

PIRATES



Quest for *Davy Jones' Gold*

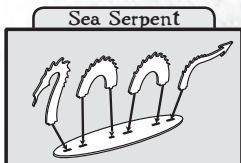
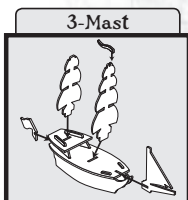
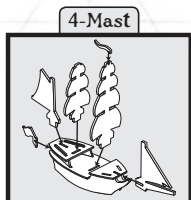


RULEBOOK

PUTTING TOGETHER SHIPS AND SEA MONSTERS

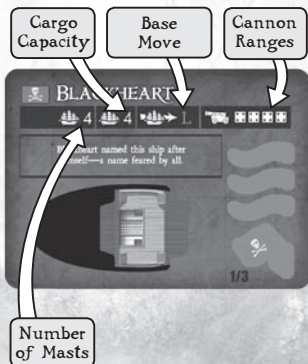
Punch out the ship pieces and sea monster parts from their cards. Assemble them using the instructions below.

Note: Ships and sea monsters are each assembled from more than one card, so make sure you're using the correct cards to assemble them.



DECKPLATE CARDS

A ship's or sea monster's deckplate card is printed with information you'll need to play that piece, so keep that card handy while you play.



WELCOME TO THE CURSE!

Pirates: Quest for Davy Jones' Gold™ is a fun-filled board game in which you take on the identity of a pirate with one goal: plundering your way to the biggest pile of gold! In order to succeed, you'll have to win sea battles against other pirates, defeat sinister curses, survive encounters with creatures of the deep, and defeat Davy Jones himself!

Contents

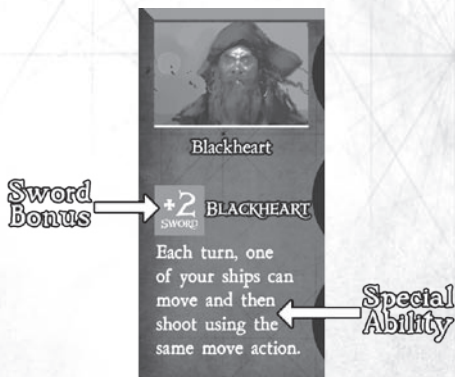
- 4 four-mast ships (assembly required)
- 4 three-mast ships (assembly required)
- 1 Kraken (assembly required)
- 1 Sea Serpent (assembly required)
- 4 captain markers
- 28 gold tokens
- 4 Davy Jones encounter tokens
- 4 sea monster encounter tokens
- 1 Davy Jones marker
- 4 Davy Jones treasure tokens
- 6 curse tokens
- 1 playmat
- 1 rulebook
- 2 dice

SET UP THE GAME

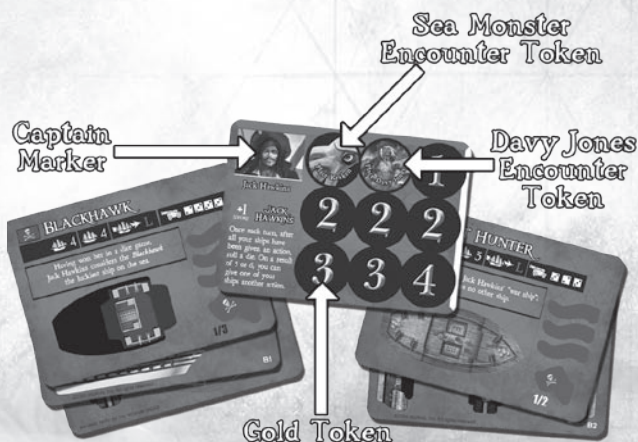
This setup describes playing the game with four players. Setup for three- and two-player games is described on pages 17 and 18.

CHOOSE YOUR CAPTAIN AND SHIPS

Each captain has a unique special ability that you can use once on each of your turns, as well as a sword bonus that represents how good that captain is at fighting Davy Jones. Each captain also comes with two ships: a 4-mast ship and a 3-mast ship. You'll know which ships go with which captain because their cards share the same background color.



To begin, each player rolls one die; reroll ties. The player who rolls highest is the first player, and he or she chooses a captain card and that captain's ship cards first.



The player to the left of the first player chooses his or her captain and ships next. These selections proceed clockwise around the table until everyone has a captain and two ships.

PUNCH OUT CARD TOKENS AND MARKERS

If you haven't already, assemble the ships and sea monsters as shown on the inside front cover of this rulebook.

Captain Cards

Each captain card also contains one square captain marker, seven round gold tokens, one round sea monster encounter token, and one round Davy Jones encounter token. Players punch out their markers and tokens.

Davy Jones Cards

Davy Jones has two cards. The one printed with his portrait contains his square Davy Jones marker. The other contains six round curse tokens and four round Davy Jones treasure tokens. Punch out these tokens and marker.

The Treasure Pile

Each round token has a picture of gold printed on one side. Mix all the round tokens (except the round Davy Jones treasure tokens) into a pile—called the treasure pile—face down so that only gold pictures are showing.

Place the square Davy Jones marker and the four round Davy Jones treasure tokens on Davy Jones' portrait card to start.

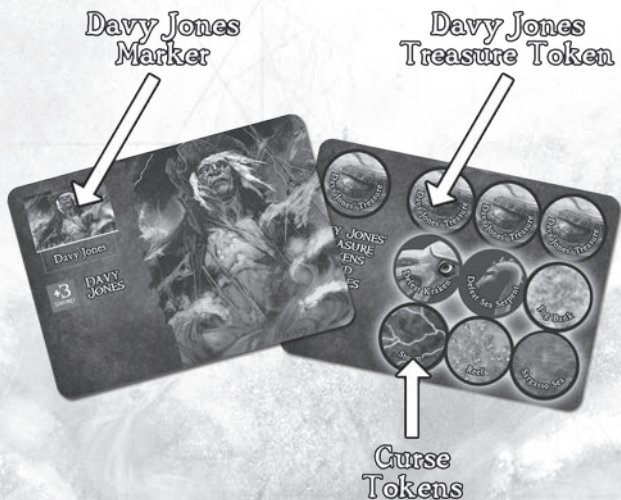
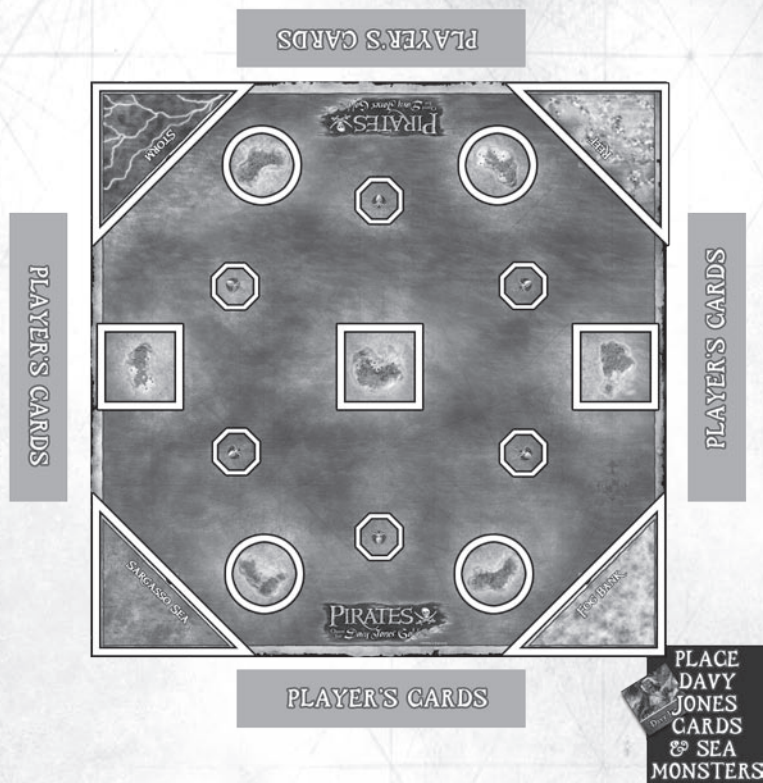


Illustration 1: Setting Up the Playmat



○ = Home Islands

◻ = Wild Islands

◄ = Cursed Zones

◐ = Possible Sea Monster Locations

CHOOSE YOUR HOME ISLAND

Starting with the first player and proceeding clockwise around the table, each player chooses a home island (illustration 1). Your home island is where your ships begin the game, where you drop off gold you have collected, and where you repair your ships that have been damaged. Place your captain marker on the island and place your ships so that one end of each ship is touching the island.


Place Treasure on Wild Islands

From the treasure pile, players randomly choose and distribute 14 tokens face down on each of the three wild islands.

Cursed Zones

Davy Jones might banish your ships into a cursed zone.

Sea Monsters

The  symbol indicates where sea monsters might appear.

Place Davy Jones' Cards and Sea Monsters

Place Davy Jones' cards and the sea monsters as shown to start.

Player's Cards

Depending on where you're sitting around the playmat, place your cards as shown.

PLAYING THE GAME!

The game is played in a series of turns. The player who chose his or her captain last goes first. On your turn you give each one of your ships ONE of four actions:

- Move
- Shoot
- Explore
- Repair

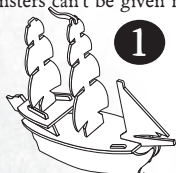
MOVE!



When you give a ship a move action, she can move up to the length of the red (long) edge of a card. Place the red edge of the card on the table and then move the ship in a straight line along the edge. A ship can move in any direction, but only one direction each turn.

A ship can't move through an island, another ship, a sea monster, or a cursed zone. At the end of her move, a ship can't touch another ship.

Sea monsters can't be given move actions.



Be sure to measure from bow to bow!



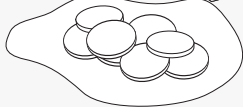
Be sure to end your movement at the bow!

Docking

You can automatically dock your ship at your home island or a wild island—but not another player's home island—by moving your ship so that she touches that island.



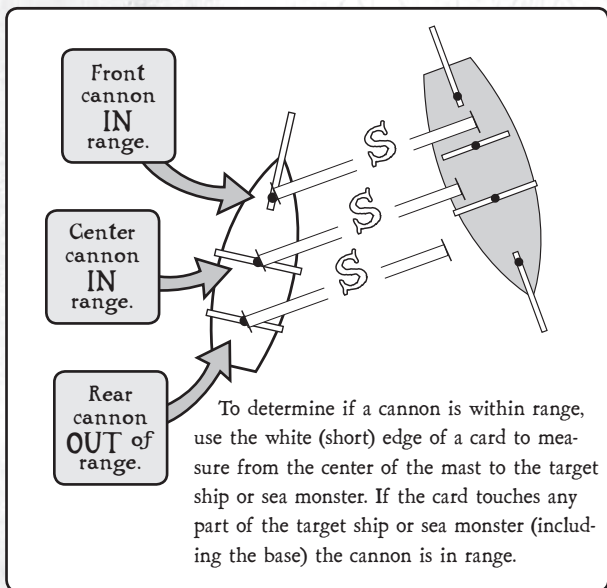
You can move your ship away from an island by giving her a move action; just turn her around and move away.



SHOOT!

If your ship is in range of another player's ship or a sea monster, that ship can shoot her cannons at that ship or sea monster. Cannons shoot from a ship's masts, so when you give your ship a shoot action, she can shoot a number of times equal to the number of masts she currently has.

Ships docked at their home islands can't shoot or be shot at.



The die printed on a mast tells you the cannon's rank. When you shoot from that cannon, roll a die. You must roll **HIGHER** than this number to hit.

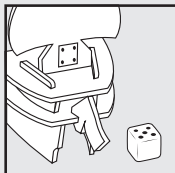


If a cannon hits a target, the target's player chooses and removes a mast or part from the target (see below).

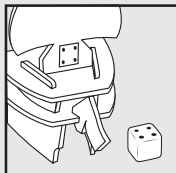
TAKE YOUR SHOTS

Roll the die once for each cannon in range, and compare each result to the rank of that cannon.

If you roll higher: If you don't:



YOU HIT!!



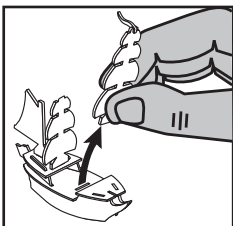
you missed with that cannon.

NOTE: A shoot action allows you to shoot ALL of a ship's cannons that are in range of a target.

Defeating a Ship

DO YOUR DAMAGE

When you hit an enemy ship, your opponent has to remove one mast, but he or she gets to choose which one. When a mast is removed, that cannon can no longer shoot!



When a ship has no more masts, she is defeated; automatically dock her at her player's home island. She can't move again until she has been given a repair action (p. 12).

If a ship carrying gold was defeated from a cannon shot, the attacking player looks at the gold tokens on that ship and puts one face down on his or her home island. Put the rest face down on the nearest wild island.

If a ship carrying gold wasn't defeated from a cannon shot, put all the gold tokens on her face down on the nearest wild island.

Defeating a Sea Monster

When a ship hits a sea monster, remove one of the sea monster's parts (head, segment, tentacle, etc.). When a sea monster has no more parts, it is defeated; remove it from the playmat and replace its parts—it can reenter the game if another of its tokens is chosen.

Parley

If a ship is given a shoot action to shoot at a target ship, before any dice are rolled the target's player can parley for safe passage. In order to parley, the target must be carrying gold tokens or her player must have gold tokens on his or her home island. If so, the attacking player can't shoot at the target. In return the attacking player receives one gold token at random from either the target or her player's home island (chosen by the target's player). The gold token is automatically placed on the attacking player's home island, and the target can't be attacked the remainder of that turn. You can't parley with sea monsters!

EXPLORE!

A ship docked at a wild island can be given an action to explore it. Sea monsters can't be given explore actions.



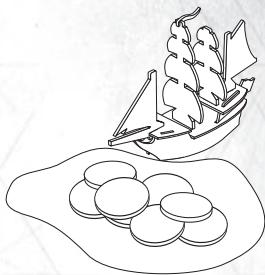
When one of your ships explores an island, choose one gold token at a time and look at it (but don't show anyone). If it has a numerical gold value, such as 3, place it face down on the exploring ship's deckplate card. Once your ship has a number of tokens aboard equal to her cargo capacity, she can't explore anymore until you unload the tokens at your home island.



If the token you choose is a sea monster encounter token, curse token, or Davy Jones encounter token, you've uncovered an encounter (see "Encounters," p. 12)! You must show the token to all players, and that ship can't choose any more tokens from that island that turn.

Unloading Gold at Your Home Island

As soon as one of your ships docks at your home island, put any gold tokens on that ship's deckplate card face down on your home island.



REPAIR

If you give your ship a repair action when she is docked at your home island, replace all of her missing masts. Sea monsters can't be given repair actions.

ENCOUNTERS

There are three kinds of encounters:



Sea Monsters
(Black Background)


**Cursed Zone
Curses**

Davy Jones




**Sea Monster
Curses**
(Red Background)

SEA MONSTERS

If you choose a “place” Kraken or Sea Serpent encounter token, roll a die. Match the result to the  symbol on the board that has the same number.



Place the indicated sea monster so that its base completely covers the  symbol, facing in any direction. If the sea monster is placed so that it touches a ship, the ship is defeated; remove all her masts and dock her at her player’s home island. (Put any gold tokens on that ship face down on the wild island nearest the sea monster.)

If the indicated sea monster is already on the board when the token is chosen, roll a die and move the monster to its new location and replace all parts it might have lost. If another sea monster is in the location you roll, reroll until you roll an open location.

Attacking with Sea Monsters

At the beginning of each player’s turn—before that player gives any actions to his or her ships—any sea monster on the playmat attacks any ships within its range. All attack choices are made by the player whose turn it is.

A sea monster can make a number of attacks each turn equal to the number of parts it currently has. A sea monster “shoots” just like ships do, as described in “Shoot!” on page 9, except that a “shot” is measured from the sea monster part it came from (instead of mast).

Attacking Sea Monsters

A sea monster is defeated when all of its parts have been removed as a result of cannon shots. Remove it from the playmat.

The player who defeated it randomly chooses two tokens from any wild island. Choose them one at a time, as when exploring. If you choose a gold token, place it face down on your home island. If you choose an encounter token, resolve it per the rules for that encounter.

CURSES

When exploring an island, if you choose a curse token, Davy Jones curses your ships! See a list of all curses and their specific rules on page 19 of this rulebook.

While your ships are cursed, you can't unload treasure at your home island, can't explore any wild island, and can't choose any tokens from a wild island after defeating a sea monster. You can, however, still gain gold tokens via parley.

General Cursed Zone Rules

When you choose a token for a cursed zone, place both your ships into that cursed zone. There are four cursed zones, each located in one corner of the playmat:



Fog
Bank



Reef



Sargasso
Sea



Storm

Escaping a cursed zone. Escaping a cursed zone requires a die roll; see page 19 of this rulebook for details. If your ship succeeds at the die roll to escape a cursed zone, automatically move that ship one red length from the cursed zone's exit point. If both of your ships escape the cursed zone without one of them being defeated, place the curse token face up on your home island; it is worth 5 gold.

Each time your ship fails the die roll to escape a cursed zone, she loses a mast. If one of your ships is defeated in a cursed zone, remove that curse token from the game (no one gains gold for it) and automatically dock that ship at your home island. Any treasure she had aboard is placed face down on the wild island nearest that cursed zone. If your other ship is still in the zone, she automatically escapes, as described above.

If you have one ship in a cursed zone and one not in a cursed zone, you can give the "free" ship actions as allowed by the curse.

General Sea Monster Curse Rules

When you choose a "defeat" Kraken or Sea Serpent curse token, follow the standard rules for placing the sea monster and fighting it, as described on page 13, and consult the specific curse rules for that monster. Your ships must move to the sea monster; they are not automatically sent to fight it.

If a sea monster is already on the board when the curse to defeat it is chosen, replace all parts it might have lost.

DAVY JONES

When you choose a Davy Jones encounter token, remove that token from the game and then place the Davy Jones marker on the island where the token was chosen. If Davy Jones was already on another island, move him to this new island.

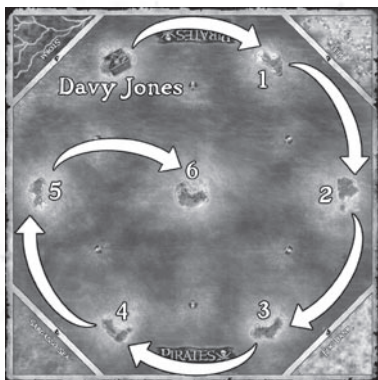
Your captain and Davy Jones immediately square off in a swordfight. A swordfight is fought by rolling a die for both the captain and Davy Jones and adding the sword bonus of each to the result. The player to the right of the player who encountered Davy Jones rolls his die.

The highest total wins the swordfight. If the results tie, the captain wins the fight.

If Davy Jones wins, remove a mast from the losing captain's ship that chose the encounter token. In addition, if that ship is carrying gold tokens, randomly remove one token and place it face down on the island with Davy Jones. If that ship has no gold, use one gold token from the home island of that captain's player instead. If that home island has no gold, then no gold is taken. On the next turn, the ship's captain can choose to leave the island or fight Davy Jones again. As long as Davy Jones remains on an island, no treasure can be removed from it.

If the captain wins, its player gets one of Davy Jones' treasure tokens from Davy Jones' portrait card. Place it face up on that player's home island; it is worth 6 gold.

Davy Jones runs away each time he is defeated. The player who defeated him rolls a die and moves Davy Jones clockwise a number of islands equal to the result (starting with the next island).



