carico, la nave mercantile deve immediatamente caricare 3 cubi merci del colore del porto in cui ha effettuato la consegna. **Vendere e caricare merci è un'azione. Non è possibile caricare merci senza prima averle vendute.**





→ Se un giocatore inizia il suo turno senza che la sua nave mercantile sia in gioco (perché è stata affondata), quel giocatore colloca la sua nave mercantile in una casella adiacente al porto di sua scelta e la carica con 3 cubi merci del colore corrispondente. Poi può muoverla normalmente.

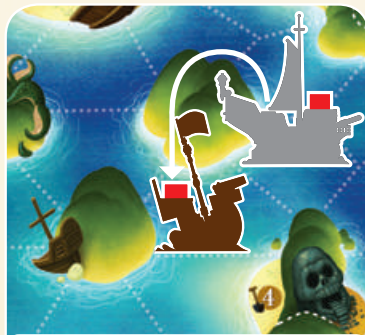
La nave pirata

Il compito della nave pirata è rubare i cubi merci alle navi mercantili per poi seppellirli come tesori sulle spiagge.

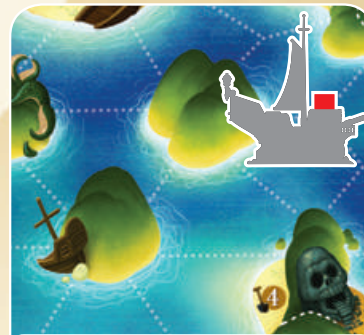
Prima, durante o dopo il suo movimento, una nave pirata **vuota** può attaccare una nave mercantile avversaria adiacente. Ruba a quella nave mercantile un cubo merci e lo colloca nella sua stiva. Il proprietario della nave pirata guadagna **2 dobloni**. Se la nave mercantile ora è vuota, viene affondata e restituita al suo proprietario. Un cubo merci custodito da una nave pirata è chiamato tesoro. **Attaccare è un'azione.**



La nave pirata si muove di 2 caselle.



Attacca la nave mercantile e ruba un cubo merci. Il giocatore guadagna 2 dobloni.



La nave pirata usa il suo movimento rimanente per allontanarsi. Alla nave mercantile rimane ancora un cubo, quindi non affonda e rimane in gioco.

Prima, durante o dopo il suo movimento, una nave pirata che **trasporta** un tesoro può seppellirlo sulla spiaggia della casella in cui si trova. Il cubo viene rimesso sulla riserva del porto del suo colore. Il giocatore ottiene il numero di dobloni indicato sulla spiaggia.

Seppellire un tesoro è un'azione, quindi non è possibile attaccare e seppellire un tesoro nello stesso turno.

→ Se un giocatore inizia il suo turno senza che la sua nave pirata sia in gioco (perché è stata affondata o durante il primo turno del gioco), la colloca su un'area di mare aperto di sua scelta. Poi svolge il suo turno normalmente (movimento e azione), entrando in gioco attraverso una delle caselle adiacenti.



La nave pirata si trova già sulla spiaggia, quindi non ha bisogno di muoversi.



Seppellisce il suo tesoro e ottiene 6 dobloni.



Poi si muove di 3 caselle. Nonostante il fatto che la nave pirata ora si trovi adiacente a una nave mercantile, non può attaccare in quanto in questo turno ha già effettuato un'azione (seppellire un tesoro).

Giocare le carte fortuna



Un giocatore può giocare tutte le carte fortuna che vuole nel suo turno.

L'effetto di queste carte è spiegato su ognuna di esse.

Se il testo sulla carta contraddice le regole contenute in questo regolamento, il testo della carta fortuna ha la precedenza.

Non è mai possibile giocare le carte fortuna durante il turno di un altro giocatore.



Fine del Turno

Dopo avere risolto tutti i suoi movimenti, un giocatore termina il suo turno svolgendo quanto segue:

Pescare carte fortuna e carte movimento.

- ☒ Il giocatore pesca abbastanza carte movimento finché non torna ad averne 2 in mano (nella maggior parte dei casi basterà pescarne una). 
- ☒ Alcune carte movimento hanno un simbolo che indica che il giocatore deve pescare anche una o due carte fortuna.  
- ☒ Il numero massimo di carte fortuna che è consentito tenere in mano è tre. Quando un giocatore ha più di tre carte fortuna, deve scartare le carte in eccesso finché non torna ad averne solo tre in mano.
- ☒ Su alcune carte movimento compare questo simbolo ; il giocatore che gioca una di queste carte deve scartare una carta fortuna. Se attualmente il giocatore non possiede nessuna carta fortuna, il simbolo non ha nessun effetto.
- ☒ Quando uno dei mazzi (movimento e/o fortuna) è vuoto, si mescola la pila degli scarti e si forma un nuovo mazzo. 

Girare una carta sviluppo/vittoria a faccia in su.

- ☒ Dopo avere mosso le proprie tre navi, un giocatore può acquistare una carta sviluppo/vittoria a sua scelta.
- ☒ Per farlo, il giocatore paga il prezzo indicato sulla carta e la gira a faccia in su. Un giocatore può acquistare le carte sviluppo nell'ordine che vuole. 
- ☒ L'unica eccezione a questa norma è la carta vittoria: è possibile acquistarla solo dopo avere acquistato tutte le altre carte sviluppo.

IMPORTANTE:

Ricorda che è possibile comprare solo una singola carta sviluppo/vittoria per turno, anche se si hanno abbastanza dobloni per comprarne più di una.

