

## VISIONE D'INSIEME:

I giocatori (da 3 a 5) utilizzano i Venti per navigare e saccheggiare i porti dei Caraibi e l'altro! Il bottino si converte in Punti di Vittoria (VP) sia direttamente sia nella forma di bonus. Vince il giocatore con più VP alla fine della partita.

## DURATA DEL GIOCO:

9 Turni (circa 60-120 minuti).

## INIZIO:

- Ogni giocatore riceve 14 cubetti, un segnalino bussola, un dischetto di legno ed una pedina nave del proprio colore. I 16 cubetti rimanenti vengono posti ai lati della mappa e costituiranno la riserva.
- Ogni giocatore pone 4 dei suoi 14 cubetti sul livello zero (0) del proprio colore sugli spaccati di nave ai lati della mappa. Indicheranno il livello di Armi, Equipaggio, Provviste e Bottino. I 10 cubetti rimasti serviranno per il Vento.
- I dischetti di legno vengono posti sulla casella VP nell'angolo superiore sinistro dell'indicatore dei Punti di Vittoria.
- Si mischiano le carte "Tesoro Sepolto" di *Jamaica, Puerto Rico, San Salvatore, Santo Domingo*, e *Turks & Caicos* e se ne distribuisce una per giocatore.
- I giocatori posizionano la propria pedina nave accanto al porto designato dalla carta ricevuta, che viene poi scartata.
- Si mischiano le 12 Carte Tesoro e poi quelle Azione. I due mazzi vengono posti a faccia in giù accanto alla mappa.
- I 18 segnalini Punti di Vittoria ("VP") vengono mischiati a faccia in giù, 12 vengono poste sui quadrati "VP" accanto ai porti e 6 sulla Barra di Rotazione in basso a sinistra della mappa.
- I segnalini "VP" vengono girati per mostrare il loro valore.
- Si punta la Freccia del Vento verso Nord sulla bussola della mappa e si posa l'indicatore di turno sullo spazio 1 dell'indicatore di turno ("Game Round").
- La carta "Barbanera" ("Blackbeard") viene assegnata al giocatore che abita più lontano.

## FASI DEL TURNO:

- Si vota per determinare la direzione del vento ed il giocatore iniziale.
- I giocatori, in senso orario, saccheggiano spendendo punti di azione e navigando.

## VOTAZIONE:

- I giocatori prendono in mano la propria bussola, spostano di nascosto la freccia del vento nella direzione desiderata e la pongono a faccia in giù vicino alla mappa.
- Insieme rivelano la propria scelta.
- Prendono segretamente in mano la quantità desiderata di cubi del vento.
- La rivelano.
- Il giocatore con il numero più alto di cubi ottiene la carta di Barbanera. In caso di pareggio viene attribuita a scelta del precedente proprietario tra coloro che hanno pareggiato.
- Si sommano i cubi spesi per ogni direzione del vento e si sceglie quella più votata. In caso di pareggio il giocatore in possesso della carta Barbanera sceglierà tra le direzioni in pareggio. La Freccia del Vento viene posizionata per indicare la direzione prescelta.
- I cubi usati vengono scartati nelle riserve individuali.
- Il giocatore Barbanera decide chi saccheggerà per primo, gli altri seguiranno in senso orario.

## SACCHEGGIO:

- Si saccheggia spendendo fino a tre Punti di Azione e salpando una volta. Azioni e navigazione possono essere compiuti in qualsiasi ordine.
- Per indicare la fine del suo turno il giocatore rovescia la propria bussola.

## TESSERE DI VANTAGGIO:

Il giocatore con Più Provviste/Equipaggio Più Numeroso/Più Armi degli altri prende il segnalino relativo; lo perde solo quando il proprio totale è inferiore a quello di un avversario.

## VANTAGGI:

- Al suo arrivo in porto il giocatore se in possesso del segnalino *Più Armi* ("*Most Weapons*") può abbordare qualsiasi altro giocatore già lì presente, OPPURE può abbordare qualsiasi giocatore in porto con meno Armi.
- Il giocatore con *l'Equipaggio più Numeroso* ("*Largest Crew*") ottiene una azione bonus (1 punto) alla fine del proprio turno.
- Il giocatore con *Più Provviste* ("*Most Provisions*") riceve 1 Punto Vittoria ("VP") quando raccoglie un segnalino "VP" in un porto.

## AZIONI:

- 1 punto - Pescare una Carta di Azione.
- 1 punto - Giocare una Carta di Azione.
- 1 punto - Prendere 2 cubetti dalla propria riserva.
- 2 punti - Prendere 5 cubetti dalla propria riserva.
- 3 punti - Prendere 9 cubetti dalla propria riserva.
- 3 punti - *Folata di Vento*: si può navigare in una direzione del vento diversa OPPURE un'area in più nella direzione consentita. (V. NAVIGARE.)