If the result is a 6, place Davy Jones on the center island. If Davy Jones is defeated when he is on the center island, begin counting with the home island of the player who defeated him.

Davy Jones on a Home Island

If Davy Jones moves to a player's home island, any ship can dock there to fight him, but the home island can't be explored. The player of that home island can't unload any gold while Davy Jones is there. If a player loses a swordfight against Davy Jones on a home island, he or she randomly chooses one gold token from that home island (if applicable) and places it on a wild island of his or her choice.

WINNING THE GAME

The game ends when the fourth Davy Jones treasure token is won. Each player immediately reveals and adds up the value of the tokens on his or her home island. Gold tokens on a ship's deckplate card are not counted. The winner is the player with the highest total.

Token Type	Values
Gold Token	As printed (1–4 gold)
Sea Monster or Curse Token	5 gold
Davy Jones Treasure Token	6 gold

When the game ends, you can put all the tokens and markers back into their corresponding cards for storage until you play again.

THREE-PLAYER GAME OPTION

Set up the three-player game based on the four-player setup, with the following modifications:

In addition to Davy Jones and his treasure tokens and curses, use only the tokens and markers from the three captains chosen. The fourth captain is not used.

Place nine tokens from the treasure pile on the center wild island and eight tokens from the treasure pile on each other wild island (illustration 2).

Illustration 2: Setting Up the Playmat for Three Players



○ = Home Islands

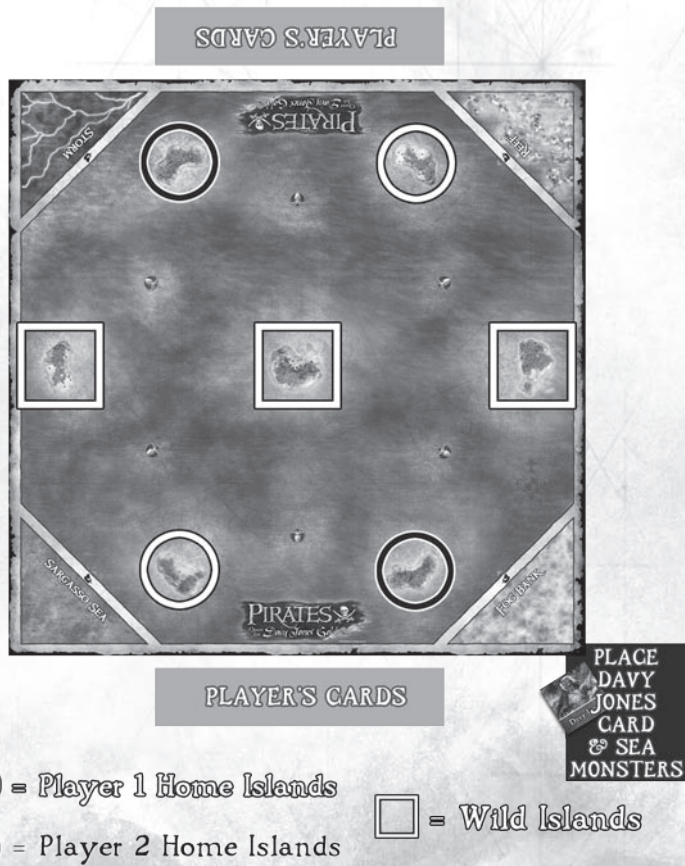
□ = Wild Islands

TWO-PLAYER GAME OPTION

Set up the two-player game based on the four-player setup, with the following modifications:

Each player chooses two captains and their four ships. Players choose two home islands and can drop off and repair their ships at either island. Players can use only one of their captain abilities on each of their turns. When a curse is chosen, that curse affects only two of that player's ships, as chosen by that player. This means that a player can be under the effect of two curses at one time.

Illustration 3: Setting Up the Playmat for Two Players



CURSES



Until you defeat the Kraken, you can't explore wild islands and no other player can attack the Kraken. If you defeat the Kraken because of this curse, don't choose two tokens from a wild island.



Until you defeat the Sea Serpent, you can't explore wild islands and no other player can attack the Sea Serpent. If you defeat the Sea Serpent because of this curse, don't choose two tokens from a wild island.



Place your ships in the Sargasso Sea. On your turn, roll a die for each of your ships in the Sargasso Sea, one at a time. If the result is **EQUAL TO** or **LESS THAN** the current number of masts on that ship, you can move that ship out of the Sargasso Sea this turn.



Place your ships in the Reef. On your turn, roll a die for each of your ships in the Reef, one at a time. If the result is **EQUAL TO** or **GREATER THAN** the current number of masts on that ship, you can move that ship out of the Reef this turn.



Place your ships in the Storm. On each of your turns that one of your ships is in the Storm, choose a player. That player calls out a number between 1 and 6, and then you roll a die. If the called number and the die result match, that ship can move out of the Storm this turn. Repeat for each ship in the Storm.



Place your ships in the Fog Bank. On each of your turns that your ships are in the Fog Bank, roll two dice. If you roll doubles, both ships can move out of the Fog Bank this turn.

ZUSAMMENBAU VON SCHIFFEN UND SEEUNGEHEUERN

Drücke die Einzelteile der Schiffe und Seeungeheuer aus ihren Karten und füge sie zusammen wie auf Seite 2 gezeigt.

Achtung: Schiffe und Seeungeheuer bestehen aus mehreren Karten. Achte darauf, dass du sie nicht verwechselst.

Deck-Karten

Die Deck-Karte eines Schiffes oder Seeungeheuers enthält Informationen, die du für das Spiel brauchst. (s. Abb. auf S. 2) Daher solltest du sie während des Spiels immer bereithalten.

STELL DICH DEM FLUCH!

Piraten: Das Gold von Davy Jones™ ist ein kurzweiliges Brettspiel, bei dem du die Identität eines Piraten annimmst und nur ein einziges Ziel kennst: soviel Gold zu erbeuten wie nur möglich! Damit dir dies gelingt, musst du Seeschlachten gegen andere Piraten gewinnen, schrecklichen Flüchen entgegen, Begegnungen mit Seeungeheuern überstehen und Davy Jones höchstpersönlich besiegen!

Inhalt

- 4 Viermaster (Zusammenbau erforderlich)
- 4 Dreimaster (Zusammenbau erforderlich)
- 1 Krake (Zusammenbau erforderlich)
- 1 Seeschlange (Zusammenbau erforderlich)
- 4 Kapitäns-Steine
- 28 Goldmarken
- 4 Davy-Jones-Begegnungsmarken
- 4 Seeungeheuer-Begegnungsmarken
- 1 Davy-Jones-Stein
- 4 Davy-Jones-Schatzsteine
- 6 Fluchmarken
- 1 Spielbrett
- 1 Regelheft
- 2 Würfel

SPIELAUFBAU

Hier wird zunächst der Spielaufbau für 4 Spieler beschrieben. Für Spiele mit drei oder zwei Spielern siehe Seite 24.

Wähle deinen Kapitän und deine Schiffe
Jeder Kapitän verfügt über eine einzigartige

Spezialfähigkeit, die du einmal pro Spielzug einsetzen kannst. Sein Schwertkampfwert zeigt an, wie seine Chancen im Kampf gegen Davy Jones stehen. Jedem Kapitän sind zwei Schiffe zugewiesen: ein 4-Master und ein 3-Master. Die einem Kapitän zugewiesenen Schiffe erkennst du daran, dass ihre Karten die gleiche Hintergrundfarbe wie die Kapitänskarte haben.

Zu Beginn wirft jeder Spieler einen Würfel; bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der Startspieler. Er wählt als erster eine Kapitänskarte und die dazugehörigen Schiffskarten aus.

Danach wählt der Spieler zur Linken des Startspielers seinen Kapitän und die Schiffe aus. Weiter geht es reihum, bis jeder Spieler einen Kapitän und zwei Schiffe hat.

Herausdrücken der Steine und Marken

Wenn nicht schon geschehen, baue die Schiffe und Seeungeheuer zusammen, wie auf dem Innencover dieses Heftes gezeigt.

Kapitänskarten

Jede Kapitänskarte enthält einen quadratischen Kapitän-Stein, sieben runde Goldmarken, eine runde Seeungeheuer-Begegnungsmarke und eine runde Davy-Jones-Begegnungsmarke. Drück sie aus den Karten heraus.

Davy-Jones-Karten

Davy Jones hat zwei Karten. Die eine, auf der sein Porträt zu sehen ist, enthält seinen quadratischen Davy-Jones-Stein. Die andere enthält sechs runde Fluchmarken und vier quadratische Davy-Jones-Schatzsteine. Drück sie aus den Karten heraus.

Der Schatzstapel

Auf der Rückseite aller runden Marken ist Gold zu sehen. Alle runden Marken werden gemischt und verdeckt (so dass nur das Gold zu sehen ist) auf einen Stapel gelegt. Dies ist der Schatzstapel.

Die quadratischen Steine aus Davy Jones' Karte werden auf sein Porträt gelegt.

Zum Aufbau des Spielfeldes vergleiche die Abbildung auf S. 6.

Wähle deine Heimatinsel


Beginnend mit dem Startspieler und dann

reihum wählt jeder Spieler eine Heimatinsel. An deiner Heimatinsel beginnen deine Schiffe das Spiel, dort lädst du das Gold ab, das du gesammelt hast, und dort reparierst du deine beschädigten Schiffe. Nach der Wahl deiner Heimatinsel legst du deinen Kapitäns-Stein darauf und stellst deine Schiffe so auf, dass sie mit einem Ende die Insel berühren.

Platziere Schätze auf Wilden Inseln

Die Spieler nehmen die Marken aus dem Schatzstapel und legen auf jeder der drei wilden Inseln verdeckt je 14 beliebige Marken ab.

Davy Jones kann deine Schiffe in eine verfluchte Zone verbannen.

Das Symbol  zeigt an, wo Seeungeheuer erscheinen können.

Leg Davy Jones' Karten und die Seeungeheuer zu Spielbeginn hierhin.

Leg deine Karten wie abgebildet ab, je nach deiner Position am Spielbrett.

WIE WIRD GESPIELT?

Gespielt wird in aufeinander folgenden Spielzügen. Der Spieler, der als letzter seinen Kapitän gewählt hat, beginnt. Pro Spielzug darfst du jedes deiner Schiffe EINE von vier Aktionen ausführen lassen:

- Bewegung
- Schießen
- Forschen
- Reparieren

Bewegung

Lässt du ein Schiff eine Bewegungsaktion ausführen, kann es sich so weit bewegen, wie die rote Kante einer Karte reicht. Leg die rote Kante der Karte auf Spielfeld und führe dann das Schiff an der Kante entlang. Ein Schiff darf sich in jede beliebige Richtung bewegen, pro Spielzug aber nur jeweils in eine. (Vgl. die Abbildung auf Seite 8.)

Ein Schiff kann sich nicht durch eine Insel, ein anderes Schiff, ein Seeungeheuer oder eine verfluchte Zone hindurchbewegen. Am Ende seiner Bewegung darf es kein anderes Schiff berühren.

Seeungeheuer dürfen keine Bewegungsaktionen ausführen.

Du kannst dein Schiff automatisch an deine Heimatinsel oder an eine wilde Insel andocken lassen. Dazu bewegst du das Schiff so, dass es die Insel berührt. An der Heimatinsel eines gegnerischen Spielers ist ein Andocken jedoch nicht möglich. Mit einer weiteren Bewegungsaktion kann das Schiff die Insel verlassen; dreh es einfach um und bewege es weg.

Schießen

Befindet sich dein Schiff in Reichweite eines gegnerischen Schiffes oder eines Seeungeheuers, kann es mit seinen Kanonen auf das Schiff oder Seeungeheuer schießen. Die Kanonen feuern vom Mast eines Schiffes aus. Ein Schiff kann also pro Schießen-Aktion so oft schießen wie es zu diesem Zeitpunkt Masten hat.

Schiffe, die an ihre Heimatinsel angedockt sind, können nicht schießen und nicht beschossen werden. (Vgl. die Abbildung auf Seite 9.)

Um die Reichweite einer Kanone zu bestimmen, nutze die weiße Kante einer Karte und miss von der Mitte des Mastes zum anvisierten Schiff oder Seeungeheuer. Berührt die Karte irgendeinen Teil des Zieles (einschließlich der Basis), ist die Kanone in Reichweite.

Der auf dem Mast abgedruckte Würfel zeigt den Rang der Kanone an. Wenn du mit dieser Kanone schießt, muss das Würfelergebnis HÖHER als die abgedruckte Zahl sein, damit du einen Treffer landest.

Trifft eine Kanone ein Ziel, entfernt der Spieler des getroffenen Zieles einen Mast bzw. einen Teil des Zieles nach seiner Wahl (siehe unten).

Besiegen eines Schiffes

Wenn ein Schiff keine Masten mehr hat, ist es besiegt; es dockt automatisch an der Heimatinsel seines Spielers an. Es kann sich nicht mehr bewegen, bis es eine Reparieren-Aktion erhalten hat (s. S. 22).

Wird ein Schiff, das Gold geladen hat, durch einen Kanonenschuss besiegt, darf sich der angreifende Spieler die Goldmarken an Bord des Schiffes ansehen und eine davon verdeckt auf seine Heimatinsel legen. Der Rest wird verdeckt auf die nächste wilde Insel gelegt.

Wird ein Schiff, das Gold geladen hat, nicht

durch einen Kanonenschuss, sondern auf andere Weise besiegt, werden all seine Goldmarken auf die nächste wilde Insel gelegt.

Besiegen eines Seeungeheuers

Wird ein Seemonster durch einen Kanonenschuss getroffen, so wird einer seiner Körperteile entfernt (Kopf, Segment, Tentakel, usw.) Hat ein Seeungeheuer all seine Körperteile verloren, ist es besiegt; entferne es vom Spielfeld und setz es wieder zusammen - es kann wieder im Spiel auftauchen, wenn eine weitere seiner Marken aufgedeckt wird.

Friedensverhandlungen

Soll ein Schiff beschossen werden, können die Spieler vor dem Würfeln auch über eine ungehinderte Weiterfahrt verhandeln. Dies ist möglich, wenn das Zielschiff Gold geladen hat oder wenn sich auf der Heimatinsel seines Spielers Goldmarken befinden. Für seine Bereitschaft, nicht auf das Schiff zu schießen, erhält der Angreifer eine Goldmarke vom Schiff oder der Heimatinsel nach Wahl des angegriffenen Spielers. Die Goldmarke wird auf die Heimatinsel des Angreifers gelegt, und das Zielschiff kann bis zum Ende des Spielzugs nicht mehr angegriffen werden. Mit Seeungeheuern können keine Verhandlungen geführt werden!

Forschen

Ein Schiff, das an eine wilde Insel angedockt ist, kann diese mit einer Aktion erforschen. Seeungeheuer haben diese Möglichkeit nicht.

Wenn eines deiner Schiffe eine Insel erforscht, darfst du eine Goldmarke nach der anderen aufdecken und sie dir ansehen (ohne sie jedoch deinen Mitspielern zu zeigen). Wenn sie Goldpunkte enthält, leg sie verdeckt auf die Deck-Karte des erforschenden Schiffes. Erreicht die Anzahl der Marken an Bord die Ladekapazität des Schiffes, darf es so lange nicht mehr forschen, bis es die Marken auf seiner Heimatinsel abgeladen hat.

Deckst du eine Seeungeheuer-Begegnungs-, Fluch- oder Davy-Jones-Begegnungsmarke auf, steht dir eine Begegnung bevor (s. "Begegnungen")! Du musst die Marke allen Spielern zeigen und darfst in diesem Spielzug keine weiteren Marken mehr von der Insel aufdecken.

Entladen von Gold auf deiner Heimatinsel

Sobald ein Schiff an seiner Heimatinsel andockt, werden automatisch alle Goldmarken von seiner Deck-Karte verdeckt auf die Insel gelegt.


Reparieren


Wenn ein Schiff an deiner Heimatinsel angedockt ist, kannst du es eine Reparieren-Aktion durchführen lassen und alle seine fehlenden Masten wieder einsetzen. Seeungeheuer können keine Reparieren-Aktion durchführen.

BEGEGNUNGEN

Es gibt drei Arten von Begegnungen:

Seeungeheuer

Wenn du eine Seeungeheuer-Begegnungsmarke aufdeckst, wirf einen Würfel und stell das entsprechende Seeungeheuer auf das -Symbol, dessen Nummer mit dem Wurf Ergebnis übereinstimmt.

Stell das Seeungeheuer so auf, dass seine Basis das -Symbol von allen Seiten vollständig verdeckt. Berührt das Seeungeheuer dabei ein Schiff, so wird das Schiff besiegt; entferne alle seine Masten und docke es an seine Heimatinsel an. (Alle Goldmarken, die sich an Bord des Schiffes befinden, werden verdeckt auf die wilde Insel gelegt, die dem Seeungeheuer am nächsten liegt.)

Befindet sich das entsprechende Seeungeheuer beim Aufdecken der Marke bereits auf dem Spielfeld, wirf einen Würfel, stell es auf seinen neuen Platz und setze all seine Körperteile, die es bisher verloren hat, wieder ein. Befindet sich an der erwürfelten Stelle ein anderes Ungeheuer, wird solange gewürfelt, bis eine freie Stelle gefunden ist.

Angriff mit Seeungeheuern

Zu Beginn jedes Spielzugs - bevor ein Spieler seine Schiffe eine Aktion durchführen lässt - greift jedes Seeungeheuer auf dem Spielfeld jedes Schiff in seiner Reichweite an. Der Spieler, der am Zug ist, führt diese Angriffe durch. Ein Seeungeheuer kann pro Spielzug so viele Angriffe durchführen wie es zu diesem Zeitpunkt Körperteile hat. Ein Seeungeheuer „schießt“ auf die gleiche Art wie Schiffe (s. „Schießen“ auf S. 21), nur dass hier die

Reichweite von dem jeweiligen Körperteil des Seeungeheuers aus gemessen wird. Jedes Mal, wenn ein Schiff vom Angriff eines Seeungeheuers getroffen wurde, wird einer seiner Masten entfernt.

Kampf gegen Seeungeheuer

Ein Seeungeheuer ist besiegt, wenn all seine Körperteile durch Kanonenschüsse entfernt wurden. Es wird vom Spielfeld entfernt.

Der Spieler, der es besiegt hat, darf zwei beliebige Marken auf wilden Inseln aufdecken. Wie beim Erforschen werden sie nacheinander aufgedeckt. Findet er eine Goldmarke, wird sie verdeckt auf seine Heimatinsel gelegt. Findet er eine Begegnungs- oder Fluchmarke (s. u.), kommen die Regeln für diese Begegnung bzw. diesen Fluch zur Anwendung.

Flüche

Deckst du beim Erforschen einer Insel eine Fluchmarke auf, verflucht Davy Jones deine Schiffe! Eine Liste aller Flüche und ihrer Sonderregeln findest du auf S. 24–25.

Während deine Schiffe verflucht sind, kannst du kein Gold auf deiner Heimatinsel abladen, keine wilde Insel erforschen und nach dem Sieg über ein Seeungeheuer keine Marken von einer wilden Insel aufdecken. Du kannst allerdings weiterhin Gold durch Friedensverhandlungen erwerben.

Allgemeine Regeln für verfluchte Zonen

Wenn du die Marke einer verfluchten Zone aufdeckst, werden deine beiden Schiffe automatisch in die verfluchte Zone gestellt. Es gibt vier verfluchte Zonen, an jeder Ecke des Spielfeldes eine:

Entkommen aus einer verfluchten Zone.