Alcune di queste carte consentono ai giocatori di effettuare attacchi su tipi diversi di navi o di effettuare azioni speciali. Tuttavia va ricordato che è possibile eseguire soltanto un'azione per nave in ogni turno, a meno che sulla carta non sia specificato diversamente.

Una volta fatto questo, il turno è concluso e il gioco procede in senso orario.



Fine della Partita

Non appena un giocatore riesce ad acquistare la sua carta vittoria, ha inizio il round finale. Per prima cosa si controlla chi ha la carta della flotta nera (il primo giocatore).



Il turno finale termina con il giocatore immediatamente alla sua destra, per fare in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di turni.



Il vincitore è il giocatore che ha acquistato la sua carta vittoria. Se più di un giocatore è riuscito a farlo, il più ricco tra questi è dichiarato il vincitore.

Opzione: come forse avrete notato, ci sono due carte vittoria per ogni giocatore (una del valore di 10 dobloni e l'altra del valore di 20 dobloni). Per la prima partita è consigliato l'uso dell'obiettivo più basso. Successivamente, per giocare partite più lunghe (che consentono un maggiore uso delle combinazioni delle carte sviluppo), provate a giocare con una carta vittoria da 20 dobloni! Infine, nel caso di partite con un principiante o un giocatore molto giovane, assegnategli la carta vittoria da 10 dobloni mentre voi usate quelle da 20.



Sebastian Blesdale

Mi è sempre piaciuto giocare ai giochi da tavolo, ma ho iniziato a inventarne di miei solo dopo i venti anni, quando ho partecipato ad alcune sessioni di playtesting assieme a Reiner Knizia. Era il mio eroe, il creatore del mio gioco preferito: "Tigris & Euphrates".

Terminato il playtesting, ero convinto che creare nuovi giochi fosse fantastico, e che potevo farlo anch'io. Col senno di poi, avevo ragione a metà: creare nuovi giochi era fantastico, ma mi ci sono voluti dieci anni di lavoro (destreggiandomi tra la mia passione per la creazione di giochi e il mio lavoro regolare) prima di coglierne veramente l'essenza. Nel corso di questi anni, uno dei miei primi giochi, Black Fleet (all'epoca chiamato Jolly Roger) è cresciuto assieme a me.

Spero vi piacerà e che questa attesa sia valsa la pena.



Denis Zilber

Sono nato a Minsk, in URSS, nel 1976. A 15 anni mi sono trasferito in Israele assieme ai miei genitori. A 25 anni ho iniziato la mia carriera come illustratore lavorando presso agenzie pubblicitarie, riviste e giornali. Da allora ho avuto l'opportunità di lavorare per molte riviste internazionali come FHM, GQ, Playboy, Maxim, quotidiani israeliani come Yedioth, Maariv e Blazer, nonché presso varie agenzie pubblicitarie e alcuni importanti studi di animazione come Rhythm and Hues, Nickelodeon, Hasbro Animation, Dreamworks e Universal Pictures. Realizzo anche illustrazioni per libri per bambini presso case editrici come Penguin Group e Scholastic Books. Di recente ho iniziato a disegnare anche nel settore dei giochi, lavorando soprattutto sui giochi di carte.

Scultura originale delle miniature delle navi:

Christophe Madura

Rendering e adattamento 3D:

Grégory Clavilier



Regole da Tenere a Mente

-  **REGOLA NUMERO UNO:** spesso vorrete effettuare più azioni con la vostra nave pirata, o affondare due navi pirata con la nave militare che controllate. **NON POTETE.** Ogni nave può effettuare solo un'azione ogni turno. Punto e basta.
-  La vostra nave mercantile può essere attaccata nel porto di partenza, oppure subito dopo avere venduto/caricato le merci. Non esiste nessun porto sicuro nei Caraibi!
-  Potete prendere a bordo un carico solo se prima vendete le merci. Quindi, se vi trovate in un porto e venite attaccati due volte, **NON POTETE** caricare nuove merci per sostituire quelle perdute. Prima dovete vendere quella o quelle che vi rimangono. Sì, la vita è ingiusta.
-  Non potete attaccare le vostre navi. Mai. A volte avrete la tentazione di farlo ma, spiacenti, non si può. E non potete nemmeno affondare la vostra nave pirata per guadagnare gli ultimi due dobloni che vi servono. Non si fa, compare!
-  Le navi pirata possono attaccare nel turno in cui ritornano dopo essere state affondate. Inoltre, le navi mercantili possono consegnare le merci nel turno in cui rientrano in porto dopo essere state affondate.
-  Le carte hanno sempre ragione. Anche quando sembra che contraddicano le regole. Quindi, sì, la nave pirata a volte può seppellire un tesoro subito dopo avere attaccato una nave mercantile. Lo sappiamo, questo contraddice la regola numero uno, ma serve una carta apposita per farlo!
-  Avete notato i due piccoli teschi sul tabellone? Quelli sono i covi dei pirati, e non se ne è fatta parola da nessuna parte nel regolamento. Non preoccupatevi, compaiono su una carta, e uno dei vostri avversari probabilmente sogghigna se provate a fare qualche domanda su di essi... no, noi non vuoteremo il sacco, scopritelo da soli!

Edizione italiana

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Marta Schioppetti



Black Fleet è pubblicato da JD Éditions - SPACE Cowboys: 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France

© 2014 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati

www.spacecowboys.fr

Asterion Press s.r.l.

Via Martiri di Cervarolo 1/B 42015 Correggio (RE) ITALY

www.asterionpress.com