## NAVIGARE:

- La mappa è divisa in 4 aree alternativamente chiare e scure.
- Le navi si muovono nella direzione del vento (ma v. *Folata di Vento* sopra). Inoltre:
  - Le navi che veleggiano verso Nord o Sud devono dirigersi verso un porto nella stessa zona od adiacente.
  - Se veleggiano verso Est od Ovest devono dirigersi in un altro porto in una zona adiacente od a due zone di distanza.
- Le navi **DEVONO** muovere a meno che siano in bonaccia (cioè non possono seguire il vento senza violare le regole).
- All'arrivo in porto si segue la SEQUENZA DI ARRIVO IN PORTO qui sotto.

## SEQUENZA DI ARRIVO IN PORTO:

- Accantonate le vostre Carte di Azione.
- Muovete la pedina nave nel nuovo porto raggiunto.
- Prendete il segnalino Punti Vittoria ("VP") ivi presente.
- Prendete un Equipaggio, Provviste, Armi ed/o una Carta Tesoro come indicato sul segnalino "VP".
- Aggiungete ai vostri "VP" totali quelli del segnalino.
- Ponete il segnalino all'inizio della Barra di Rotazione (fila di 6 spazi in basso a sin. sulla mappa), spostate i segnalini già presenti di uno spazio a destra e posate il segnalino che avanzerà, quello più a destra, sul Porto.
- ABBORDATE e saccheggiate un altro giocatore in porto, se possibile (v. VANTAGGI).
- Giocate la Carta Tesoro Sepolto di questo Porto se in vostro possesso. In tal caso avanzate il vostro indicatore di Bottino di uno spazio ed aggiungete i "VP" indicati dalla nuova posizione; scartate la carta a faccia in giù in fondo al mazzo delle Carte del Tesoro.
- Guadagnate fama ed aggiungetevi i punti bonus del Porto.
- Riprendete le vostre Carte Azione.

## BONUS DI FAMA NEI PORTI:

- Si migliora la propria Fama visitando i Porti e ponendovi un proprio cubetto.
- Se un giocatore entra in un Porto ove non gode già di Fama ed il porto non è occupato OPPURE egli possiede almeno tante ARMI quanto chiunque altro presente allora vi posiziona un cubetto dalla propria riserva.
- Una volta posizionati cubetti in 3 porti della stessa area si guadagna un bonus di Fama di Porto. Il primo giocatore a raggiungere questo risultato per l'area vince 7 "VP", il secondo 5, il terzo 3, il quarto 2 ed il quinto 1 "VP".

## ABBORDAGGIO:

Quando un giocatore riesce ad abbordare un altro sceglie se prendere 2 "VP", 1 Equipaggio, 1 Provvista oppure 1 Armi dall'abbordato. I punteggi relativi dei due giocatori vengono aggiornati di conseguenza.

## GESTIONE DELLE CARTE:

- Le Carte Azione usate vengono scartate a parte; quando le nuove sono finite le vecchie vengono mischiate e rimesse in gioco.
- Le Carte Tesoro usate vengono invece rimesse a faccia in giù in fondo al proprio mazzo.

## BONUS "VP" DI FINE PARTITA:

- +1 "VP" ogni 3 cubetti del Vento (ignorate frazioni)
- +1 "VP" ogni 3 Armi (ignorate frazioni)
- +1 "VP" ogni 2 Equipaggi (ignorate frazioni)
- +1 "VP" per Provvista
- +2 "VP" ogni Segnalino di Vantaggio

## IN CASO DI PAREGGIO IL VINCITORE E', NELL' ORDINE:

- Chi detiene la carta Barbanera.
- Colui con più Tessere di Vantaggio.
- Con "Più Armi" ("*Most Weapons*").
- Con "Equipaggio più numeroso" ("*Largest Crew*").
- Con più Carte Azione inutilizzate.
- SOLO IN CASO DI TORNEO: il giocatore più vicino in senso orario a quello che detiene la carta Barbanera.



# Winds of Plunder — Inizio rapido

GMT Games  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com



## MAPPA

Dischetti  
punteggio sulla  
casella “VP”  
per iniziare

Indicatore dei Punti  
Vittoria (“VP”)

Freccia del Vento verso Nord

Porti

Posizione iniziale  
dell’indicatore di turno

Bonus di fine  
partita

Indicatori di  
conteggio  
(stive)

Linee più  
spesse indicano  
livelli di bonus  
a fine partita  
(1 “VP”  
per linea  
oltrepasata)

Caselle per  
Punti di  
Vittoria  
 (“VP”).  
Una tessera  
 “VP” per  
ogni spazio.

Barra di rotazione  
(6 spazi “VP”)



Le Icone oggetti  
(armi, equipaggio,  
provviste) sui  
segnalini sono  
riprese qui

1 cubo sullo 0 per  
indicatore e per  
giocatore

Bonus di  
Fama  
nei Porti

Il simbolo Cassa  
del tesoro  
corrisponde a  
quello sulla carte  
Tesoro Nascosto

Ogni banda di colore diversa rappresenta  
una distinta zona della carta

Il bottino è trattato in maniera diversa da  
armi etc. La sagoma dell’indicatore è  
diversa per meglio sottolinearlo.