Um aus einer verfluchten Zone zu entkommen, musst du würfeln. Details findest du auf S. 24–25. Ist der Wurf erfolgreich, bewegst du das Schiff automatisch eine rote Kantenlänge vom Ausgangspunkt der verfluchten Zone weg. Wenn deine beiden Schiffe aus der verfluchten Zone entkommen, ohne besiegt worden zu sein, so darfst du die Fluchmarke aufgedeckt auf deine Heimatinsel legen. Sie ist 5 Goldpunkte wert.

Jedes Mal, wenn ein Würfelversuch zum Entkommen aus einer verfluchten Zone erfolglos

war, verliert das Schiff einen Mast. Wird eines deiner Schiffe in einer verfluchten Zone besiegt, entferne die Fluchmarke aus dem Spiel (niemand erwirbt Gold für sie) und docke das Schiff automatisch an deine Heimatinsel an. Alle Schätze, die es an Bord hatte, werden verdeckt auf die wilde Insel gelegt, die der verfluchten Zone am nächsten liegt. Befindet sich dein anderes Schiff noch in der Zone, entkommt es automatisch von dort wie oben beschrieben.

Befindet sich eins deiner Schiffe in einer verbotenen Zone und das andere nicht, darf das „freie“ Schiff die Aktionen ausführen, die der Fluch erlaubt.

Allgemeine Regeln für Seeungeheuer

Wenn du eine Fluchmarke aufdeckst, die dich zwingt, Krake oder Seeschlange zu besiegen, gelten die üblichen auf S. 22 beschriebenen Regeln für das Aufstellen und Bekämpfen von Seeungeheuern. Zusätzlich gibt es besondere Fluch-Regeln für dieses Ungeheuer, die auf S. XX beschrieben sind. Deine Schiffe müssen sich zu dem Seeungeheuer hinbewegen; sie werden nicht automatisch zu ihm gebracht, um es zu bekämpfen.

Deckst du einen Fluch auf, aufgrund dessen du ein Seeungeheuer besiegen musst, und dieses Ungeheuer befindet sich bereits auf dem Spielfeld, so setze all seine Körperteile, die es bisher verloren hat, wieder ein.

Davy Jones

Wenn du eine Davy-Jones-Begegnungsmarke aufdeckst, leg den Davy-Jones-Stein auf die Insel, auf der die Marke aufgedeckt wurde. Befindet sich Davy Jones bereits auf einer anderen Insel, leg ihn auf die neue Insel.

Dein Kapitän und Davy Jones stürzen sich nun sofort in einen heftigen Schwertkampf. Dieser wird ausgetragen, indem für den Kapitän und für Davy Jones je einmal gewürfelt wird. Das Ergebnis wird zum Schwertkampfwert der beiden addiert. Der Spieler zur Rechten des kämpfenden Spielers würfelt für Davy Jones.

Wer das höchste Gesamtergebnis erreicht, gewinnt den Schwertkampf. Bei einem Unentschieden gewinnt der Kapitän.

Gewinnt Davy Jones, so verliert das Schiff des unterlegenen Kapitäns, das die Begegnungsmarke aufgedeckt hat, einen Mast.

Hat das Schiff Gold geladen, wird zusätzlich eine Goldmarke entfernt und verdeckt auf die Insel mit Davy Jones gelegt. Hat das Schiff kein Gold geladen, entferne stattdessen eine Goldmarke von der Heimatinsel des Kapitäns. Befindet sich auch dort kein Gold, wird nichts weiter unternommen. Im nächsten Spielzug kann der Kapitän entscheiden, ob er die Insel verlässt oder noch einmal mit Davy Jones kämpft: Solange sich Davy Jones auf der Insel befindet, dürfen keine Schätze von ihr entfernt werden.

Gewinnt der Kapitän den Schwertkampf, erobert er einen von Davy Jones' Schatzsteinen. Er wird aufgedeckt auf die Heimatinsel des Kapitäns gelegt; er ist 6 Goldpunkte wert.

Jedes Mal, wenn Davy Jones besiegt wird, ergreift er die Flucht. Der Spieler, der ihn besiegt hat, wirft einen Würfel und bewegt Davy Jones im Uhrzeigersinn um die Anzahl von Inseln weiter, die dem Wurf Ergebnis entspricht. Dabei beginnt er mit der nächstgelegenen Insel. Ist das Ergebnis eine 6, wird Davy Jones auf die mittlere Insel gesetzt. Wird Davy Jones auf der mittleren Insel besiegt, wird beim Zählen mit der Heimatinsel desjenigen Spielers begonnen, der ihn besiegt hat. (Vgl. die Abbildung auf Seite 15.)

Davy Jones auf einer Heimatinsel

Wenn Davy Jones sich auf der Heimatinsel eines Spielers befindet, kann jedes Schiff dort andocken und ihn bekämpfen, aber die Heimatinsel darf nicht erforscht werden. Der Eigentümer der Heimatinsel darf dort kein Gold abladen, solange sich Davy Jones dort befindet. Verliert ein Spieler einen Schwertkampf gegen Davy Jones auf einer Heimatinsel, legt er eine beliebige Goldmarke von dieser Heimatinsel (falls vorhanden) auf eine wilde Insel seiner Wahl.

SPIELGEWINN

Wenn der vierte Davy-Jones-Schatzstein erobert wurde, ist das Spiel beendet. Jeder Spieler zählt nun die Werte der Marken zusammen, die auf seiner Heimatinsel abgeladen sind. Goldmarken auf der Deck-Karte eines Schiffes werden nicht gezählt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Markenwerte

Goldmarken	wie aufgedruckt (1–4 Goldpunkte)
Fluchmarken	5 Goldpunkte
Schatzsteine	6 Goldpunkte

Am Ende des Spiels kannst du alle Marken und Steine wieder in ihre Karten hineindrücken und sie dort bis zum nächsten Spiel aufbewahren.

Spiel mit drei Spielern

Nehmen nur drei Spieler am Spiel teil, wird der Aufbau wie folgt abgewandelt:

Neben Davy Jones und seinen Schatzsteinen und Fluchmarken werden nur die Steine und Marken aus den Karten der drei gewählten Kapitäne genutzt. Die vierte Kapitänskarte bleibt ungenutzt.

Neun Goldmarken werden auf die mittlere Insel gelegt und acht Goldmarken auf jede andere wilde Insel.

Spiel mit zwei Spielern

Sind nur zwei Spieler vorhanden, wird der Aufbau wie folgt abgewandelt:

Jeder Spieler wählt zwei Kapitäne und deren vier Schiffe sowie zwei Heimatinseln aus. An jeder der beiden Inseln kann er sein Gold abladen und seine Schiffe reparieren. Ein Spieler darf pro Spielzug nur eine seiner Kapitäneigenschaften einsetzen. Wird ein Fluch aufgedeckt, so betrifft er nur zwei Schiffe, die der Spieler frei auswählen kann. Das heißt, dass ein Spieler gleichzeitig unter dem Einfluss von zwei Flüchen stehen kann. (Vgl. die Abbildung auf Seite 17.)

Flüche



Ehe du den Kraken nicht besiegt hast, darfst du keine wilde Insel erforschen, und kein anderer Spieler darf den Kraken angreifen. Wenn du den Kraken aufgrund dieses Fluches besiegt, darfst du dir keine Marken von einer wilden Insel holen.



Ehe du die Seeschlange nicht besiegt hast, darfst du keine wilde Insel erforschen, und kein anderer Spieler darf die Seeschlange angreifen. Wenn du die Seeschlange aufgrund dieses

Fluches besiegst, darfst du dir keine Marken von einer wilden Insel holen.



Setz deine Schiffe in die Sargasso-See. Wenn du am Zug bist, wirf für jedes deiner Schiffe in der Sargasso-See nacheinander einen Würfel.

Ist das Ergebnis GLEICH oder NIEDRIGER als die aktuelle Anzahl der Masten des Schiffs, kannst du das Schiff in diesem Spielzug aus der Sargasso-See bewegen.



Setz deine Schiffe auf das Riff. Wenn du am Zug bist, wirf für jedes deiner Schiffe auf dem Riff nacheinander einen Würfel. Ist das

Ergebnis GLEICH oder HÖHER als die aktuelle Anzahl der Masten des Schiffs, kannst du das Schiff in diesem Spielzug vom Riff bewegen.



Setz deine Schiffe in den Sturm. Wähle in jedem Spielzug, in dem sich eins deiner Schiffe im Sturm befindet, einen Spieler aus. Dieser

Spieler nennt eine beliebige Zahl von 1 - 6. Wirf einen Würfel. Würfelst du die genannte Zahl, kann sich das Schiff in diesem Spielzug aus dem Sturm bewegen. Wiederhole den Vorgang für jedes deiner Schiffe, das sich im Sturm befindet.



Setz deine Schiffe in die Nebelbank. In jedem Spielzug, in dem sich deine Schiffe in der Nebelbank befinden, wirfst du zwei Würfel. Würfelst

du einen Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Zahl an), dürfen sich beide Schiffe in diesem Spielzug aus der Nebelbank bewegen.

ASSEMBLAGE DES NAVIRES ET DES MONSTRES MARINS

Détacher de leur carte les éléments des navires et des monstres marins. Les assembler de la manière illustrée p. 2.

N. B : ces éléments sont répartis sur plusieurs cartes ; attention de sélectionner les bons avant de les assembler.

Cartes des ponts

Les cartes de pont des navires et des monstres marins contiennent les informations nécessaires pour utiliser ces éléments. Les garder à portée de main.

BIENVENUE DANS LA MALÉDICTION !

Pirates: À la recherche de l'or de Davy Jones™ est un jeu plein de péripéties consistant à devenir pirate dans le seul but d'amasser le plus gros tas d'or possible. Pour y parvenir, il faut remporter des batailles navales contre d'autres pirates, déjouer d'inquiétantes malédictions, sortir sain et sauf de rencontres avec des monstres des grands fonds et vaincre Davy Jones lui-même !

Le jeu contient

- 4 quatre-mâts (à assembler)
- 4 trois-mâts (à assembler)
- 1 kraken (à assembler)
- 1 serpent de mer (à assembler)
- 4 repères Capitaine
- 28 jetons Pièce d'or
- 4 jetons Affrontement avec Davy Jones
- 4 jetons Affrontement avec un monstre marin
- 1 repère Davy Jones
- 4 jetons Trésor de Davy Jones
- 6 jetons Malédiction
- 1 tapis de jeu
- 1 règle du jeu
- 2 dés

POSITION DE DÉPART

Cette section contient les règles à appliquer lorsqu'on joue à quatre. Pour les parties à trois ou à deux joueurs, voir la page 30.

Sélection du capitaine et des navires

Chaque capitaine possède une capacité unique dont son joueur peut faire usage une fois à chaque tour ; il a également un numéro qui indique son niveau au combat à l'épée et permet donc de savoir s'il saura bien se défendre contre Davy Jones. Chaque capitaine possède deux navires : un quatre-mâts et un trois-mâts. La couleur du fond des cartes permet de savoir quels navires vont avec quel capitaine.

Pour commencer, chaque joueur jette un dé ; les joueurs ex-aequo jettent à nouveau le dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé commence la partie et choisit en premier une carte Capitaine et les cartes Navires correspondantes.

Le joueur situé à gauche du premier joueur choisit ensuite son capitaine et ses navires. Chaque joueur choisit ainsi tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, un capitaine et deux navires.

Assemblage des jetons et des repères

Si ce n'est pas encore fait, assembler les navires et les monstres marins de la manière illustrée sur la deuxième de couverture de la règle du jeu.

Cartes Capitaine

Chaque carte Capitaine contient également un repère carré Capitaine, sept jetons ronds Pièces d'or, un jeton rond Affrontement avec un monstre marin et un jeton rond Affrontement avec Davy Jones. Les joueurs détachent leurs repères et leurs jetons.

Cartes Davy Jones

Davy Jones a deux cartes. Celle sur laquelle son portrait est imprimé contient le repère carré Davy Jones. L'autre contient six jetons ronds Malédiction et quatre repères carrés Trésor de Davy Jones. Détacher ces repères et ces jetons.

Le trésor

Sur l'une des faces de chaque jeton rond est imprimé un dessin représentant une pièce d'or. Mélanger tous les jetons ronds et les mettre en tas – ce tas représente le trésor – face dessous pour qu'on ne voie que le côté pièce d'or.

Pour commencer placer les repères carrés de la carte Davy Jones sur sa carte portrait. Pour la disposition des pièces sur le tapis de jeu, voir l'illustration p. 6.


Sélection des îles de départ

Chaque joueur choisit tour à tour une île de départ dans le sens des aiguilles d'une montre à commencer par le premier joueur. L'île de départ est celle d'où partent les navires au début du jeu, où les joueurs déposent l'or qu'ils ont amassé et où ils réparent les navires endommagés. Pour choisir son île de départ, mettre le repère Capitaine sur l'île et placer chaque navire de manière à ce que l'une de ses extrémités touche l'île.

Répartition du trésor sur les îles sauvages

Dans le trésor entassé, les joueurs choisissent au hasard 14 jetons qu'ils répartissent, face dessous, sur chacune des trois îles sauvages.

Davy Jones pourrait bien bannir vos navires dans une zone maudite.

Le symbole  indique où les monstres marins risquent d'apparaître.

Pour commencer, placer ici les cartes Davy Jones et les monstres marins.

Les joueurs placent leurs cartes de la manière illustrée selon la place où ils se trouvent autour du tapis de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu consiste en une série de tours. Le joueur qui a choisi son capitaine le dernier commence la partie. Quand c'est leur tour, les joueurs assignent à chacun de leurs navires UNE des quatre actions suivantes :

- Déplacement
- Tir
- Exploration
- Réparation

Déplacement

Dans une action de déplacement, le navire ne peut avancer au maximum que de la longueur du bord rouge d'une carte. Placer le bord rouge de la carte sur la table et déplacer le navire en ligne droite le long du bord. Les navires peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, mais dans une seule direction à chaque tour Voir l'illustration p. 8.

Les navires ne peuvent traverser ni une île, ni un autre navire, ni un monstre marin, ni une zone maudite. À la fin du déplacement, le navire n'a le droit de toucher aucun autre navire.

Il est impossible d'assigner une action de déplacement à un monstre marin.

Il est possible de mettre automatiquement son navire à quai sur son île de départ ou sur une île sauvage – mais pas sur l'île d'un autre joueur – en déplaçant son navire de manière à ce qu'il touche cette île. On peut éloigner son navire d'une île en lui assignant une action de déplacement ; il suffit de lui faire faire demi-tour et de le déplacer.

Tir

Si le navire d'un joueur se trouve à portée de canon d'un autre navire ou d'un monstre marin, il peut tirer dessus. Les canons tirent à partir des mâts du navire : si un joueur assigne à son navire une action de tir, celui-ci peut donc tirer un nombre de fois égal au nombre de ses mâts.

Les navires qui sont à quai sur leur île de départ ne peuvent pas tirer ni se faire tirer dessus.

Pour déterminer si un navire ou un monstre marin est à portée de canon, mesurer sa distance du centre du mât avec le bord blanc d'une carte. Si la carte touche le navire ou le monstre cible (y compris sa base), il est à portée de canon. Voir l'illustration p. 9.

Le dé imprimé sur le mât indique la classe du canon. Pour atteindre sa cible avec ce canon, il faut obtenir avec son dé un nombre SUPÉRIEUR à celui indiqué sur le mât.

Lorsqu'un canon touche sa cible, le joueur à qui elle appartient choisit un mât ou un élément de la cible et l'enlève (voir ci-dessous).

Pour vaincre un navire

Lorsqu'un navire a perdu tous ses mâts, il est vaincu ; il doit regagner son île de départ et y rester jusqu'à ce qu'une action de réparation lui soit assignée (p. 28).

Lorsqu'un navire transportant de l'or est vaincu par un tir de canon, l'attaquant regarde les jetons Pièces d'or qui se trouvent sur ce navire et en met un, face dessous, sur son île de départ. Il met le reste, face dessous, sur l'île sauvage la plus proche.

Lorsqu'un navire transportant de l'or n'est pas vaincu par un coup de canon, il faut mettre

tous les jetons Pièces d'or, face dessous, sur l'île sauvage la plus proche.

Pour vaincre un monstre marin

Lorsqu'un navire touche un monstre marin, on enlève l'un des ses éléments (la tête, un segment, un tentacule, etc.). Lorsqu'un monstre marin a perdu tous ses éléments, il est vaincu ; il faut l'enlever du tapis de jeu et le réassembler — il pourra réintégrer le jeu lorsqu'un autre de ses jetons sera choisi.

Pour parler

Lorsqu'un joueur assigne à un navire une action de tir lui permettant de tirer sur un autre navire, le joueur de la cible peut parlementer pour obtenir un laissez-passer avant que le dé ne soit jeté. Pour cela, il faut que la cible transporte des jetons Pièces d'or ou que son joueur ait des jetons Pièces d'or sur son île de départ. S'il accepte de ne pas tirer sur la cible, l'attaquant reçoit en échange un jeton Pièce d'or venant soit de la cible soit de l'île de départ (au choix du joueur de la cible). Ce jeton Pièce d'or est placé automatiquement sur l'île de départ de l'attaquant et cette cible ne peut plus être attaquée pendant le restant du tour. Il est impossible de parlementer avec les monstres marins.

Exploration

On peut assigner une action d'exploration à un navire à quai sur une île sauvage. Les monstres marins n'ont pas droit à ces actions.

Lorsque l'un des navires d'un joueur explore une île, celui-ci choisit un jeton Pièce d'or à la fois et le regarde (mais ne le montre à personne). S'il porte un chiffre indiquant sa valeur en or, le joueur le place, face dessous, sur la carte de pont du navire explorateur. Lorsque le navire est chargé d'un nombre de jetons égal à sa capacité de cargaison, il faut décharger les jetons à l'île de départ pour qu'il puisse continuer à explorer.

Si le jeton choisi par le joueur est un jeton Affrontement avec un monstre marin, un jeton Malédiction ou un jeton Affrontement avec Davy Jones, ce joueur a découvert un affrontement (voir « Affrontements » p. 28) ! Il doit alors montrer le jeton à tous les joueurs et durant ce tour, ne peut plus choisir de nouveaux jetons sur cette île.

Déchargement de l'or sur l'île de

départ

Dès que l'un des navires d'un joueur accoste sur son île de départ, celui-ci doit automatiquement mettre les jetons Pièces d'or qui se trouvent sur la carte de pont de ce navire face dessous sur l'île de départ.

Réparation

Lorsqu'un joueur assigne à son navire une action de réparation pendant qu'il est à quai sur son île de départ, il doit remplacer tous les mâts manquants. Les monstres marins ne reçoivent pas d'actions de réparation.

AFFRONTEMENTS


Il existe trois types d'affrontement :


Monstres marins

Malédiction

Davy Jones

Monstres marins

Lorsqu'un joueur choisit un jeton Affrontement avec un monstre marin, il doit jeter un dé. Il faut que le résultat corresponde au symbole  du tapis de jeu qui porte le même numéro.

Il place le monstre marin indiqué de manière à ce que sa base recouvre complètement le symbole  dans toutes les directions. Si le monstre marin est placé de manière à toucher un navire, celui-ci est vaincu ; le joueur enlève tous ses mâts et le met à quai sur son île de départ. (Mettre les jetons Pièces d'or qui se trouvent sur ce navire face dessous sur l'île sauvage la plus proche du monstre marin.)

