



*Ahoy! Ben ritornati lungo il litorale del Mar di Cariddi, eravamo certi che avreste bramato nuove avventure nel nostro inospitale ma affascinante mare.*

*Orunque, le sfide per il "Cappellaccio del colpaccio" riprendono, ma chi saprò districarsi tra mappe, pietre preziose, relitti e assalti a fil di coltello (spuntato)? Che i venti sferzino le vostre sudice vele! Aarrhh!*

In questa confezione trovate tutte le espansioni in un'unica soluzione! Potete aggiungerle una per volta o tutte insieme per associare varianti e nuovi ingredienti alle regole base, aumentare le possibilità di far punti Prestigio, nonché per incrementare il gruppo dei Giocatori fino a 5!

## componenti

☠ **51 carte Espansione** così suddivise:

- ☠ **Espansione 1: Welcome to Shella**
- ☠ **Espansione 2: Smugglers and Strugglers**
- ☠ **Espansione 3: The lost treasure**
- ☠ **Espansione 4: The cursed loot**
- ☠ **Espansione 5: Flying knives**
- ☠ **Carte promo speciali: Castaways**

**Nota:** Nei mazzi di carte ci sono delle carte "frontespizio", utili per separare i mazzetti, ma non necessarie ai fini del gioco.

☠ **1 Diario di Bordo** ossia questo Regolamento!

## ESPANSIONE I: WELCOME TO SHELLA

Tra la Locanda e la Spiaggia, passando per la Torre e arrivando al Molo, svetta il cartello (consunto invero) che recita: **"Benvenuti a Scilla"**. Qui, tra i vicoli della cittadina portuale, chi gioca può avvalersi del favore di alcuni personaggi, più o meno loschi, durante il gioco e nel calcolo del Prestigio alla fine. Scegliete con oculatezza chi sia il più degno di unirsi alla vostra ciurma perché avrete una sola possibilità di scelta!

### COMPONENTI



☠ **5 gettoni pirata** in diversi colori e simboli

☠ **10 carte Personaggio**

Ogni Personaggio offre un bonus immediato (lato diurno) o un bonus a fine partita (lato notturno).

### PREPARAZIONE

☠ Mischiate le 10 carte Personaggio ed **estraetene 6**. Disponetele su due file sopra il Convoglio, **3 sul lato diurno** e **3 sul lato notturno**. Rimettete le rimanenti 4 carte nella scatola.

Lato diurno



Personaggi estratti

Lato notturno



☠ Ogni Giocatore **sceglie un gettone Pirata** del colore preferito.

## REGOLE



In qualsiasi momento del proprio turno, ma una sola volta per partita, chi gioca può **piazzare il proprio gettone Pirata tra una coppia di Personaggi**. Facendo questo, ottiene **immediatamente i benefici del Personaggio diurno**, e considererà **a fine partita il bonus di Punti Prestigio garantiti dal Personaggio notturno**.



Questa scelta non può essere modificata nel corso della partita.



**Più persone possono scegliere la stessa coppia di Personaggi.**

## ABILITÀ IMMEDIATA DEI PERSONAGGI

(lato diurno)



**Locandiera:** permette di razzare due carte adiacenti anche con diversa Merce o Luogo.



**Fuciliere:** permette di prendere una carta Nave aggiuntiva durante l'Azione Mascalzone Patto Pappagallo.



**Doganiere:** permette di ridisporre le Merci del Convoglio a piacimento.



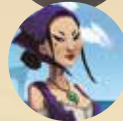
**Pirata spalatore:** permette di rivelare una Merce aggiuntiva durante l'Azione Mascalzoni Forziere segreto.



**Capitano Pirata:** permette di razzare dal Convoglio Pistole e Rum considerandole come Merci uguali



**Cannoniere:** sconfigge una Minaccia, una volta sola.



**Mercante orientale:** permette di razzare dal Convoglio Argenteria e Tessuti considerandole come Merci uguali.



**Contrabbandiere:** permette di razzare dal Convoglio Sciabole e Gioielli considerandole come Merci uguali.



**Tesoriere:** elargisce un contributo di 2 doblioni.



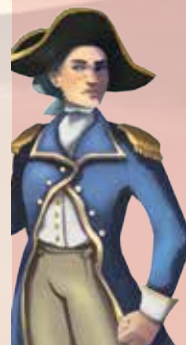
**Governatore:** permette di rivelare una Merce aggiuntiva durante l'Azione Mascalzone Lettera di Marca.