Si le monstre marin indiqué est déjà sur le tapis de jeu quand le jeton est choisi, jeter un dé et déplacer le monstre à son nouvel emplacement ; remettre tous les éléments qu'il pourrait avoir perdus. Si un autre monstre marin se trouve déjà à l'endroit en question, jeter à nouveau le dé jusqu'à ce qu'il indique un endroit libre.

Pour attaquer avec un monstre marin

Au début de chaque tour – avant que le joueur n'assigne des actions à ses navires – tout monstre marin qui se trouve sur le tapis de jeu attaque les navires situés à sa portée. C'est au joueur dont c'est le tour de choisir les attaques.

À chaque tour, les monstres marins peuvent lancer un nombre d'attaques égal au nombre d'éléments qu'ils possèdent à ce moment-là. Les monstres marins « tirent » exactement comme les navires de la manière décrite dans « Tir » page 27, sauf que chaque « coup » est mesuré à partir de chacun des éléments du monstre marin (au lieu des mâts).

Pour attaquer les monstres marins

Un monstre marin est vaincu lorsque tous ses éléments ont été éliminés au moyen de coups de canon. Il faut alors l'enlever du tapis de jeu. Le joueur qui l'a vaincu choisit au hasard deux jetons sur une île sauvage quelconque. Il les choisit un à la fois, comme s'il explorait. S'il choisit un jeton Pièce d'or, il le place automatiquement, face dessous, sur son île de départ. S'il choisit un jeton Affrontement ou Malédiction (voir ci-dessous) il doit suivre les règles s'appliquant à cet affrontement ou à cette malédiction.

Malédiction

Si en explorant une île, un joueur choisit un jeton Malédiction, Davy Jones maudit ses navires ! Voir la liste des malédictions et de leurs règles spécifiques à la page 30 de la règle du jeu.

Les joueurs dont les navires sont maudits ne peuvent ni décharger de trésors sur leur île de départ, ni explorer d'île sauvage, ni choisir de jetons sur une île sauvage après avoir vaincu un monstre marin. Toutefois, ils peuvent encore obtenir des jetons Pièces d'or en parlementant.

Règles générales des zones maudites

Quand un joueur choisit un jeton Zone maudite, il doit placer automatiquement ses deux navires dans cette zone. Il en existe quatre, situées chacune dans un coin du tapis de jeu :

Banc de brume

Récif

Mer des Sargasses

Tempête

Comment s'échapper d'une zone maudite.

Pour s'échapper d'une zone maudite, il faut jeter un dé. Voir la page 19 de la règle du jeu pour savoir comment. Si le navire réussit à

s'échapper d'une zone maudite, le joueur doit automatiquement le déplacer d'une longueur rouge à partir du point de sortie de la zone. Si les deux navires réussissent à s'échapper de la zone maudite sans que l'un d'entre eux soit vaincu, le joueur place le jeton Malédiction, face dessus, sur son île de départ ; il vaut cinq pièces d'or.

Si en jetant le dé un joueur ne parvient pas à libérer son navire, celui-ci perd un mât à chaque fois que le dé est jeté. Si l'un des navires est vaincu dans une zone maudite, le joueur auquel il appartient doit enlever le jeton Malédiction du jeu (personne n'obtient d'or en échange) et mettre ce navire automatiquement à quai sur son île de départ. Le trésor qu'il avait à bord est placé, face dessous, sur l'île sauvage la plus proche de la zone maudite. Si l'autre navire du joueur est encore dans la zone, il s'échappe automatiquement de la manière décrite ci-dessus.

Si un joueur a un navire dans une zone maudite mais pas l'autre, il peut assigner au navire « libre » les actions permises par la malédiction.

Règles générales des malédictions de monstre marin

En choisissant un jeton Défaite de malédiction de kraken ou de serpent de mer, il faut respecter les règles normales concernant le placement des monstres marins et les combats avec eux décrites page 28, et consulter les règles spécifiques aux malédictions relatives à ce monstre décrites page 30 de la règle du jeu. Le joueur doit avancer ses navires jusqu'au monstre marin ; ils ne sont pas envoyés automatiquement se battre contre lui.

Si un monstre marin se trouve déjà sur le tapis de jeu quand la malédiction destinée à le vaincre est choisie, il faut rassembler tous les éléments qu'il pourrait avoir perdus.

Davy Jones

Lorsqu'un joueur choisit un jeton Affrontement avec Davy Jones, il doit placer le repère Davy Jones sur l'île où le jeton a été choisi. Si Davy Jones se trouve déjà sur une autre île, il doit le placer sur la nouvelle île.

Le capitaine du joueur et Davy Jones se lancent immédiatement dans un duel à l'épée. Ce combat consiste à jeter un dé pour le capitaine et un pour Davy Jones et à ajouter au résultat

le numéro de chacun indiquant son niveau au combat à l'épée. Le joueur situé à droite du joueur qui a affronté Davy Jones jette son dé.

Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé est le gagnant. S'ils sont ex-aequo, la victoire revient au capitaine.

Si Davy Jones l'emporte, il faut enlever un mât au navire du capitaine vaincu qui a choisi le jeton Affrontement. De plus, si ce navire transporte des jetons Pièces d'or, enlever au hasard un jeton et le placer, face dessous, sur l'île où se trouve Davy Jones. Si ce navire ne transporte pas d'or, utiliser un jeton Pièce d'or de l'île de départ du joueur de ce capitaine. S'il n'y a pas d'or sur cette île de départ, il ne se passe rien. Au tour suivant, le capitaine du navire a le choix de quitter l'île ou de se battre à nouveau contre Davy Jones : tant que celui-ci demeure sur une île, il est impossible d'enlever le trésor qui s'y trouve.

Si le capitaine est victorieux, son joueur prend un des jetons Trésor de Davy Jones sur la carte portrait de ce dernier. Il le place face dessus sur son île de départ ; il vaut six pièces d'or.

Davy Jones se sauve chaque fois qu'il est vaincu. Le joueur qui l'a battu jette un dé et déplace Davy Jones dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre d'îles égal au résultat (en commençant par l'île la plus proche). Si le joueur obtient un six, il place Davy Jones sur l'île du milieu. Si ce dernier est vaincu alors qu'il se trouve sur l'île du milieu, il faut commencer à compter à partir de l'île de départ du joueur qui l'a vaincu.

Davy Jones sur une île de départ

Si Davy Jones atterrit sur l'île de départ d'un joueur, tout navire peut y accoster et se battre avec lui, mais il ne peut pas explorer l'île de départ. Le joueur de cette île de départ ne peut pas y décharger d'or pendant que Davy Jones s'y trouve. Si un joueur perd un combat à l'épée contre Davy Jones sur une île de départ, il choisit au hasard un jeton Pièce d'or sur cette île (si c'est possible) et le place sur une île sauvage de son choix.

LE GAGNANT

Le jeu se termine quand le quatrième jeton Trésor de Davy Jones a été gagné. Chaque joueur montre immédiatement la valeur des jetons qui

ont été déchargés sur son île de départ et en fait le total. Les jetons Pièces d'or qui se trouvent sur la carte de pont d'un navire ne sont pas comptés. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

Valeur des jetons

Jeton Pièce d'or	selon le nombre imprimé (1–4 pièces d'or)
Jeton de Malédiction	5 pièces d'or
Jeton Trésor 6	pièces d'or

Quand la partie est terminée, on peut ranger les jetons et les repère dans les cartes correspondantes jusqu'à la prochaine fois.

Partie à trois joueurs

Les parties à trois se jouent comme les parties à quatre avec les modifications suivantes :

Utiliser Davy Jones et ses jetons Trésor et Malédiction mais ne prendre que les jetons et repères des trois capitaines choisis. Le quatrième n'est pas utilisé.

Placer neuf jetons du trésor entassé sur l'île sauvage du milieu et huit jetons sur chacune des autres îles sauvages. Voir l'illustration p. 17.

Partie à deux joueurs

Les parties à deux se jouent comme les parties à quatre avec les modifications suivantes :

Chaque joueur choisit deux capitaines et leurs quatre navires. Il choisit également deux îles de départ et peut mettre à quai et réparer ses navires dans l'une ou l'autre. Il ne peut utiliser que l'une des capacités de son capitaine à chaque tour. Lorsqu'il choisit une malédiction, celle-ci ne touche que deux des navires du joueur, qui les choisit lui-même. Autrement dit, un joueur peut faire l'objet de deux malédictions à la fois. Voir l'illustration p. 18.

Malédictions



À moins d'avoir vaincu le kraken, il est impossible d'explorer les îles sauvages et aucun autre joueur ne peut l'attaquer. Si un joueur bat le kraken à cause de cette malédiction, il n'a pas le droit de choisir deux jetons sur une île sauvage.



À moins d'avoir vaincu le serpent de mer, il est impossible d'explorer les îles sauvages et aucun autre joueur ne peut l'attaquer. Si un joueur bat le serpent de mer à cause de cette malédiction, il n'a pas le droit de choisir deux jetons sur une île sauvage.



Le joueur place ses navires dans la mer de Sargasses. Quand c'est à nouveau le tour du joueur, il jette un dé pour chacun des navires qu'il a dans la mer de Sargasses, un à la fois. Si le résultat est ÉGAL ou INFÉRIEUR au nombre de mâts que possède le navire à ce moment-là, il peut le sortir de la mer de Sargasses durant ce tour.



Le joueur place ses navires sur le récif. Quand c'est à nouveau le tour du joueur, il jette un dé pour chacun des navires qu'il a sur le récif, un à la fois. Si le résultat est ÉGAL ou SUPÉRIEUR au nombre de mâts que possède le navire à ce moment-là, il peut sortir le navire du récif durant ce tour.



Le joueur place ses navires dans la tempête. Quand un joueur dont c'est le tour a un navire dans la tempête, il choisit un autre joueur. Celui-ci annonce un nombre. Le premier joueur jette un dé. Si le nombre du dé correspond à celui annoncé, le navire peut sortir de la tempête durant ce tour. Recommencer pour chaque navire pris dans la tempête.



Le joueur place ses navires dans le banc de brume. Quand un joueur dont c'est le tour a un navire dans le banc de brume, il jette deux dés. Si les deux donnent le même résultat, les deux navires peuvent sortir du banc de brume durant ce tour.

MONTAGEM DOS NAVIOS E MONSTROS MARINHOS

Retire das cartas as peças dos navios e partes dos monstros marinhos. Monte-os seguindo as instruções abaixo.

Nota: Os navios e monstros marinhos são montados com peças de mais de uma carta, portanto, certifique-se de que está a utilizar as cartas certas para os montar, veja a ilustração na página 2 deste livro.

Cartas dos Navios

As cartas dos navios e dos monstros marinhos trazem informações impressas de que precisará para jogar com cada peça, portanto, mantenha essas cartas à mão durante o jogo (veja a ilustração na página 2).

BEM-VINDO À MALDIÇÃO!

Pirates: Quest for Davy Jones' Gold™ é um jogo de tabuleiro muito divertido no qual cada jogador assume a identidade dum pirata com um objectivo: pilhagem contínua até acumular a maior pilha de ouro! Para conseguir isso, terá de vencer batalhas navais contra outros piratas, derrotar maldições sinistras, sobreviver a encontros com criaturas do fundo do mar e derrotar o próprio Davy Jones!

Conteúdo

- 4 navios de quatro mastros (montagem necessária)
- 4 navios de três mastros (montagem necessária)
- 1 Kraken (lula gigante) (montagem necessária)
- 1 serpente marinha (montagem necessária)
- 4 marcadores de capitães
- 28 fichas de ouro
- 4 fichas de encontro com o Davy Jones
- 4 fichas de encontro com monstros marinhos
- 1 marcador do Davy Jones
- 4 fichas do tesouro do Davy Jones
- 6 fichas de maldições
- 1 tabuleiro
- 1 livro de regras
- 2 dados

PREPARAÇÃO DO JOGO

Esta modalidade descreve o jogo com quatro jogadores. As modalidades para três e dois jogadores estão descritas na página 35.

Escolha o seu Capitão e os seus Navios

Cada capitão tem uma habilidade especial que pode ser utilizada uma vez em cada uma das suas jogadas, assim como uma classificação de esgrima que representa o seu nível de habilidade ao lutar com o Davy Jones. Cada capitão tem também dois navios: um de 4 mastros e um de 3 mastros. Você saberá que navios pertencem a cada capitão porque as suas cartas têm a mesma cor de fundo (veja a ilustração na página 4).

Para começar, cada jogador lança um dado; se houver empate, lança-se novamente o dado. O jogador com o valor mais alto é o primeiro a jogar e ele escolhe primeiro uma carta de capitão e as cartas dos navios desse capitão (veja a ilustração na página 4).

Em seguida, o jogador à esquerda do primeiro jogador escolhe o seu capitão e os seus navios. Esta selecção continua no sentido dos ponteiros do relógio à volta da mesa até todos os jogadores terem um capitão e dois navios.

Retire as Fichas e os Marcadores

Se ainda não o tiver feito, monte os navios e monstros marinhos como está indicado na capa frontal interna deste livro de regras.

Cartas dos Capitães

Cada carta de capitão contém também um marcador quadrado de capitão, sete fichas redondas de ouro, uma ficha redonda de encontro com o monstro marinho e uma ficha redonda de encontro com o Davy Jones. Os jogadores retiram os seus marcadores e fichas.

Cartas do Davy Jones

O Davy Jones tem duas cartas. A que tem o seu retrato impresso contém o marcador quadrado do David Jones. A outra contém seis fichas redondas de maldição e quatro marcadores quadrados do tesouro do David Jones. Retire estas fichas e marcadores.

A Pilha do Tesouro

Cada ficha redonda contém uma imagem de ouro impressa de um dos lados. Misture todas as fichas redondas formando uma pilha—chamada a pilha do tesouro—com a face voltada para baixo de forma que apenas as imagens do ouro estejam à vista (veja a ilustração na página 5).

Coloque os marcadores quadrados da carta do Davy Jones na carta do seu retrato para começar.

Veja a ilustração 1 na página 6 - Preparação do Tabuleiro


Escolha a sua Ilha Base

Começando pelo primeiro jogador e continuando no sentido dos ponteiros do relógio à volta da mesa, cada jogador escolhe uma ilha base. A sua ilha base é de onde os seus navios começam o jogo, onde você deposita o ouro que recolheu e onde repara os seus navios que foram danificados. Quando escolher a sua ilha base, coloque o marcador do seu capitão na ilha e posicione os seus navios de forma que uma extremidade de cada um esteja a tocar a ilha.

Coloque o Tesouro nas Ilhas Selvagens

Retirando as fichas da pilha do tesouro, os jogadores tiram e distribuem aleatoriamente 14 fichas voltadas para baixo em cada uma das três ilhas selvagens.

O Davy Jones pode banir os seus navios para uma zona amaldiçoada.

O símbolo  indica onde os monstros marinhos podem aparecer.

Coloque as cartas do Davy Jones e dos monstros marinhos aqui para iniciar.

Dependendo de onde estiver sentado em volta do tabuleiro, coloque as cartas como está indicado.

O JOGO!

O jogo compreende uma série de jogadas. O jogador que escolheu o seu capitão por último começa o jogo. Na sua jogada, você dá a cada um dos seus navios UMA de quatro ordens:

- Mover
- Disparar
- Explorar
- Reparar

Mover!

Quando você dá a um navio uma ordem de mover, ele pode mover-se uma distância até ao comprimento da extremidade vermelha de uma carta. Coloque a extremidade vermelha da carta na mesa e mova o navio em linha recta ao longo da extremidade. Um navio pode mover-se em

qualquer direcção, mas apenas numa direcção em cada jogada.

Um navio não se pode mover através duma ilha, dum outro navio, dum monstro marinho ou duma zona amaldiçoada. No fim do movimento, um navio não pode tocar um outro navio.

Os monstros marinhos não podem receber ordens de mover. Veja a ilustração na página 8.

Você pode ancorar imediatamente o seu navio na sua ilha base ou numa ilha selvagem – mas não na ilha base dum outro jogador – movendo o seu navio de forma que ele toque aquela ilha. Você pode afastar o seu de uma ilha dando-lhe uma ordem de mover; dê-lhe a volta e afaste-o.

Disparar!

Se o seu navio estiver dentro do alcance do navio dum outro jogador ou dum monstro marinho, esse navio pode disparar os seus canhões contra o seu navio ou monstro marinho. Os canhões disparam a partir dos mastros do navio, portanto, quando dá ao seu navio uma ordem de disparar, ele pode disparar um número de vezes igual ao número de mastros que tem actualmente.

Os navios ancorados nas suas ilhas base não podem disparar ou ser atacados. Veja a ilustração na página 9.

Para determinar se um canhão está dentro do alcance, use a extremidade branca duma carta para medir a distância do centro do mastro ao navio ou monstro marinho alvo. Se a carta tocar qualquer parte do navio ou do monstro marinho alvo (incluindo a base), o canhão está dentro do alcance.

O dado impresso nos mastros informa-o sobre a classificação do canhão. Quando você dispara com esse canhão, tem que lançar o dado e obter um valor SUPERIOR àquele número para acertar o alvo (veja a ilustração na página 9)

Se um canhão acertar o alvo, o dono do alvo escolhe e retira um mastro ou parte do alvo (ver abaixo).

Derrotar um Navio

Quando um navio não tem mais mastros, está derrotado; ancore-o imediatamente na ilha base do seu jogador. Ele não pode ser movido novamente até ter recebido uma ordem de reparar (p. 33).

Se um navio a transportar ouro for

derrotado por um tiro de canhão de outro navio, o jogador atacante olha as fichas de ouro desse navio e põe uma voltada para baixo na sua ilha base e as restantes também voltadas para baixo na ilha selvagem mais próxima.

Se um navio a transportar ouro for derrotado, mas não por um tiro de canhão, ponha todas as fichas de ouro, com a face voltada para baixo, na ilha selvagem mais próxima.

Derrotar um Monstro Marinho

Quando um navio bater num monstro marinho, remova uma das partes do monstro marinho (cabeça, segmento, tentáculo, etc.). Quando um monstro marinho não tem mais partes, está derrotado; remova-o do tabuleiro e volte a montar as suas partes – ele pode voltar a entrar no jogo se uma outra das respectivas fichas for tirada.

Negociação

Se um navio receber uma ordem de disparar contra um navio alvo, antes de ser lançado o dado, o dono do alvo pode negociar uma passagem segura. A fim de negociar, o navio alvo tem de estar a transportar fichas de ouro ou o seu dono tem de ter fichas de ouro na sua ilha base. Em troca de concordar em não disparar contra o alvo, o jogador atacante recebe uma ficha de ouro aleatoriamente do navio alvo ou da ilha base do seu dono (escolhida pelo dono do alvo). A ficha de ouro é colocada imediatamente na ilha base do jogador atacante e o alvo não pode ser atacado até ao fim dessa jogada. Não se pode negociar com monstros marinhos!

Explorar!

Um navio ancorado numa ilha selvagem pode receber uma ordem de a explorar. Monstros marinhos não podem receber ordens de explorar (veja a ilustração na página 11).

Quando um dos seus navios explorar uma ilha, tire uma ficha de ouro de cada vez e examine-a (mas não a mostre a ninguém). Se ela tiver um valor numérico de ouro, coloque-a voltada para baixo na carta do navio explorador. Quando o seu navio tiver um número de fichas a bordo igual à sua capacidade de carga, ele não pode mais explorar até você descarregar as fichas na sua ilha base (veja a ilustração na página 11).

Se a ficha que você tirar for um encontro com um monstro marinho, uma ficha de

maldição ou uma ficha de encontro com o Davy Jones, você descobriu um encontro (consulte “Encontros”, p. 33)! Você tem de mostrar a ficha a todos os jogadores e não pode tirar mais nenhuma ficha dessa ilha nessa jogada.

Descarregar Ouro na sua Ilha Base

Assim que um dos seus navios ancorar na sua ilha base, ponha imediatamente quaisquer fichas de ouro que estejam na carta desse navio voltadas para baixo na sua ilha base.

Reparar!

Se você der ao seu navio uma ordem de reparar quando ele estiver ancorado na sua ilha base, volte a montar todos os seus mastros que estiverem ausentes. Os monstros marinhos não podem receber ordens de reparar.

ENCONTROS


Existem três tipos de encontros (veja a ilustração na página 12):


Monstros Marinhos

Maldições

Davy Jones

Monstros Marinhos

Se você tirar uma ficha de encontro com um monstro marinho, lance um dado. Faça a correspondência do resultado com o símbolo  no tabuleiro que tem o mesmo número (veja a ilustração na página 13).

Posicione o monstro marinho indicado de forma que a sua base cubra totalmente o símbolo , voltado para qualquer direcção. Se o monstro marinho for posicionado de forma que toque um navio, o navio é derrotado; remova todos os mastros e ancore-o na ilha base do seu dono. (Ponha quaisquer fichas de ouro que estejam nesse navio, voltadas para baixo, na ilha selvagem mais próxima do monstro marinho.)

Se o monstro marinho indicado já estiver no tabuleiro quando a ficha for tirada, lance um dado, mova o monstro para o seu novo local e volte a montar todas as partes que ele possa ter perdido. Se um outro monstro marinho já estiver no local sorteado pelo dado, volte a lançar o dado até obter um resultado que leve o monstro para um local vazio.

Atacar com Monstros Marinhos

No início da jogada de cada jogador – antes de

esse jogador dar quaisquer ordens aos seus navios – qualquer monstro marinho no tabuleiro ataca quaisquer navios dentro do seu alcance. Todas as opções de ataque são feitas pelo jogador da vez.

Um monstro marinho pode fazer um número de ataques em cada jogada igual ao número de partes que ele tem actualmente. Um monstro marinho “dispara” como os navios, como está descrito em “Disparar!” na página 32, excepto que cada “tiro” é medido de cada uma das partes do monstro marinho (em vez de dos mastros).

Atacar os Monstros Marinhos

Um monstro marinho é derrotado quando todas as suas partes forem removidas devido a tiros de canhão. Remova-o do tabuleiro.

O jogador que o derrotou tira aleatoriamente duas fichas de qualquer ilha selvagem. Tire-as uma de cada vez, como ao explorar. Se você tirar uma ficha de ouro, coloque-a imediatamente voltada para baixo na sua ilha base. Se tirar uma ficha de encontro ou uma maldição (abaixo), procure nas regras qual é a consequência desse encontro ou maldição.

Maldições

Ao explorar uma ilha, se você tirar uma ficha de maldição, o Davy Jones amaldiçoa os seus navios! Veja uma lista de todas as maldições e as suas regras específicas na página 36 deste livro de regras.

Enquanto os seus navios estão amaldiçoados, você não pode descarregar tesouro na sua ilha base, não pode explorar qualquer ilha selvagem, nem pode tirar qualquer ficha numa ilha selvagem após derrotar um monstro marinho. Contudo, pode ganhar fichas de ouro através de negociações.

Regras Gerais das Zonas Amaldiçoadas

Quando você tirar uma ficha de uma zona amaldiçoada, ponha imediatamente ambos os seus navios nessa zona amaldiçoada. Existem quatro zonas amaldiçoadas, cada uma localizada num canto do tabuleiro (veja a ilustração na página 14):

Nevoeiro Denso
Recife
Mar dos Sargaços
Tempestade

Escapar duma zona amaldiçoada. Para escapar duma zona amaldiçoada tem de lançar o dado; consulte a página XX deste livro de regras para ver os pormenores. Se o seu navio conseguir, com o resultado do dado, escapar duma zona amaldiçoada, mova imediatamente esse navio o equivalente a um comprimento de uma extremidade vermelha numa carta do ponto de saída da zona amaldiçoada. Se ambos os seus navios escaparem da zona amaldiçoada sem um deles ser derrotado, coloque a ficha da maldição voltada para cima na sua ilha base; ela vale 5 peças de ouro.

Cada vez que você lançar o dado e o seu navio não conseguir escapar duma zona amaldiçoada, ele perderá um mastro. Se um dos seus navios for derrotado numa zona amaldiçoada, remova essa ficha de maldição do jogo (ninguém ganha peças de ouro por ela) e ancore imediatamente esse navio na sua ilha base. Qualquer tesouro que esteja a bordo é colocado, voltado para baixo, na ilha selvagem mais próxima dessa zona amaldiçoada. Se o seu outro navio ainda estiver na zona amaldiçoada, ele escapa imediatamente, como está descrito acima.

Se você tiver um navio dentro duma zona amaldiçoada e o outro fora das zonas amaldiçoadas, pode dar ordens ao navio “livre” conforme for permitido pela maldição.

Regras Gerais de Maldição dos Monstros Marinhos

Se você tirar uma ficha de maldição “derrotar” Kraken (lula gigante) ou Serpente Marinha, siga as regras padrão para o posicionamento do monstro marinho e para lutar com ele, como está descrito na página 33 e consulte as regras de maldição específicas desse monstro descritas na página 35 deste livro de regras. Os seus navios devem mover-se até ao monstro marinho, eles não são enviados automaticamente para lutar com o monstro.

Se um monstro marinho já estiver a bordo quando for tirada a maldição para o derrotar, volte a montar todas as partes que ele possa ter perdido.

Davy Jones

Se você tirar uma ficha de encontro com o Davy Jones, ponha o marcador do Davy Jones na ilha de onde a ficha foi tirada. Se o Davy Jones já

estiver noutra ilha, traga-o para esta nova ilha.

O seu capitão e o Davy Jones enfrentam-se imediatamente numa luta à espada. Uma luta à espada é disputada lançando um dado para o capitão e para o Davy Jones e acrescentando o bônus de esgrima de cada um ao resultado. O jogador à direita do jogador que encontrou o Davy Jones lança o dado.

O total mais elevado ganha a luta à espada. Se os resultados empatarem, o capitão ganha a luta.

Se o Davy Jones ganhar, remova um mastro do navio do capitão que perdeu (o que tirou a ficha de encontro). Além disso, se esse navio estiver a transportar fichas de ouro, remova aleatoriamente uma ficha e coloque-a, voltada para baixo, na ilha com o Davy Jones. Se esse navio não tiver ouro, use uma ficha de ouro da ilha base do dono desse capitão no seu lugar. Se essa ilha base não tiver ouro, então não é tomada nenhuma ficha de ouro. Na próxima jogada desse jogador, o capitão do navio pode escolher sair da ilha ou lutar novamente com o Davy Jones: enquanto o Davy Jones permanecer numa ilha, nenhum ouro pode ser retirado dela.

Se o capitão ganhar, o seu dono obtém uma das fichas de tesouro do Davy Jones da carta com o retrato do Davy Jones. Coloque-a, voltada para cima, na ilha base desse jogador; tem um valor de 6 peças de ouro.

O Davy Jones foge todas as vezes em que é derrotado. O jogador que o derrotou lança um dado e move o Davy Jones no sentido dos ponteiros do relógio um número de ilhas igual ao resultado (começando pela ilha seguinte), veja a ilustração na página 15. Se o resultado for um 6, coloque o Davy Jones na ilha central. Se o Davy Jones for derrotado quando estiver na ilha central, comece a contar pela ilha base do jogador que o derrotou.

Davy Jones numa Ilha Base

Se o Davy Jones for movido para uma ilha base de um jogador, qualquer navio pode ancorar lá para lutar com ele, mas a ilha base não pode ser explorada. O dono dessa ilha base não pode descarregar ouro enquanto o Davy Jones estiver lá. Se um jogador perder uma luta à espada contra o Davy Jones numa ilha base, ele tira aleatoriamente uma ficha de ouro dessa ilha base (se houver) e coloca-a numa ilha selvagem da sua escolha.

VENCER O JOGO

O jogo termina quando a quarta ficha do tesouro do Davy Jones for ganha. Cada jogador imediatamente revela e soma o valor das fichas que foram descarregadas na sua ilha base. As fichas de ouro nas cartas dos navios não são contadas. O vencedor é o jogador com o total mais alto.

Valores da Fichas

Ficha de ouro	Valor impresso (1 – 4 peças de ouro)
Ficha de maldição	5 peças de ouro
Ficha do tesouro	6 peças de ouro

Quando o jogo terminar, pode pôr todas as fichas e marcadores de volta nas suas cartas correspondentes para guardar até ao próximo jogo.

Opção de Jogo de Três Jogadores

Prepare o jogo para três jogadores com base na modalidade para quatro jogadores, com as seguintes alterações:

Para além do Davy Jones e as suas fichas do tesouro e maldições, utilize apenas as fichas e marcadores dos três capitães escolhidos. O quarto capitão não é usado.

Coloque nove fichas da pilha do tesouro na ilha selvagem central e oito fichas da pilha do tesouro em cada uma das outras ilhas selvagens. Veja a ilustração 2 na página 17 - Preparação do Tabuleiro para Três Jogadores

Opção de Jogo de Dois Jogadores

Prepare o jogo para dois jogadores com base na modalidade para quatro jogadores, com as seguintes alterações:

Cada jogador escolhe dois capitães e os seus quatro navios. Os jogadores escolhem duas ilhas base e podem ancorar e reparar os seus navios em qualquer uma das duas ilhas. Os jogadores podem utilizar apenas uma das habilidades do seu capitão em cada jogada. Quando é tirada uma maldição, esta afecta apenas dois dos navios desse jogador, conforme escolha desse jogador. Isto significa que um jogador pode estar sob o efeito de duas maldições ao mesmo tempo. Veja a ilustração 3 na página 18 - Preparação do Tabuleiro para Dois Jogadores

Maldições



Até você defender o Kraken, não pode explorar ilhas selvagens e nenhum outro jogador pode atacar o Kraken. Se derrotar o Kraken por causa desta maldição, não tire duas fichas duma ilha selvagem.



Até você defender a Serpente Marinha, não pode explorar ilhas selvagens e nenhum outro jogador pode atacar a Serpente Marinha.

Se derrotar a Serpente Marinha por causa desta maldição, não tire duas fichas duma ilha selvagem.



Seus navios no Mar de Sargaços. Quando for a sua vez de jogar, lance um dado para cada um dos seus navios no Mar de Sargaços, um de cada vez. Se o resultado for IGUAL A ou MENOR QUE o número actual de mastros nesse navio, pode mover o navio para fora do Mar de Sargaços nesta jogada.



Coloque os seus navios no Recife. Quando for a sua vez de jogar, lance um dado para cada um dos seus navios no Recife, um de cada vez. Se o resultado for IGUAL A ou MAIOR QUE o número actual de mastros nesse navio, pode mover o navio para fora do Recife nesta jogada.



Coloque os seus navios na Tempestade. Em cada uma das suas jogadas em que um dos seus navios estiver na Tempestade, escolha um jogador. Esse jogador escolhe um número e você lança um dado. Se o número escolhido e o resultado do dado forem iguais, esse navio pode sair da Tempestade nesta jogada. Repita para cada navio na Tempestade.



Coloque os seus navios no Nevoeiro Denso. Sempre que for a sua vez de jogar e os seus navios estiverem no Nevoeiro Denso, lance dois dados. Se os dois dados tiverem o mesmo valor, ambos os navios podem ser retirados do Nevoeiro Denso nesta jogada.

MONTAJE DE LAS NAVES Y LOS MONSTRUOS MARINOS

Desprende las piezas troqueladas de las naves y los monstruos marinos de las cartas en las que se presentan. Móntalas siguiendo las instrucciones que figuran en la cara interior de la portada.

Recuerda: Las distintas piezas de las naves y los monstruos marinos se incluyen en más de una carta. Asegúrate de utilizar las cartas correctas cuando vayas a montarlas.

Cartas de cubierta

Estas cartas, que pertenecen a la nave o al monstruo marino, contienen la información necesaria para jugar con esa pieza (véase cara interior de la portada). El jugador debe tenerlas siempre a mano durante la partida.

¿TE PRESENTAMOS LA MALDICIÓN!

Piratas: la búsqueda del tesoro de Davy Jones es un entretenido juego de mesa en el que tendrás que adoptar la identidad de un pirata con un claro objetivo: conseguir hacerte con una enorme montaña de oro. Para lograrlo, tendrás que vencer a otros piratas en batallas navales, librarlos de siniestras maldiciones, sobrevivir a encuentros con criaturas de las profundidades marinas y derrotar al mismísimo Davy Jones.

Incluye:

- 4 naves de cuatro mástiles (necesitan montaje)
- 4 naves de tres mástiles (necesitan montaje)
- 1 kraken o calamar gigante (necesita montaje)
- 1 serpiente marina (necesita montaje)
- 4 marcadores del capitán
- 28 fichas con piezas de oro
- 4 fichas de encuentro con Davy Jones
- 4 fichas de encuentro con un monstruo marino
- 1 marcador de Davy Jones
- 4 fichas del tesoro de Davy Jones
- 6 fichas de maldiciones
- 1 tablero
- 1 libro de instrucciones
- 2 dados

MODO DE JUEGO

En esta sección se describe cómo jugar una partida con cuatro jugadores. En la página 41 se describe cómo jugar una partida con tres y con dos jugadores.

Cómo elegir al capitán y sus naves

Cada capitán posee una habilidad especial única que el jugador puede utilizar una vez por turno, así como una puntuación en duelo de espada, que representa la habilidad de ese capitán en sus enfrentamientos con Davy Jones (véase página 4). Cada capitán dispone de dos naves: una de cuatro mástiles y otra de tres. Sabrás qué naves pertenecen a cada capitán porque el color de fondo de sus cartas coincide con el de la carta del capitán.

Para empezar la partida, cada jugador tirará el dado una vez. En caso de empate, se volverá a tirar el dado para desempatar. El jugador que consiga la puntuación más alta será el primero en elegir una carta del capitán y sus correspondientes cartas de las naves.

El jugador situado a la izquierda del primer jugador será el siguiente en elegir un capitán y sus respectivas naves. Este procedimiento se repetirá, siempre hacia la izquierda, hasta que todos los jugadores tengan un capitán y dos naves.

Cartas troqueladas de fichas y marcadores

Si todavía no lo has hecho, deberás montar las naves y los monstruos marinos siguiendo las instrucciones que figuran en la cara interior de la portada de este libro de instrucciones.

Cartas del capitán

Las cartas del capitán también incluyen un marcador cuadrado del capitán, siete fichas redondas de piezas de oro, una ficha redonda de encuentro con un monstruo marino y una ficha redonda de encuentro con Davy Jones. Los jugadores deberán desprender las fichas y los marcadores de las cartas.

Cartas de Davy Jones

Davy Jones tiene dos cartas: una con su retrato que incluye el marcador cuadrado de Davy Jones,

y otra con seis fichas redondas de maldiciones y cuatro fichas cuadradas, que son los marcadores del tesoro de Davy Jones. Las fichas y los marcadores deberán desprenderse de las cartas.

El tesoro

Todas las fichas redondas tienen piezas de oro dibujadas en una de las caras. Para formar el tesoro, deberás mezclar todas las fichas y colocarlas formando un montón. Las fichas deberán estar boca abajo, de modo que sólo se vea la cara que tiene las piezas de oro dibujadas.

Para comenzar el juego, coloca los marcadores cuadrados de la carta de Davy Jones sobre la carta con su retrato (véase ilustración 1 en página 6).


Cómo elegir tu isla de origen

Los jugadores deberán elegir una isla de origen, comenzando por el primer jugador y siguiendo siempre hacia la izquierda. Tu isla de origen es el punto desde donde tus naves comienzan el juego y también el lugar al que llevas todas las piezas de oro que has conseguido y adónde vas a reparar las naves, cuando éstas sufren daños. Cuando elijas una isla de origen, deberás situar tu marcador del capitán sobre ella y colocar tus naves de tal forma que un extremo de las mismas toque la isla.

Cómo colocar parte del tesoro en las islas salvajes

Los jugadores elegirán 14 fichas del tesoro al azar y las repartirán entre las tres islas salvajes, colocándolas boca abajo.

Davy Jones puede desterrar tus naves a la zona maldita.

El símbolo  indica el lugar donde pueden aparecer monstruos marinos.

Éste es el lugar donde tienes que colocar las cartas de Davy Jones y de los monstruos marinos para comenzar la partida.

Coloca las cartas de la forma indicada, dependiendo del lugar que ocupes frente al tablero.

COMIENZO DE LA PARTIDA

La partida se juega en una serie de turnos. El último jugador en elegir capitán es el que comienza. Cuando llegue tu turno, deberás realizar UNA de estas cuatro acciones con cada una de tus naves:

- Movimiento
- Disparo
- Exploración
- Reparación

Movimiento

Cuando asignes la acción de movimiento a una nave, ésta podrá desplazarse hasta una distancia máxima equivalente a la longitud del borde rojo de una carta. Sitúa el borde rojo de una carta sobre el tablero y desplaza la nave en línea recta a lo largo del borde. Las naves pueden moverse en cualquier dirección, si bien sólo pueden avanzar en un sentido en cada turno (véase página 8).

Al desplazarse, una nave no puede atravesar una isla, ni otra nave, monstruo marino o zona maldita. La nave no puede quedar en contacto directo con otra al terminar de desplazarse.

A los monstruos marinos no se les puede asignar la acción de movimiento.

Si lo deseas, puedes fondear una nave automáticamente en tu isla de origen o en una isla salvaje —pero nunca en la isla de origen de otro jugador— colocando el barco de forma que éste toque dicha isla. Puedes alejar la nave de una isla utilizando la acción de movimiento; para ello sólo tienes que girar la nave y desplazarla en sentido contrario a la isla.

Disparo

Si tu nave tiene a su alcance una nave de otro jugador o un monstruo marino, podrá disparar sus cañones contra dicha nave o monstruo. Los cañones se disparan desde los mástiles, de modo que cuando utilices la acción de disparo con una de tus naves, podrás disparar tantas veces como mástiles tenga dicha nave.

Las naves que estén fondeadas en sus islas de origen no podrán disparar ni recibir disparos.

Si quieres determinar el alcance de un cañón, utiliza el borde blanco de una carta para medir la distancia desde el centro del mástil hasta el barco o monstruo al que quieras disparar. Si la carta toca cualquier parte de dicho

barco o monstruo (incluida la base), éste estará dentro del alcance del cañón (véase página 9).

El dado impreso en un mástil te indica el rango del cañón. Cuando dispires desde ese cañón, deberás tirar el dado y sacar un número MÁS ALTO que el que figura en el mástil para acertar el tiro.

Si un cañón acierta en un objetivo, el jugador que posea dicho objetivo elegirá y retirará un mástil del mismo o una parte de dicho objetivo (véase más abajo).

Derrotar a una nave

Una nave será derrotada cuando se quede sin mástiles y, automáticamente, deberá fondearse en la isla de origen del jugador, de donde no podrá moverse hasta que haya recibido una acción de reparación. (pág. 39).

Si una nave que transporta oro es derrotada por un disparo de cañón de otra nave, el jugador atacante podrá mirar las fichas con piezas de oro del otro barco y colocar una de ellas boca abajo en su propia isla de origen. El resto deberán colocarse, también boca abajo, en la isla salvaje más cercana.

Si una nave que transporta oro no es derrotada por el disparo de un cañón, todas las fichas con piezas de oro deberán colocarse, boca abajo, en la isla salvaje más cercana.