## ABILITÀ A FINE PARTITA DEI PERSONAGGI

(lato notturno)

A fine partita **si aggiungono tanti punti Prestigio** quanti quelli **calcolati dal moltiplicatore** della/delle icone **presenti sulla carta selezionata** con il proprio gettone Pirata.

## ESPANSIONE II: SMUGGLERS and STRUGGLERS



Pronti a imbarcarsi sulla vostra nave ci sono vari **Contrabbandieri e Faccendieri** di Scilla! Chi gioca può avvalersi dell'aiuto di questi personaggi che possono offrire sonanti Doblioni durante la partita oppure aumentare una maggioranza di Merci durante il conteggio finale!



## COMPONENTI:

**10 carte Contrabbandieri.**

Ogni carta mostra sul fronte due Personaggi con associate differenti Merci e sul retro un Doblone.

## PREPARAZIONE

☠ Mischiate le 10 carte Personaggio e **distribuitene 2** a ciascuna persona. Si possono tenere in mano o nella propria Area Personale.

## REGOLE

☠ Chi gioca **può scegliere di tenere** una o entrambe **le carte Personaggio fino a fine partita** (vedere *Punteggio Finale*) **oppure**, in qualsiasi momento durante un proprio turno, **può giocare una o entrambe le proprie carte sul lato Doblone** per ottenere monete come segue:

- ☠ La prima carta giocata in questo modo fornisce **1 Doblone**
- ☠ La seconda carta giocata in questo modo fornisce **2 Doblone**

**Punteggio a fine partita:** Chi a fine partita ha ancora una o più carte Contrabbandieri **ne può giocare una sola** (ma avrà più scelta, quindi deve prestare attenzione a quale giocare per incidere in maniera più efficace sulle maggioranze).

Chi sceglie di giocare una carta, la gira simultaneamente agli altri Giocatori



Si considera solo il Personaggio nella parte superiore. (quello a testa in giù non vale) e la Merce indicata si aggiunge a quelle corrispondenti nel calcolo della maggioranza.

## ESPANSIONE III: The LOST TREASURE

Corpo di mille balene! Non ci sono Pirati se non c'è di mezzo un **Tesoro Perduto** con tanto di mappa! Mentre sta raziando Merci dal Convoglio, chi gioca può imbattersi in frammenti di mappa che permettono di impossessarsi delle preziosissime Chiavi del Teschio!

Questa espansione introduce un nuovo metodo per collezionare punti Prestigio inoltre, se è aggiunta insieme all'espansione *The Cursed Loot* (il Bottino Maledetto), incrementa il numero di **Raiders fino a 5!**



## COMPONENTI:

**6 carte Mappa**

**6 Chiavi del Teschio**



## PREPARAZIONE

- ☠ **Prima della preparazione del mazzo** (vedi regole base), **aggiungete le 6 carte Mappe al mazzo Navi** e mischiatelo.
- ☠ Ponete le **6 Chiavi del Teschio a lato**, facilmente raggiungibili da chi gioca.

## REGOLE

Nel momento in cui sulla linea del Convoglio compaia una Mappa, **chi gioca ha la facoltà di eseguire una nuova Azione Principale** (alternativa alla Razzia di una o più carte e a quella eventualmente introdotta da altre espansioni): **ottenere una Chiave del Teschio.**

Per ottenere una Chiave del Teschio **chi gioca deve rimuovere** dalla linea del Convoglio **tutte le carte Mappa visibili.** Le carte vengono scartate e chi

gioca può conservare la Chiave del Teschio ottenuta nella propria Area Personale, visibile a tutti. Non c'è limite alle Chiavi che si possono ottenere.

### Casi particolari durante le Azioni Mascalzone:

☠ **Se una Mappa viene rivelata durante un'Azione Mascalzone** (Forziere segreto o Lettera di Marca), **chi gioca scarta la Mappa e prende immediatamente una Chiave del Teschio.**

☠ **Se chi gioca**, a seguito dell'Azione Mascalzone Patto Pappagallo, **scopre di avere una Mappa tra le carte Navi** della propria area Personale, **non può rivelarla.** Deve conservarla coperta sul lato Nave (varrà 2 punti Prestigio a fine partita).

**Punteggio a fine partita:** si ottengono tanti punti Prestigio pari al numero delle **Chiavi del Teschio possedute, moltiplicato** per il numero di **Chiavi del Teschio non reclamate** durante la partita.

## ESPANSIONE IV: The CURSED LOOT

Con questa espansione chi gioca si imbatte in vecchi e misteriosi Relitti da cui depredare scintillanti pietre preziose, ma non tutto quel che luccica è buono, pertanto attenzione al malaugurato **Bottino Maledetto!**

Questa espansione se è aggiunta insieme all'espansione *The Lost Treasure* (il Tesoro Perduto), incrementa il numero di **Raiders fino a 5!**



### COMPONENTI:

**6 carte Relitto**

**6 gettoni Bottino** (5 gemme con valori da 2 a 5 e un Amuleto Maledetto).



## PREPARAZIONE

☠ **Prima della preparazione del mazzo** (vedi regole base), **aggiungete le 6 carte Relitto al mazzo Navi** e mischiatelo.

☠ Voltate i **6 gettoni Bottino** a faccia in giù, mischiateli e poneteli **a lato**, facilmente raggiungibili da chi gioca.

## REGOLE

Nel momento in cui sulla linea del Convoglio compaia almeno una carta Relitto, **chi gioca ha la facoltà di eseguire una nuova Azione Principale** (alternativa alla Razzia di una o più carte e a quella eventualmente introdotta da altre espansioni): **ottenere un gettone Bottino.**

Per ottenere un gettone Bottino, **chi gioca deve rimuovere** dalla linea del Convoglio **tutte le carte Relitto visibili.** Le carte Relitto vengono scartate.

Il primo a prendere **un gettone Bottino dalla riserva** prenderà solo quello, ma **chi successivamente farà quest'Azione Principale** non solo prenderà un gettone dalla riserva, ma **si impossesserà di tutti i gettoni Bottino** in gioco.

Chi prende **gettoni Bottino** può guardare il valore delle gemme sul retro, ma non rivelarli. In questo modo il Bottino accresce il proprio valore tanto quanto il rischio di possedere l'Amuleto Maledetto.

### Casi particolari durante le Azioni Mascalzone:

☠ **Se un Relitto viene rivelato durante un'Azione Mascalzone** (Forziere segreto o Lettera di Marca), **chi gioca scarta il Relitto e opzionalmente svolge l'Azione Principale** "ottenere

un **gettone Bottino**" secondo la regola appena descritta (si lascia la facoltà di scegliere il proprio destino!).

☠ **Se chi gioca**, a seguito dell'Azione Mascalzone Patto Pappagallo, **scopre di avere un Relitto tra le carte Navi** della propria area Personale, **non può rivelarla**. Deve conservarla coperta sul lato Nave (varrà 2 punti Prestigio a fine partita).

**Punteggio a fine partita:** chi detiene il Bottino ottiene un numero di **punti Prestigio uguale alla somma dei valori delle gemme** in suo possesso. Se l'Amuleto Maledetto fa parte del Bottino, sfortunatamente, i punti Prestigio sono pari ad un pugno di mosche!

## ESPANSIONE V: FLYING KNIVES



**Volano coltelli** tra gli astanti allorché si compie uno sgarbo durante una razzia. Ecco quindi aggiunto un tocco di interazione fra i Raiders seduti al tavolo, dando l'opportunità di assaltare il Convoglio al loro posto e razziare le merci più intriganti!

**COMPONENTI:**  
10 carte Assalto

### PREPARAZIONE

☠ Distribuite **una carta Assalto a chi gioca**, da tenere in mano.

☠ **Prima della preparazione del mazzo** (vedi regole base), **aggiungete al mazzo Navi un numero di carte Assalto uguale al numero di chi gioca +2** e mischiatelo.

### REGOLE

Nel momento in cui sulla linea del Convoglio compaia almeno una carta Assalto, **chi gioca ha la facoltà di eseguire una nuova Azione Principale** (alternativa alla Razzia di una o più carte e a quella eventualmente introdotta da altre espansioni): **Prendere tutte le carte Assalto**. Le carte Assalto possono essere tenute in mano o messe nell'Area Personale e non è necessario mostrare quante se ne abbiano.

Chi possiede carte Assalto può giocare una (divenendo **RAIDER ASSALTATORE**) **per eseguire il proprio turno al posto di chi sta attualmente giocando** (che diviene **RAIDER ASSALTATO**). La carta Assalto deve essere puntata verso l'**ASSALTATO**. Quando l'**ASSALTATORE** ha completato il turno "rubato" (seguendo le normali regole, incluso il ripristino del Convoglio), il gioco torna all'**ASSALTATO**.