Derrotar a un monstruo marino

Cuando un monstruo marino reciba el impacto de una nave, la parte del monstruo que haya resultado dañada (cabeza, tentáculo, etc.) deberá retirarse del tablero. El monstruo será derrotado cuando haya perdido todas las piezas, en cuyo caso deberá retirarse del tablero y volver a montarse. El monstruo podrá reincorporarse a la partida cuando otra de sus fichas resulte elegida.

Negociación

Si a una nave se le asigna la acción de disparar a otra nave, antes de que se tire el dado, el jugador que posea la nave que va a recibir el disparo puede negociar un pasaje seguro de la misma. Para poder negociar, la nave atacada deberá transportar fichas con piezas de oro o el jugador disponer de fichas con piezas de oro en su isla de origen. A cambio de no disparar a la nave, el jugador atacante recibirá una ficha con piezas de oro al azar de la nave o de la isla de origen del

jugador atacado, y este último será el encargado de elegirla. Esa ficha se colocará automáticamente en la isla de origen del jugador atacante y la nave amenazada no podrá ser atacada durante el resto del turno. No se puede negociar con los monstruos marinos.

Exploración

A una nave fondeada en una isla salvaje se le puede asignar la acción de explorarla. Los monstruos marinos no pueden realizar este tipo de acción.

Cuando una de tus naves esté explorando una isla, irás eligiendo fichas con piezas de oro, de una en una, que podrás mirar pero sin mostrárselas a nadie. Si la ficha tiene un valor de oro numérico, deberás colocarla boca abajo sobre la carta de cubierta de la nave exploradora. Cuando la nave tenga a bordo un número de fichas equivalente a su capacidad de carga, ésta no podrá seguir explorando hasta que descargue todas las fichas en su isla de origen.

Si la ficha que eliges es una ficha de encuentro con un monstruo marino, una ficha de maldición o una ficha de encuentro con Davy Jones, habrás descubierto un encuentro (véase "Encuentros," más abajo). Deberás mostrar la ficha a todos los jugadores y no podrás elegir ninguna otra ficha de esa isla en ese turno.

Descargar oro en tu isla de origen

Tan pronto como una de tus naves fondee en tu isla de origen, deberás descargar automáticamente en ella todas las fichas con piezas de oro que haya boca abajo sobre la carta de cubierta.

Reparación

Si asignas a tu nave una acción de reparación mientras esté fondeada en tu isla de origen, la nave recuperará todos los mástiles que haya perdido. Los monstruos marinos no pueden recibir acciones de reparación.


ENCUENTROS


Existen tres tipos de encuentros:

- Monstruos marinos
- Maldiciones
- Davy Jones

Monstruos marinos

Si eliges una ficha de encuentro con un

monstruo marino, deberás tirar el dado. Busca en el tablero el símbolo  que coincida con el número del dado.

Coloca el monstruo marino indicado de tal modo que su base cubra completamente el símbolo . El monstruo puede mirar en cualquier dirección. Si el monstruo marino se coloca de forma que toque una nave, ésta se considerará derrotada y se le retirarán todos los mástiles antes de fondearla en la isla de origen del jugador. (Si hubiese fichas con piezas de oro a bordo de la nave, éstas se colocarán boca abajo en la isla salvaje que esté más cercana al monstruo).

Si el monstruo marino indicado ya estuviese sobre el tablero al elegir la ficha, el jugador deberá tirar el dado, mover el monstruo a un nuevo emplazamiento y reponer todas las partes que pudiera haber perdido. Si ya hay otro monstruo marino ocupando ese lugar, el jugador deberá seguir tirando hasta que encuentre un lugar vacío.

Atacar con monstruos marinos

Al inicio del turno de cada jugador, y antes de que dicho jugador pueda asignar acciones a sus naves, los monstruos marinos que se encuentren sobre el tablero atacarán a cualquier nave que esté a su alcance. Todas las decisiones de ataque serán tomadas por el jugador que vaya a comenzar su turno en ese momento.

Un monstruo marino puede realizar tantos ataques en un turno como partes tenga en ese momento. Un monstruo marino "dispara" del mismo modo que lo hacen las naves (véase apartado "Disparo" en la página 38), la única diferencia es que los "disparos" se miden desde las distintas partes que integran el monstruo marino (en lugar de medirse desde los mástiles).

Atacar a los monstruos marinos

Un monstruo marino será derrotado cuando haya perdido todas las partes que lo integran por disparos de cañón. Llegado ese momento, se retirará del tablero.

El jugador que lo haya derrotado elegirá al azar dos fichas de cualquier isla salvaje. Deberá elegir las de una en una, como cuando está explorando la isla. Si eliges una ficha con piezas de oro, deberás colocarla automáticamente boca abajo en tu isla de origen. Si eliges una ficha de encuentro o de maldición (véase más abajo),

deberás guiarte por las normas sobre encuentros y maldiciones.

Maldiciones

Cuando estés explorando una isla y elijas una ficha con una maldición, Davy Jones hará caer una maldición sobre tus naves. Encontrarás una lista de todas las maldiciones con sus reglas específicas en la contraportada las páginas 41-42 de este libro de instrucciones.

Mientras pese una maldición sobre tus naves, no podrás descargar ningún tesoro en tu isla de origen, explorar islas salvajes ni elegir fichas de las islas salvajes después de derrotar a un monstruo marino. Sin embargo, todavía se te permite obtener piezas de oro mediante negociaciones.

Reglas generales para las zonas malditas

Cuando elijas una ficha de una zona maldita, tendrás que colocar automáticamente tus dos naves en dicha zona. Hay cuatro zonas malditas, cada una de ellas situada en una de las esquinas del tablero:

Banco de niebla

Arrecife

Mar de los Sargazos

Tormenta

Escapar de una zona maldita. Para escaparse de una zona maldita hace falta tirar el dado; en las páginas 41-42 de este libro de instrucciones encontrarás información detallada al respecto. Si consigues tirar el dado con éxito para que tu nave abandone la zona maldita, automáticamente podrás desplazar esa nave una distancia equivalente a la longitud de una carta roja. Dicha distancia se medirá a partir del punto de salida de la zona maldita. Si las dos naves consiguen escapar de la zona maldita sin que una de ellas haya sufrido una derrota, podrás colocar la ficha de la maldición boca arriba en tu isla de origen: su valor es de 5 piezas de oro.

Cada vez que, después de tirar el dado, tu nave no consiga escapar de la zona maldita, ésta perderá un mástil. Si una de tus naves cae derrotada en una zona maldita, deberás retirar esa ficha de maldición del juego (sin que nadie obtenga ninguna ganancia) y fondear automáticamente la nave en tu isla de origen. Cualquier tesoro que hubiese a bordo se colocará

boca abajo en la isla salvaje más cercana a la zona maldita. Si tu otra nave todavía está en la zona, escapará automáticamente de la misma, de la forma que se explica anteriormente.

Si tienes una nave en una zona maldita y otra fuera de ella, podrás asignar a la nave que esté "en libertad" las acciones que te permita la maldición.

Reglas generales para las maldiciones de los monstruos marinos

Cuando elijas una ficha con la maldición de "derrotar" a un kraken o a una serpiente marina, deberás seguir las instrucciones normales sobre cómo situar a un monstruo marino en el lugar correcto y cómo enfrentarte a él, tal y como se describen en la página 39, y consultar las reglas específicas para las maldiciones de ese monstruo, que encontrarás en la página 41 de este libro de instrucciones. Tus naves deberán desplazarse hasta el monstruo marino, pues no son enviadas automáticamente para enfrentarse a él.

Si un monstruo marino ya estuviese sobre el tablero cuando un jugador elija la maldición de derrotarlo, el monstruo recuperará todas las piezas que hubiese perdido.

Davy Jones

Cuando elijas una ficha de encuentro con Davy Jones, deberás colocar el marcador de Davy Jones sobre la isla en la que hayas elegido la ficha. Si Davy Jones ya está en otra isla, deberás trasladarlo a la nueva isla.

Tu capitán y Davy Jones entablarán inmediatamente un duelo a espada. El duelo a espada se lucha tirando un dado para el capitán y para Davy Jones y sumando a ese número la bonificación que tiene la espada de cada uno de ellos. El jugador situado a la derecha del que encontró a Davy Jones es el encargado de tirar el dado.

La puntuación más alta es la que gana el duelo. En caso de empate, se declarará vencedor al capitán.

Si Davy Jones se alzase con la victoria, el capitán derrotado que eligió la ficha del encuentro perderá un mástil de su nave. Asimismo, si la nave transportase fichas con piezas de oro, deberá retirarse una ficha al azar y colocarla boca abajo en la isla donde se encuentre Davy Jones. Si la nave no transportase oro, en su lugar deberá utilizarse una de las

fichas con piezas de oro de la isla de origen del jugador al que perteneciese el capitán. Si en la isla tampoco hubiese oro, entonces éste no podrá retirarse de ningún otro sitio. En su próximo turno, el capitán de la nave podrá elegir entre abandonar la isla o volver a enfrentarse a Davy Jones. Mientras Davy Jones permanezca en la isla, ninguna parte del tesoro podrá retirarse de la misma.

Si el capitán se alzase con la victoria, el jugador recibirá una de las fichas del tesoro de Davy Jones procedente de la carta con el retrato de Davy Jones. La ficha se colocará boca arriba en la isla de origen del jugador: su valor es de 6 piezas de oro.

Davy Jones sale huyendo cada vez que es derrotado. El jugador que lo derrote tirará el dado y desplazará a Davy Jones, moviéndolo siempre hacia la izquierda, un número de islas equivalente a la cifra que marque el dado (comenzando por la isla siguiente). Si el resultado es 6, deberá colocarse a Davy Jones en la isla del centro (véase página 15. Si Davy Jones es derrotado mientras se encuentra en la isla del centro, se deberá empezar a contar en la isla de origen del jugador que lo derrotó.

Davy Jones en una isla de origen

Si Davy Jones se desplaza a la isla de origen de un jugador, cualquiera de los jugadores podrá fondear sus naves en ella para retarlo a un duelo, aunque no podrá explorar la isla. El jugador que posea esa isla de origen no podrá descargar oro en ella mientras Davy Jones esté ocupándola. Si un jugador pierde un duelo a espada frente a Davy Jones en una isla de origen, dicho jugador escogerá al azar una ficha con piezas de oro de esa isla (cuando la haya) y la colocará en una isla salvaje que él mismo elija.

GANAR LA PARTIDA

La partida se termina cuando uno de los jugadores consigue hacerse con la cuarta ficha del tesoro de Davy Jones. Entonces todos los jugadores mostrarán y sumarán el valor de las fichas que acumularon en su isla de origen. Las fichas con piezas de oro que estén sobre la carta de cubierta no se cuentan. El ganador será aquel jugador que haya obtenido la puntuación más alta.

Valor de las fichas

Ficha de oro	valor impreso (1-4 piezas de oro)
Ficha de maldición	5 piezas de oro
Ficha del tesoro	6 piezas de oro

Una vez terminada la partida, las fichas y los marcadores pueden volver a insertarse en las cartas correspondientes para guardarlas hasta la siguiente partida.

Opción de partida con tres jugadores

La partida debe iniciarse como si fuese para cuatro jugadores, pero con las siguientes modificaciones:

Además de Davy Jones, sus fichas del tesoro y las maldiciones, sólo podrán utilizarse las fichas y los marcadores de los tres capitanes elegidos. El cuarto capitán no se utilizará.

Deberán colocarse nueve fichas del tesoro en la isla salvaje del centro del tablero y ocho fichas del tesoro en las otras dos islas salvajes (véase ilustración 2 en página 17)..

Opción de partida con dos jugadores

La partida con dos jugadores debe iniciarse como si fuese para cuatro jugadores pero con las siguientes modificaciones:

Cada jugador elige dos capitanes y sus cuatro naves. Los jugadores eligen dos islas de origen y pueden fondear y reparar sus naves en cualquiera de ellas indistintamente. Los jugadores sólo pueden utilizar las habilidades de uno de sus capitanes en cada turno. Cuando elijan una maldición, ésta sólo afectará a dos de sus naves, a decidir por el propio jugador. Esto significa que un jugador puede verse afectado por dos maldiciones simultáneamente (véase ilustración 2 en página 18)..

Maldiciones

Hasta que derrotes al kraken, no podrás explorar islas salvajes y ningún otro jugador podrá atacar a ese monstruo.

Si derrotas al kraken como consecuencia de esta maldición, no podrás elegir dos fichas de una isla salvaje.





Hasta que derrotes a la serpiente marina no podrás explorar islas salvajes y ningún otro jugador podrá atacar a ese monstruo. Si derrotas a la serpiente marina como consecuencia de esta maldición, no podrás elegir dos fichas de una isla salvaje.



Sitúa tus naves en el Mar de los Sargazos. Cuando llegue tu turno, tira un dado por cada una de las naves que tengas en el Mar de los Sargazos; efectúa las tiradas de una en una. Si el resultado es IGUAL o INFERIOR al número de mástiles que la nave tenga en ese momento, podrás sacar la nave del Mar de los Sargazos en ese turno.



Sitúa tus naves en el arrecife. Cuando llegue tu turno, tira un dado por cada una de las naves que tengas en el arrecife; efectúa las tiradas de una en una. Si el resultado es IGUAL o SUPERIOR al número de mástiles que la nave tenga en ese momento, podrás sacar la nave del arrecife en ese turno.



Sitúa tus naves en la tormenta. Cada vez que llegue tu turno y todavía tengas naves atrapadas en la tormenta, elige a un jugador. Dicho jugador dirá un número en alto antes de que tú tires el dado. Si el número elegido por el jugador coincide con el que aparece en el dado, la nave podrá salir de la tormenta en ese turno. Esta operación deberá repetirse para cada nave que esté atrapada en la tormenta.



Sitúa tus naves en el banco de niebla. Cada vez que llegue tu turno y tus naves aún sigan atrapadas en el banco de niebla, deberás tirar los dos dados juntos. Si sacas el mismo número en los dos, ambas naves podrán abandonar el banco de niebla en ese turno.

COME MONTARE LE NAVI E I MOSTRI MARINI

Fai uscire i pezzi delle navi e le singole parti dei mostri marini dalle carte che le contengono e montali seguendo le istruzioni riportate a pag.2.

Nota: le navi e i mostri marini devono essere montati ognuno con più di una carta, quindi assicurati che stai utilizzando quelle giuste per montarli.

Carte di bordo

La carta di bordo delle navi e dei mostri marini contengono le informazioni di cui avrai bisogno per giocare quella carta(v. Fig. a pag.2). quindi tienila a portata di mano durante il gioco.

BENVENUTI NELLA MALEDIZIONE!

Pirati: Alla Ricerca dell'Oro di Davy Jones™ è un entusiasmante gioco da tavolo che ti farà immedesimare in un pirata con un unico obiettivo: saccheggiare tutto l'oro che si trova nei paraggi! Per ottenerlo però, è necessario vincere le battaglie sui mari contro altri pirati, sconfiggere sinistre maledizioni, sopravvivere agli scontri con le creature degli abissi e mettere in fuga lo stesso Davy Jones!

Contenuto

- 4 navi a quattro alberi (da montare)
- 4 navi a tre alberi (da montare)
- 1 polipo gigante (da montare)
- 1 serpente marino (da montare)
- 4 segnalini capitano
- 28 gettoni d'oro
- 4 gettoni scontro Davy Jones
- 4 gettoni scontro mostro marino
- 1 segnalino Davy Jones
- 4 gettoni tesoro di Davy Jones
- 6 gettoni maledizione
- 1 piano di gioco
- 1 regolamento
- 2 dadi

IMPOSTAZIONI DI GIOCO

Queste impostazioni descrivono come giocare in quattro giocatori. Le impostazioni per partite con tre o due giocatori sono descritte a pagina 47.

Scegli il tuo capitano e le tue navi

Ogni capitano possiede un'abilità speciale che puoi utilizzare una sola volta per ogni tuo turno, ma anche un punteggio che mostra l'abilità del capitano nei duelli contro Davy Jones. Inoltre ogni capitano possiede due navi: una con 4 alberi e una con 3 alberi. Capirai facilmente quali navi si abbinano ad ogni capitano perché le sue carte hanno lo stesso colore di sfondo.

Per cominciare, ogni giocatore lancia un dado; in caso di tiri uguali lancia nuovamente il dado. Il giocatore che ottiene il numero più alto è il primo a iniziare e lui/lei sceglie per primo una carta capitano con le rispettive carte delle navi.

Il giocatore alla sinistra del primo giocatore è il successivo a scegliere il proprio capitano e le proprie navi. La scelta procede in senso orario in modo tale da permettere a tutti i giocatori di possedere un capitano e due navi ciascuno.

Estrai i gettoni e i segnalini dalle carte

Se ancora non l'hai fatto, monta le navi e i mostri marini come viene mostrato nella copertina interna di questo regolamento.

Carte capitano

Ogni carta capitano contiene anche un segnalino capitano quadrato, sette gettoni d'oro tondi, un gettone tondo scontro mostro marino, e un gettone tondo scontro Davy Jones. I giocatori devono estrarre i segnalini e i gettoni dalla carta.

Carte Davy Jones

Davy Jones possiede due carte. Quella con il suo ritratto contiene il segnalino quadrato Davy Jones. L'altra contiene sei gettoni tondi maledizione e quattro segnalini quadrati del tesoro di Davy Jones. Estrai tutti i gettoni e i segnalini dalla carta.

La montagna del tesoro

Ogni gettone tondo presenta un lato dorato. Raccogli tutti i gettoni tondi in una montagna (chiamata la montagna del tesoro) posizionandoli con il lato dorato rivolto verso l'alto.

Posiziona i segnalini quadrati delle carte di Davy Jones sul suo ritratto per iniziare.

Per montare il piano di gioco seguire le indicazioni mostrate nelle figure a pag. 6

Scegli la tua isola madre

Cominciando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un'isola madre. Le navi partono dall'isola madre e qui puoi lasciare l'oro che hai saccheggiato e riparare le navi che sono state danneggiate. Quando scegli la tua isola madre, posiziona il segnalino del tuo capitano sull'isola e le navi mettile in modo tale che l'estremità di ognuna tocchi l'isola.

Sistema il tesoro sulle isole deserte

Dalla montagna del tesoro, i giocatori scelgono a caso 14 gettoni e li distribuiscono su tutte le tre isole deserte posizionandoli rivolti verso il basso.

Davy Jones potrebbe far deviare le tue navi verso una zona maledetta.



indica dove possono comparire dei mostri marini.

Posiziona qui le carte di Davy Jones e dei mostri marini per cominciare.

In base a dove sei seduto intorno al piano di gioco posiziona le tue carte nel modo seguente.

SI GIOCA!

Il gioco si sussegue in base a dei turni. Il giocatore che sceglie il suo capitano per ultimo gioca per primo. Al tuo turno puoi scegliere UNO dei seguenti ordini da impartire alle tue navi:

- Naviga
- Spara
- Esplora
- Ripara

Naviga!

Quando decidi di spostare una nave, questa si può muovere per una distanza pari alla lunghezza del bordo rosso di una carta: posiziona il bordo rosso della carta sul piano di gioco, quindi sposta la nave per la lunghezza del bordo rosso. Una nave si può muovere in tutte le direzioni, ma una sola direzione per ogni turno (v. Fig. pag.8).

Una nave non si può muovere su: isole, altre navi, mostri marini o una zona maledetta. Dopo una mossa, una nave non può toccare un'altra

nave.

I mostri marini non possono essere spostati.

Puoi attraccare la tua nave sulla tua isola madre o su un'isola deserta (ma non sull'isola madre degli altri giocatori) spostandola e facendo in modo che tocchi l'isola. Puoi far partire la nave da un'isola facendole impartendole uno spostamento: basta girarla e farla salpare...

Spara!

Se la tua nave entra nella traiettoria della nave di un altro giocatore o di un mostro marino, puoi sparare i tuoi cannoni verso quella nave o quel mostro marino. I cannoni colpiscono dagli alberi della nave, in questo modo, se decidi di sparare, la nave spara un numero di volte pari al numero di alberi che possiede.

Le navi attraccate sulla propria isola madre non possono sparare e non possono ricevere colpi.

Per determinare se un cannone può sparare usa il bordo bianco di una carta per misurare la distanza tra il centro dell'albero e la nave o il mostro marino da colpire. Se la carta tocca una parte qualsiasi del bersaglio (inclusa la base) il cannone può sparare (v. Fig. pag.9).

Il dado disegnato su un albero indica il grado del canone. Quando spari con quel cannone, devi prima ottenere con il dado un numero SUPERIORE rispetto a quello presente sul cannone per poterlo fare.

Se un cannone colpisce un bersaglio, il giocatore colpito sceglie quale albero o parte di esso rimuovere dalla nave colpita (vedi sotto).

Come abbattere una nave

Quando una nave non possiede più alberi è stata sconfitta e deve essere attraccata sull'isola madre del proprio giocatore. Non può essere rimessa in mare fino a quando non viene riparata (p. 45).

Se una nave carica d'oro viene raggiunta da un colpo di cannone il giocatore che attacca sceglie un gettone d'oro tra quelli presenti sulla nave e lo sistema rivolto verso il basso sulla sua isola madre. I rimanenti gettoni d'oro devono esser messi, sempre rivolti verso il basso, sull'isola deserta più vicina.

Se una nave carica d'oro non viene abbattuta da un colpo di cannone, mettere tutti i gettoni d'oro rovesciati sull'isola deserta più vicina.

Come sconfiggere un mostro marino

Quando una nave colpisce un mostro marino rimuovi una sua parte (testa, segmento, tentacolo, ecc.). Quando un mostro marino viene smontato completamente è sconfitto e deve essere rimosso dal piano di gioco. Una volta rimontato può rientrare nel gioco se un giocatore sceglie un altro gettone mostro marino.

Negoziazione

Se una nave ha la possibilità di sparare ad una nave bersaglio, quest'ultima può chiedere di negoziare per un passaggio sicuro prima che i dadi vengano lanciati. Per negoziare il bersaglio deve possedere dei gettoni d'oro a bordo o il relativo giocatore deve avere dei gettoni d'oro sulla propria isola madre. In cambio del mancato attacco, il giocatore che attacca riceve un gettone d'oro dalla nave bersaglio o dall'isola madre del giocatore (scelta dal giocatore attaccato). Il gettone d'oro passa automaticamente sull'isola madre del giocatore che attacca e il bersaglio non può essere più colpito dai giocatori restanti per quel turno. Ricordati che non puoi negoziare con i mostri marini!

Esplora!

A una nave attraccata su un'isola deserta può essere ordinato di esplorarla. I mostri marini non posso fare esplorazioni.

Quando una delle tue navi esplora un'isola scegli un gettone d'oro alla volta e guardalo con attenzione (ma non mostrarlo a nessun altro). Se possiede un valore d'oro numerico, posizionale rivolto verso il basso sulla carta di bordo della nave esploratrice. Una volta che hai accumulato un numero di monete pari alla capacità di cargo della nave, questa non può più esplorare fino a quando non hai depositato i gettoni saccheggianti sulla tua isola madre.

Se quello che hai scelto è un gettone scontro con un mostro marino, un gettone maledizione o un gettone scontro con Davy Jones hai scoperto uno scontro (vedi "Scontri," p. 45)! Devi mostrare il gettone a tutti i giocatori e non puoi prendere nessun altro gettone di quell'isola per quel turno.

Come scaricare l'oro sulla tua isola madre

Non appena una delle tue navi attracca sulla tua isola madre, sposta automaticamente tutti i gettoni d'oro presenti sulla carta di bordo rivolti verso il basso sulla tua isola madre.

Ripara!

Se ti trovi a riparare la tua nave quando questa è ferma sulla tua isola madre riposiziona tutti i suoi alberi mancanti. I mostri marini invece non possono recuperare il loro stato iniziale.

SCONTRI


Esistono tre tipi di scontri:


Mostri marini

Maledizioni

Davy Jones

Mostri marini

Se scegli un gettone mostro marino, lancia il dado. Confronta quello che hai ottenuto con l'icona  sulla tabella con lo stesso numero.

Posiziona il mostro marino indicato in modo tale che la sua base copra totalmente l'icona  rivolta verso qualsiasi direzione. Se un mostro marino, una volta posizionato, tocca una nave questa è automaticamente sconfitta: rimuovere tutti i suoi alberi e farla attraccare sulla sua isola madre. (Mettere tutti i gettoni d'oro contenuti dalla nave sull'isola deserta più vicina al mostro marino, rigorosamente rovesciati.)

Se il mostro marino indicato si trova già a bordo della nave quando viene scelto il gettone, lancia il dado e metti il mostro nella sua nuova posizione ricostruendo le parti che potrebbe aver perso. Se un altro mostro marino si trova nella posizione prescelta, lancia il dado nuovamente fino a quando non se ne trova una nuova.

Attacco con i mostri marini

All'inizio del turno di ogni giocatore (prima che il giocatore indichi una direzione alle proprie navi) ciascun mostro marino attacca le navi che si trovano nella sua traiettoria. Tutte le scelte di attacco sono fatte dal giocatore che sta giocando in quel momento.

Un mostro marino può eseguire per ogni

turno un numero di attacchi pari al numero di parti di cui è composto e può "sparare" esattamente come le navi (vedi "Spara!" a pag. 44) ma ogni colpo deve essere misurato a partire da ogni singola parte del mostro (invece che gli alberi).

Attacco ai mostri marini

Un mostro marino viene sconfitto quando tutte le parti che lo compongono vengono colpite dai colpi di cannone e a questo punto deve essere tolto dal piano di gioco.

Il giocatore che l'ha sconfitto ha diritto a scegliere due gettoni a caso da un'isola deserta. Scegli un gettone alla volta, come durante le esplorazioni. Se trovi un gettone d'oro sistemalo rivolto verso il basso sulla tua isola madre; se invece trovi un gettone scontro o una maledizione (sotto) affrontali seguendo le regole specifiche del caso.

Maledizioni

Se, mentre esplori un'isola, trovi un gettone maledizione, Davy Jones getterà una maledizione sulle tue navi! Guarda la lista con tutte le maledizioni a pagina 47 di questo regolamento.

Quando le tue navi sono preda di una maledizione, non puoi scaricare il tesoro sulla tua isola madre, non puoi esplorare nessuna isola deserta e non puoi prendere nessun gettone dalle isole deserte dopo aver sconfitto un mostro marino. Puoi comunque negoziare gettoni d'oro.

Regole generali per la zona maledetta

Quando prendi un gettone da una zona maledetta devi automaticamente spostare entrambe le tue navi all'interno di quella zona. Esistono quattro zone maledette, una per ciascun angolo del piano di gioco:

Banco di nebbia
Barriera corallina
Mar dei Sargassi
Tempesta

Fuga da una zona maledetta. Per scappare da una zona maledetta è necessario lanciare i dadi; vedi a pagina 47 questo regolamento per maggiori dettagli. Se la tua nave riesce a fuggire da una zona maledetta con un lancio dei dadi, sposta la

nave di una lunghezza rossa dal punto di uscita dalla zona maledetta. Se entrambe le tue navi fuggono dalla zona maledetta senza esser state sconfitte, posiziona il gettone maledizione sulla tua isola madre rivolto verso l'alto; vale 5 unità d'oro.

Ogni volta che la tua nave non riesce a scappare dalla zona maledetta con il lancio dei dadi perde un albero. Se una delle tue navi viene sconfitta all'interno di una zona maledetta rimuovi quel gettone maledizione dal gioco (nessuno ottiene oro) e attracca la nave alla tua isola madre. Il tesoro che aveva a bordo deve essere spostato sull'isola deserta più vicina e posto rivolto verso il basso; se l'altra nave è scampata al pericolo può automaticamente dileguarsi come descritto precedentemente.

Se una delle tue navi si trova in una zona maledetta e una al di fuori, puoi muovere la nave "libera" come stabilito dalla maledizione.

Regole generali maledizione mostro marino

Quando trovi un gettone maledizione per sconfiggere un Polipo Gigante o un Serpente marino, segui le regole standard per piazzare il mostro marino e contrastarlo, come descritto a pagina 45, e consulta le regole maledizione specifiche per quel determinato mostro descritte a pagina 47 di questo regolamento. Le tue navi devono dirigersi verso il mostro marino ma non possono automaticamente contrastarlo.

Se un mostro marino si trova già sul piano di gioco quando viene stabilita la maledizione per sconfiggerlo, ricostruiscilo con tutte le parti che ha perso.

Davy Jones

Quando trovi un gettone scontro Davy Jones posiziona il segnalino Davy Jones sull'isola in cui ha trovato il gettone. Se Davy Jones era già presente su un'altra isola, spostalo su quest'ultima.

Il tuo capitano e Davy Jones si confronteranno immediatamente in un duello di spada, che si svolge lanciando i dadi sia per il capitano sia per Davy Jones e aggiungendo il bonus spada di ognuno al risultato. È la persona alla destra dello sfidante di Davy Jones che lancia i dadi per quest'ultimo.

Chi ottiene il risultato più alto vince il

duello; in caso di pareggio vince automaticamente il capitano.

Se vince Davy Jones devi rimuovere un albero dalla nave del capitano che ha trovato il gettone scontro e che ha perso. Inoltre, se quella nave possiede dell'oro togli un gettone e posizionalo rivolto verso il basso sull'isola con Davy Jones; se invece l'oro non c'è, prendi un gettone d'oro dell'isola madre del giocatore col capitano sconfitto. Se quell'isola madre non possiede oro non verrà prelevato nulla e al turno successivo il capitano della nave può scegliere di lasciare l'isola o affrontare nuovamente Davy Jones: finché Davy Jones rimane sull'isola nessun tesoro può essere rimosso da lì.

Se vince il capitano, il giocatore ottiene un gettone del tesoro di Davy Jones dalla sua carta ritratto. Posizionala rivolta verso l'alto sull'isola madre del giocatore; vale 6 unità d'oro.

Davy Jones scappa ogni volta che viene sconfitto. Il giocatore che l'ha messo in fuga lancia un dado e sposta Davy Jones in senso orario per un numero di isole pari al risultato ottenuto (a cominciare dall'isola successiva) (v. Fig. pag.15). Se il risultato è 6, posizionare Davy Jones sull'isola centrale. Se Davy Jones viene sconfitto mentre si trova sull'isola centrale, comincia a contare dall'isola madre del giocatore che l'ha sfidato.

Davy Jones su un'isola madre

Se Davy Jones si sposta sull'isola madre di un giocatore, qualsiasi nave può attraccare lì e affrontarlo, ma l'isola non può essere esplorata e il giocatore che possiede quell'isola madre non può scaricare l'oro fino a quando ci si trova Davy Jones. Se un giocatore perde un duello di spada contro Davy Jones su un'isola madre, il giocatore prende a caso un gettone d'oro da quell'isola madre (se presente) e lo sposta su un'isola deserta a sua scelta.

VINCITORE

Il gioco termina quando viene rubato il quarto gettone del tesoro di Davy Jones. Ogni giocatore deve rivelare e sommare il valore dei gettoni che ha scaricato sulla sua isola madre, senza contare i gettoni d'oro presenti sulla carta di bordo della nave. Vince il giocatore che ha ottenuto la somma più alta.

Valore dei gettoni

Gettoni d'oro	Vedi sopra (1-4 unità d'oro)
Gettone maledizione	5 unità d'oro
Gettoni del tesoro	6 unità d'oro

Al termine del gioco, sistema tutti i gettoni e i segnalini nelle loro carte corrispondenti per conservarli e riutilizzarli nella prossima partita.

Opzione partita con tre giocatori

Imposta la partita con tre giocatori seguendo le procedure per quattro giocatori con le seguenti modifiche:

Oltre a Davy Jones, ai suoi gettoni del tesoro e alle sue maledizioni, usa solo i gettoni e i segnalini scelti dai tre capitani. Il quarto capitano non gioca.

Piazza nove gettoni d'oro sull'isola deserta centrale e otto gettoni d'oro su ciascuna delle altre isole deserte (v. Fig. pag.17).

Opzione partita con due giocatori

Imposta la partita con tre giocatori seguendo le procedure per quattro giocatori con le seguenti modifiche:

Ogni giocatore sceglie due capitani e le rispettive due navi, due isole madri su cui attraccare e riparare le proprie navi. I giocatori possono utilizzare solo le abilità di un singolo capitano per ogni turno; quando viene scelta una maledizione, questa incide solo su due navi di quel giocatore da lui stabilite: ciò significa che il giocatore può subire due maledizioni contemporaneamente (v. Fig. pag.18).

Maledizioni



Finché non sconfiggi il Polipo Gigante, non puoi esplorare le isole deserte e nessun altro giocatore può affrontare il mostro. Se lo sconfiggi con questa maledizione, non prendere due gettoni da un'isola deserta.



Finché non sconfiggi il Serpente Marino, non puoi esplorare le isole deserte e nessun altro giocatore può affrontare il mostro. Se lo sconfiggi a causa di questa maledizione, non prendere due gettoni da un'isola deserta.



Piazza le tue navi nel Mare dei Sargassi. Al tuo turno, lancia un dado per ciascuna nave che si trova nel Mare dei Sargassi, uno per volta.

Se il risultato è PARI o INFERIORE al numero di alberi ancora montati sulla nave, puoi portare la nave che ha vinto fuori dal Mare dei Sargassi durante questo turno.



Piazza le tue navi nella Barriera Corallina. Al tuo turno, lancia un dado per ciascuna nave che si trova nella Barriera Corallina, uno alla volta.

Se il risultato è PARI o SUPERIORE al numero di alberi ancora montati sulla nave, puoi portare la nave che ha vinto fuori dalla Barriera Corallina durante questo turno.



Piazza le tue navi nella Tempesta.

Ad ogni turno in cui una tua nave si trova nella tempesta, scegli un giocatore, il quale deve dire un numero mentre tu lanci un dado. Se il numero dichiarato e il risultato del lancio corrispondono, la nave può uscire dalla Tempesta durante questo turno. Ripetere per ogni nave che una nave si trova nella Tempesta.



Piazza le tue navi nel Banco di Nebbia.

Ad ogni turno in cui le tue navi si trovano nel Banco di Nebbia, lancia due dadi. Se escono due numeri uguali, possono uscire dal Banco di Nebbia entrambe le navi durante questo turno.

SCHEPEN EN ZEEMONSTERS IN ELKAAR ZETTEN

Druk de stukken van de schepen en delen van de zeemonsters uit de kaarten. 'Zet ze in elkaar zoals op blz. 2 staat aangegeven.'

N.B.: Schepen en zeemonsters worden samengesteld uit meer dan één kaart, zorg dus dat je de juiste kaarten gebruikt om ze in elkaar te zetten.

Dekplaatkaarten

De dekplaatkaart van een schip of zeemonster wordt afgedrukt met de informatie die je nodig hebt om met dat stuk te spelen (zie de afbeelding op blz. 2), dus houd die kaart tijdens het spel bij de hand.

WELKOM BIJ DE VLOEK!

Piraten: Zoektocht naar het Goud van Davy Jones™ is een leuk bordspel, waarbij je de identiteit van een piraat aanneemt en maar één doel voor ogen hebt: al plunderend vergaar je de grootste stapel goud! Wil je dit met succes doen, dan moet je zeeslagen tegen andere piraten winnen, onheilspellende vloeken verijdelen, confrontaties met wezens uit het diepe overleven en Davy Jones zelf verslaan!

Inhoud

- 4 viermasters (montage vereist)
- 4 driemasters (montage vereist)
- 1 Kraken (montage vereist)
- 1 Zeeslang (montage vereist)
- 4 kapiteinfiches
- 28 gouden munten
- 4 Davy Jones confrontatiemunten
- 4 zeemonster confrontatiemunten
- 1 Davy Jones fiche
- 4 Davy Jones schatmunten
- 6 vloekmunten
- 1 speelmat
- 1 boek met spelregels
- 2 dobbelstenen

HET SPEL KLAARZETTEN

Hier volgt de beschrijving van het spel met vier spelers. De opstelling voor partijen met drie en twee spelers staat beschreven op blz. 53

Kies je kapitein en schepen

Elke kapitein heeft niet alleen een unieke speciale bekwaamheid die je bij elke beurt één keer mag gebruiken, maar ook een rang in zwaardvechten die aangeeft hoe goed die kapitein tegen Davy Jones kan vechten. Elke kapitein heeft ook twee schepen: een viermaster en een driemaster. Je weet welk schip bij welke kapitein hoort, omdat hun kaarten dezelfde achtergrondkleur hebben.

Om te beginnen gooit elke speler met één dobbelsteen, bij een gelijk aantal ogen nog een keer gooien. De speler die het hoogst gooit is de eerste speler en hij of zij kiest als eerste een kapiteinkaart en de kaarten van zijn schepen.

De speler links van de eerste speler kiest als volgende zijn of haar kapitein en de schepen. Ga met de wijzers van de klok mee de tafel rond, totdat iedereen een kapitein heeft en twee schepen.

Munten en fiches in doordrukkaarten

Als je dat nog niet gedaan hebt, zet dan de schepen en zeemonsters in elkaar zoals eerder uitgelegd.

Kapiteinkaarten

Bij elke kapiteinkaart hoort ook één vierkante kapiteinfiche, zeven ronde gouden munten, één ronde zeemonster-confrontatiemunt, en één ronde Davy Jones-confrontatiemunt. Spelers drukken hun munten en fiches zelf uit.

Davy Jones kaarten

Davy Jones heeft twee kaarten. De ene kaart met zijn portret heeft zijn vierkante Davy Jones fiche. De andere heeft zes ronde vloekmunten en vier vierkante Davy Jones schatfiches. Druk deze munten en fiches uit.

De schatberg

Elke ronde munt heeft een afbeelding van goud aan één kant. Leg alle ronde munten door elkaar op een stapel – de zogenaamde schatstapel – met de voorkant naar beneden zodat alleen de gouden plaatjes zichtbaar zijn.

Zet de vierkante fiches van de kaart van Davy Jones op zijn portretkaart om van start te gaan.

Zie het voorbeeld op blz. 6.

Kies je thuishonkeiland

Begin met de eerste speler en ga met de klok mee de tafel rond. Elke speler kiest een thuishonkeiland (afbeelding 1). Je thuishonkeiland is waar je schepen het spel beginnen, waar je het goud afzet dat je verzameld hebt en waar je schepen repareert die beschadigd zijn. Bij het kiezen van je thuishonkeiland zet je je kapiteinfiche op het eiland en plaats je je schepen zo, dat van elk schip één eind het eiland raakt.

Zet je schat op ongerepte eilanden

De spelers kiezen uit de schatstapel willekeurig 14 fiches. Verspreid deze met de voorkant naar beneden op elk van de drie ongerepte eilanden.

Davy Jones kan je schepen naar een vervloekte zone verbannen.

Het symbool  geeft aan waar zeemonsters kunnen verschijnen.