**IMPORTANTE:** La carta Assalto deve essere giocata PRIMA che chi è di turno abbia iniziato la propria razzia al Convoglio o speso Dobloni per un'azione Mascalzone.

**ESEMPIO.** È il turno di Ruby, sta pensando se spendere una moneta aggiuntiva e prendere le tre Merci uguali. L'occasione è ghiotta, ma il tempo che impiega è fatale! TinuZ gioca la carta Assalto in suo possesso prima che Ruby abbia iniziato a prendere le carte, la punta verso Ruby e gioca il turno al posto suo!



**CASO PARTICOLARE:** se due o più persone giocano una carta Assalto nello stesso turno contro lo stesso Raider la precedenza va a chi per ultimo ha dichiarato l'Assalto. Gli altri potranno riprendere in mano la loro carta e usarla in un turno successivo.

Quando successivamente il turno ritorna all'**ASSALTATORE** (che ha già giocato), ovviamente non ripete il turno, ma cede la carta Assalto all'**ASSALTATO** (come piccolo risarcimento).

**NOTA:** Anche se è stato già assaltato è possibile che nello stesso turno di gioco ci sia più di una carta Assalto rivolta verso lo stesso Raider. Questo non altera quanto appena scritto, l'assaltato avrà più carte Assalto da conteggiare a fine partita

**Punteggio a fine partita:** su ogni carta Assalto è riportato il numero di punti Prestigio in relazione al numero di carte Assalto possedute.



Esempio: Con tre carte Assalto si ottengono 2 punti Prestigio; con 4 carte, 4 punti e con 5 carte 9 punti. Eventuali carte in eccesso non avranno valore.

## SPECIAL PROMO CARDS: CASTAWAYS

Queste carte promozionali possono essere usate come scenari, con regole valide per tutti durante il gioco. Usate singolarmente o insieme, o anche combinate con le altre Espansioni offrono volta per volta un nuovo viaggio nel Mar di Cariddi!

**COMPONENTI:** 4 carte Naufraghi

### PREPARAZIONE

Estraete a caso una o più carte Naufraghi (a voi la scelta) e disponetela sul tavolo a faccia in su e visibile a tutti. **Riponete le rimanenti nella scatola.**

### REGOLE

Seguite le istruzioni sul retro di ciascuna carta e riportate qui di seguito:



**LA VEDETTA PIRATA:** giocate questa partita con 1 Merce in più nel Convoglio (6 in totale). E possibile razzare fino a 4 Merce con una singola azione ma pagando 2 dobloni in più (rispettando le regole di razzia del gioco base e delle espansioni eventuali).



**IL PESCATORE MENDICANTE:** in questo scenario i dobloni sono limitati. Durante la preparazione mettete solo 4 dobloni per ogni Raider nella riserva (riponete gli altri nella scatola). Inoltre tenete conto di ciò:



Il costo delle Azioni Mascalzone è aumentato di 1 doblone ciascuna.



Qualora durante il gioco si dovesse prendere un doblone dalla riserva ma questa è vuota, lo si prende dal Rider che ne ha di più. Nel caso più di un Rider abbia lo stesso numero di dobloni, si può scegliere da chi prelevare.



Ogni doblone rimanente a fine a partita varrà 1 punto Prestigio.



**LA STREGA VUDÙ:** prima della preparazione generale prendete una carta a caso per ogni tipo di Merce (6 in totale), mischiatele e piazzatene 2 sulla Strega, una delle due a faccia coperta senza vederla. Rimettete le rimanenti 4 nel mazzo Navi.



Se durante il gioco si dovesse ottenere un Cannocchiale (Premio per razzia di una carta Merce), questo permetterebbe di osservare la carta coperta sulla Strega oltre che spiare La Minaccia fuori gioco.



Alla fine del gioco, rivelate la carta coperta. Il valore delle maggioranze di queste due carte Merce viene aumentato a 10 punti Prestigio invece che 7.



**IL SOLDATO CANNONIERE:** le carte Minaccia sconfiggeranno tutti i Raiders eccetto chi ha la maggioranza di Palle di Cannone. Se tutti i Raiders pareggiano nel numero di Palle di Cannone, tutti subiscono il danno. Ogni Palla di Cannone posseduta a fine partita varrà 1 punto Prestigio.