Leg de Davy Jones kaarten en de zeemonsters hier neer om van start te gaan.

Afhankelijk van waar je zit rond de speelmat, leg je je kaarten neer zoals staat aangegeven.

HET SPEL SPELEN!

Het spel wordt gespeeld tijdens een serie beurten. De speler die zijn of haar kapitein het laatste heeft gekozen, mag eerst. Als het jouw beurt is geef je elk van je schepen EEN van de volgende vier actieopdrachten:

- Bewegen
- Schieten
- Verkennen
- Repareren

Bewegen!

Met de actieopdracht Bewegen! mag een schip zo ver als de lengte van de rode rand van een kaart verplaatst worden. Leg de rode rand van de kaart op de tafel en beweeg het schip in een rechte lijn langs de rand. Een schip mag zich in elke richting verplaatsen, maar bij elke beurt slechts in één richting (Zie de afbeelding op blz. 8.)

Een schip mag zich niet door een eiland, een ander schip, een zeemonster of een een vervloekte zone verplaatsen. Aan het eind van de zet, mag een schip geen ander schip aanraken.

Zeemonsters kunnen niet de actieopdracht Bewegen krijgen.

Je mag je schip zonder meer op je thuishonkeiland of op een ongerept eiland afmeren, echter niet op het thuishonkeiland van een andere speler, door je schip te bewegen totdat hij het eiland aanraakt. Je kunt je schip van een eiland verwijderen door de actieopdracht Bewegen te geven: draai het schip om en verplaats hem.

Schieten!

Als jouw schip zich binnen het bereik van het schip van een andere speler of een zeemonster bevindt, kan jouw schip kanonnen op dat schip of zeemonster afvuren. De kanonnen worden vanaf de scheepsmasten afgevuurd, dus als je je schip de actieopdracht Schieten! geeft, dan mogen er net zoveel kanonnen worden afgevuurd als het aantal masten van het schip.

Schepen die op hun thuseiland zijn afgemeerd mogen niet schieten en mogen niet beschoten worden.

Als je wilt weten of een kanon op schotafstand staat, gebruik dan de witte rand van een kaart om de afstand te meten van het midden van de mast tot het doelschip of zeemonster. Als de kaart enig deel van het doelschip of zeemonsters raakt (inclusief het onderstuk) dan staat het kanon op schotafstand (Zie de afbeelding op blz. 9).

De dobbelsteen die je op een mast afgedrukt ziet, vertelt je welke positie het kanon inneemt. Als je dat kanon afvuurt, dan moet je HOGER dan dit nummer gooien om te raken.

>>>

Als een kanon een doel raakt, dan kiest en verwijdert de speler van het doel een mast of een deel van het doel (zie verder).

Een schip verslaan

Als een schip geen masten meer heeft, dan is het verslagen; meer het schip automatisch op het thuishonkeiland van de speler af. Het schip mag zich niet meer verplaatsen totdat het de actieopdracht Repareren! heeft gekregen (blz. 50)

Als een schip met goud verslagen is door een kanonschot van een ander schip, dan bekijkt de aanvallende speler de gouden munten op dat schip en legt ze met de voorkant naar beneden op zijn of haar thuishonkeiland. Leg de rest met

de voorkant naar beneden op het dichtstbijzijnde ongerepte eiland.

Als een schip met goud niet door een kanonschot is verslagen, leg je alle gouden fiches met de voorkant naar beneden op het dichtstbijzijnde ongerepte eiland.

Een zeemonster verslaan

Als een schip een zeemonster raakt, verwijder je één van de lichaamsdelen van het zeemonster (kop, lichaamsdeel, tentakel, enz.). Als een zeemonster geen lichaamsdelen meer heeft, dan is het verslagen; haal het van de speelmat en zet hem weer in elkaar - het zeemonster mag weer meedoen aan het spel als een van zijn andere munten wordt gekozen.

Onderhandelingen

Als een schip de actieopdracht Schieten! heeft gekregen om een doelschip te beschieten, dan mag de speler van het doel onderhandelen over een staakt-het-vuren, voordat er met de dobbelsteen wordt gegooid. Om te kunnen onderhandelen, moet het schietobject gouden munten bij zich hebben of moet de speler gouden munten op zijn of haar thuishonkeiland hebben. Als beloning voor de afspraak om niet op het doel te schieten, ontvangt de aanvallende speler willekeurig één gouden munt, of van het doel, of van het thuishonkeiland van de speler (te kiezen door de speler van het doel). De gouden munt wordt automatisch op het thuishonkeiland van de aanvallende speler gezet en het doel mag tijdens die beurt niet meer worden aangevallen. Met zeemonsters kan je niet onderhandelen!

Verkennen!

Een schip dat afgemeerd is op een ongerepte eiland kan een actieopdracht krijgen om het te gaan verkennen. Zeemonsters kan je geen actieopdracht Verkennen! geven.

Als een van je schepen een eiland verkent, kies dan één gouden munt per keer en bekijk hem goed (maar laat hem aan niemand zien). Als er een goudwaarde in cijfers op staat, leg je hem met de voorkant naar beneden op de dekplaatkaart van het verkennende schip. Zodra je schip een aantal munten aan boord heeft dat gelijk is aan de vrachtcapaciteit, dan kan het niet meer verkennen totdat je de munten op je thuishonkeiland hebt gelost.

Als de munt die je kiest een munt met zeemonster-, vloek- of Davy Jones-confrontatie is, dan heb je een confrontatie aan het licht gebracht (zie "Confrontaties")! Je moet de munt aan alle spelers laten zien en je mag die beurt geen andere munten meer van dat eiland kiezen.

Goud lossen op je thuishonkeiland

Zodra één van je schepen op je thuishonkeiland afgemeerd wordt, leg je automatisch gouden munten van de dekplaatkaart van dat schip met de voorkant naar beneden op je thuishonkeiland.

Repareren!


Als je je schip de actieopdracht Repareren! geeft, terwijl het afgemeerd ligt op je thuishonkeiland, moet je alle ontbrekende masten vervangen. Je kunt zeemonsters nooit de actieopdracht Repareren! geven..


CONFRONTATIES

Er zijn drie soorten confrontaties:

Zeemonsters
Vloeken
Davy Jones

Zeemonsters

Als je een munt met zeemonsterconfrontatie kiest, gooi dan met een dobbelsteen. Zoek het  symbool op het bord met hetzelfde getal.

Zet het aangegeven zeemonster zo neer dat het onderstuk het  symbool helemaal bedekt, ongeacht welke kant het opkijkt. Als het zeemonster zo geplaatst is dat het een schip raakt, dan is het schip verslagen en moet je alle masten verwijderen en het schip afmeren op het thuishonkeiland van de bijbehorende speler. (Leg gouden munten van dat schip met de voorkant naar beneden op het ongerepte eiland het dichtst bij het zeemonster.)

Als het aangegeven zeemonster al op het bord staat wanneer de munt gekozen wordt, gooi dan met de dobbelsteen en beweeg het monster naar zijn nieuwe plek en zet alle lichaamsdelen terug die het verloren heeft. Als er een ander zeemonster op de plek is waar je heen moet, gooi je nog een keer totdat je een open plek bereikt.

Aanvallen met zeemonsters

Aan het begin van de beurt van elke speler, voordat de speler actieopdrachten aan zijn of

haar schepen geeft, valt elk zeemonster op de speelmat alle schepen binnen zijn bereik aan. Alle aanvalkeuzes worden gemaakt door de speler die aan de beurt is.

Een zeemonster kan elke beurt een aantal aanvallen doen dat gelijk staat aan het aantal lichaamsdelen waarover het momenteel beschikt. Een zeemonster "schiet" net als schepen, zoals beschreven in "Schieten!" op bladzijde 49, behalve dat elk "schot" gemeten wordt vanaf de lichaamsdelen van het zeemonster (in plaats van masten).

Zeemonsters aanvallen

Een zeemonster is verslagen als al zijn lichaamsdelen verwijderd zijn door kanonschoten. Haal het van de speelmat.

De speler die het heeft verslagen kiest willekeurig twee munten van een ongerept eiland. Kies er één per keer, net als bij het verkennen. Als je een gouden munt kiest, leg het dan automatisch met de voorkant naar beneden op je thuishonkeiland. Als je een confrontatiemunt kiest of een vloek (zie verder), los dit dan op volgens de regels voor die confrontatie of vloek.

Vloeken

Als je bij het verkennen van een eiland een vloek als fiche kiest, vervloekt Davy Jones jouw schepen! Bekijk een lijst met alle vloeken en hun specifieke regels op bladzijde 53 van dit regelboek.

Terwijl je schepen vervloekt zijn, kan je geen schat op je thuishonkeiland lossen, geen ongerept eiland verkennen en geen munten van een ongerept eiland kiezen nadat je een zeemonster hebt verslagen. Je kunt echter wel gouden munten verkrijgen via onderhandelingen.

Algemene regels van de vervloekte zone

Als je een munt kiest voor een vervloekte zone, plaats je automatisch je beide schepen in die vervloekte zone. Er zijn vier vervloekte zones, elk in een hoek van de speelmat.

Mistbank
Rif
Sargassozee
Storm

Ontsnappen uit een vervloekte zone. Om te ontsnappen uit een vervloekte zone moet je met de dobbelsteen gooien; zie bladzijde 53 van dit regelboek voor nadere informatie. Als je schip bij het gooien van de dobbelsteen erin slaagt om uit een vervloekte zone te ontsnappen, beweeg dan dat schip meteen één rode lengte uit de buurt van de uitgang van de vervloekte zone. Als beide schepen ontsnappen uit de vervloekte zone zonder dat één van ervan verslagen wordt, plaats je de munt met de vloek met de voorkant naar boven op je thuishonkeiland; hij is 5 stukken goud waard.

Bij elke gooi van de dobbelsteen dat je schip er niet in slaagt om uit een vervloekte zone te ontsnappen, verliest je een mast. Als één van je schepen in een vervloekte zone wordt verslagen, haal je die munt met de vloek uit het spel (niemand wint er goud mee) en meer je dat schip automatisch af op je thuishonkeiland. Elke schat aan boord wordt met de voorkant naar beneden op het ongerepte eiland het dichtst bij die vervloekte zone gelegd. Als je andere schip nog in de zone ligt, ontsnapt het automatisch, zoals eerder beschreven.

Als je één schip in een vervloekte zone en eentje niet in een vervloekte zone hebt, dan kan je het "vrije" schip actieopdrachten geven die door de vloek zijn toegestaan.

Algemene regels voor de zeemonstervloek

Als je een "nederlaagmunt" met Kraken- of Zeeslangvloek kiest, volg je de standaardregels voor het plaatsen van het zeemonster en het gevecht ertegen, zoals beschreven op bladzijde 50. Raadpleeg de specifieke vloekregels voor dat monster zoals beschreven op bladzijde 53 van dit regelboek. Jouw schepen moeten richting zeemonster bewogen worden; zij worden er niet automatisch op afgestuurd om ertegen te vechten.

Als een zeemonster al op het bord staat op het moment dat de vloek om het te verslaan gekozen wordt, zet je alle lichaamsdelen terug die hij kwijt is geraakt.

Davy Jones

Als je een Davy Jones confrontatiemunt kiest, dan zet je de Davy Jones-fiche op het eiland waar de munt gekozen is. Als Davy Jones al op

een ander eiland stond, beweeg je hem naar dit nieuwe eiland.

Jouw kapitein en Davy Jones storten zich onmiddellijk in een zwaardduel. Een zwaardgevecht wordt gestreden door met de dobbelsteen te gooien voor zowel de kapitein als Davy Jones, waarbij de zwaardbonus van beiden bij het aantal ogen wordt opgeteld. De speler rechts van de speler die met Davy Jones de degens heeft gekruist, gooit met de dobbelsteen.

De hoogste totaalscore wint het zwaardgevecht. Als de score gelijk is, wint de kapitein het gevecht.

Als Davy Jones wint, haal je een mast van het verliezende schip van de kapitein af dat de confrontatiemunt heeft gekozen. Bovendien haal je als dat schip gouden munten bij zich heeft, willekeurig één munt weg en legt hem met de voorkant naar beneden op het eiland van Davy Jones. Als dat schip geen goud heeft, dan neem je in plaats daarvan één gouden munt van het thuishonkeiland van de bijbehorende speler van de kapitein. Als dat thuishonkeiland geen goud heeft, dan wordt er geen goud meegenomen. Bij de volgende beurt kan de scheepskapitein kiezen of hij het eiland wil verlaten of weer tegen Davy Jones wil vechten. Zolang Davy Jones op een eiland blijft, kan er geen schat weggehaald worden.

Als de kapitein wint, krijgt de speler één van de munten met schat van Davy Jones van de portretkaart van Davy Jones. Leg de kaart met de voorkant naar boven op het thuishonkeiland van die speler; hij is 6 stukken goud waard.

Davy Jones rent telkens wanneer hij verslagen wordt weg. De speler die hem heeft verslagen gooit met de dobbelsteen en verplaatst Davy Jones met de klok mee het aantal eilanden overeenkomstig het aantal ogen van de worp (beginnend met het eerstvolgende eiland. Zie de afbeelding op blz. 15). Als er 6 wordt gegooid, zet je Davy Jones op het middelste eiland. Als Davy Jones verslagen wordt wanneer hij op het middelste eiland staat, begin je te tellen bij het thuishonkeiland van de speler die hem heeft verslagen.

Davy Jones op een thuishonkeiland

Als Davy Jones naar het thuishonkeiland van een speler gaat, kan elk schip daar afmeren om tegen hem te vechten, maar het thuishonkeiland kan niet verkend worden.

De speler van dat thuishonkeiland kan geen goud lossen terwijl Davy Jones er is. Als een speler een zwaardgevecht tegen Davy Jones op een thuishonkeiland verliest, dan kiest hij of zij willekeurig één gouden munt van dat thuishonkeiland (indien van toepassing) en zet hem op een ongerept eiland van zijn of haar keus.

HET SPEL WINNEN

Het spel is afgelopen als de vierde Davy Jones munt met schat is gewonnen. Elke speler maakt onmiddellijk bekend wat de totale waarde is van alle munten die op zijn of haar thuishonkeiland zijn gelost. De gouden munten op een dekplaatkaart van een schip worden niet meegeteld. De winnaar is de speler met het hoogste aantal punten.

Waarde van de munten

Munt met goud	Zoals afgedrukt (1-4 stukken goud)
Munt met vloek	5 stukken goud
Munt met schat	6 stukken goud

Als het spel klaar is, kan je alle munten en fiches terugleggen in hun bijpassende kaarten, totdat je het spel weer speelt.

Spelmogelijkheid met drie spelers

Zet het spel voor drie spelers op de zelfde manier klaar als voor vier spelers, maar met de volgende veranderingen:

Naast Davy Jones en zijn munten met schatten en vloeken gebruik je alleen maar de munten en fiches van de drie gekozen kapiteins. De vierde kapitein wordt niet gebruikt.

Zet 9 gouden munten op het middelste ongerepte eiland en acht gouden munten op elk van de overige ongerepte eilanden (zie de afbeelding op blz. 17.)

Spelmogelijkheid met twee spelers

Zet het spel voor twee spelers op de zelfde manier klaar als voor vier spelers, maar met de volgende veranderingen:

Elke speler kiest twee kapiteins en hun vier schepen. Spelers kiezen twee thuishonkeilanden en kunnen hun schepen op elk eiland achterlaten en repareren. Spelers kunnen bij elke beurt

slechts één van de bekwaamheden van de kapiteins gebruiken. Als er een vloek wordt gekozen dan heeft die vloek gevolgen voor slechts twee van de schepen van die speler, die door die speler zijn gekozen. Dit houdt in dat een speler in de ban van twee vloeken tegelijk kan zijn (Zie de afbeelding op blz. 18.)

Vloeken



Totdat je de Kraken verslagen hebt, mag je geen ongerepte eilanden verkennen en mag geen enkele ander speler de Kraken aanvallen.

Als je de Kraken door deze vloek verslaat, kies dan geen munten van een ongerept eiland.



Totdat je de Zeeslang verslagen hebt, mag je geen ongerepte eilanden verkennen en mag geen enkele ander speler de Zeeslang aanvallen. Als je de Zeeslang door deze vloek verslaat, kies dan geen munten van een ongerept eiland.



Zet je schepen in de Sargassozee. Als het jouw beurt is, gooi je met een dobbelsteen voor elk van je schepen in de Sargassozee, één per keer. Als het aantal ogen **GELIJK** is aan of **MINDER** is dan het huidige aantal masten op schepen, dan mag je het schip tijdens deze beurt uit de Sargassozee verzetten.



Zet je schepen in het Rif. Als het jouw beurt is, gooi met de dobbelsteen voor elk van je schepen in het Rif, één per keer. Als het aantal ogen **GELIJK** is aan of **GROTER** is dan het huidige aantal masten op schepen, dan mag je het schip tijdens deze beurt uit het Rif verzetten.



Zet je schepen in de Storm. Kies tijdens elke beurt waarin één van je schepen zich in de Storm bevindt, een speler. Die speler kiest een getal en dan gooi je met de dobbelsteen. Als het genoemde getal en de gegooiden ogen op de dobbelsteen gelijk zijn, dan mag dat schip op zijn beurt uit de Storm vertrekken. Herhaal dit bij elk schip dat zich in de Storm bevindt.



Zet je schepen in de Mistbank. Telkens wanneer je schepen zich in de Mistband bevinden, gooi je met twee dobbelstenen. Als je gelijke ogen gooit, mogen beide schepen bij deze beurt uit de Mistbank vertrekken.

Master the Path

Tsuro[™]

The game of the Path.

Build your Path,
but watch out for opponents
steering you in the wrong
direction—or off the board!
Tsuro[™] is a fast-playing game
in which you place your stones,
select your tiles, and try to build
a safe Path for your journey.
Stay on the right Path—your
journey begins here.



WIZKIDS[™]

©2005 WizKids, Inc. All rights reserved.
Tsuro and WizKids are trademarks of WizKids, Inc.

BEWARE THE CURSE!



LEARN MORE AT WWW.PIRATESCARDGAME.COM.

WIZKIDS **CSG**

©2001 WizKids, Inc. All rights reserved. Pirates of Davy Jones' Curse, constructible strategy game, CSG, and WizKids are trademarks of WizKids, Inc. Product shown may vary from actual product.

CURSES



Until you defeat the Kraken, you can't explore wild islands and no other player can attack the Kraken. If you defeat the Kraken because of this curse, don't choose two tokens from a wild island.



Until you defeat the Sea Serpent, you can't explore wild islands and no other player can attack the Sea Serpent. If you defeat the Sea Serpent because of this curse, don't choose two tokens from a wild island.



Place your ships in the Sargasso Sea. On your turn, roll a die for each of your ships in the Sargasso Sea, one at a time. If the result is **EQUAL TO** or **LESS THAN** the current number of masts on that ship, you can move that ship out of the Sargasso Sea this turn.



Place your ships in the Reef. On your turn, roll a die for each of your ships in the Reef, one at a time. If the result is **EQUAL TO** or **GREATER THAN** the current number of masts on that ship, you can move that ship out of the Reef this turn.



Place your ships in the Storm. On each of your turns that one of your ships is in the Storm, choose a player. That player calls out a number between 1 and 6, and then you roll a die. If the called number and the die result match, that ship can move out of the Storm this turn. Repeat for each ship in the Storm.



Place your ships in the Fog Bank. On each of your turns that your ships are in the Fog Bank, roll two dice. If you roll doubles, both ships can move out of the Fog Bank this turn.