

TORTUGA

1667

An artistic illustration of a young woman with long, flowing hair in shades of orange, yellow, and red. She is looking down and to the left. In the background, a ship is visible on the horizon under a hazy sky.

DELUXE

2-9 Giocatori 20-40 Minuti 14+ Anni

PANORAMICA

L'anno è il 1667 e tu sei un pirata che naviga sulle acque dei Caraibi. Un Galeone Spagnolo è alla deriva nelle vicinanze e hai parlato con il tuo equipaggio per progettare il furto di tutti i tesori presenti a bordo. Ciò di cui non hai parlato al tuo equipaggio è che non hai la minima intenzione di dividere con loro il tesoro una volta recuperato. Sei ancora fedele alla tua patria natia, e tenere per te il tesoro ti garantirà finalmente il rispetto dovuto una volta tornato a casa. Alcuni membri del tuo equipaggio ti hanno detto che condividono i tuoi ideali di patriottismo e ti aiuteranno ad abbandonare gli avidi pirati della tua nave sull'isola rocciosa di Tortuga. Ma hai anche visto le pistole cariche dei tuoi amici e hai sentito i loro bisbigli a proposito di un ammutinamento. L'unica cosa certa è che non puoi credere a nessuno...

CONTENUTO



tappeto da gioco
in gomma



9 carte lealtà'



9 buste lealtà'



9 carte personaggio



40 carte voto



25 carte evento



1 scheda di
riferimento



borsa di
stoffa



senalino
esplosione



8 segnalini
tesoro in
metallo



9 pedine
personaggio

OBIETTIVO

In Tortuga 1667 sarai un pirata con lealtà nascosta (Francese, Britannico, Spagnolo, Olandese o Sirena). Se sei un **Francese** o **Britannico** il tuo obiettivo è ottenere 6 tesori per la tua squadra - dati dalla somma dei tesori contenuti sull'Olandese Volante (Flying Dutchman), sulla Jolly Roger e sull'Isola di Tortuga. Puoi vincere tesori quando il capitano di una nave comanda un attacco e l'equipaggio utilizza i voti per attaccare con successo il galeone Spagnolo. Puoi anche prendere il controllo di tesori esistenti usando carte evento durante il gioco o usando le abilità speciali disponibili in base alla tua posizione sulla nave o sull'isola. Se nessuna squadra ottiene 6 tesori, la partita finisce quando la carta dell'Armata

Spagnola viene rivelata e la squadra con il maggior numero di tesori vince!

Se un giocatore non fa parte della fazione Francese o Britannica ha una lealtà individuale! Se il gioco è in pareggio quando l'Armata Spagnola viene rivelata, il giocatore **Olandese** vince. Se in qualsiasi momento il giocatore **Spagnolo** rimane da solo su una nave con 4 tesori a bordo, vince immediatamente. Se in qualsiasi momento, tutti i giocatori sono fuori dall'Olandese Volante e dalla Jolly Roger, il giocatore **Sirena** vince immediatamente (in partite da 7+ giocatori, solo 6 giocatori devono essere fuori dalla nave).

Dovrai collaborare con gli altri pirati sulla tua nave, ma fai attenzione: non ci si può fidare di tutti coloro che affermano di condividere i tuoi obiettivi!

SET UP

1. Srotola il tappeto di gioco e posizionalo al centro del tavolo. tavolo. Posiziona il segnalino esplosione arancione vicino.
2. Componi il mazzo delle **carte lealtà**: segui le istruzioni della tabella e aggiungi il corretto numero di Britannici e Francesi. Successivamente, mescola le carte dell'Olandese, dello Spagnolo e della Sirena insieme. Aggiungi, senza guardare, il numero indicato di queste carte al mazzo delle carte lealtà, e posiziona le carte in eccesso a faccia in giù nella scatola (in questo modo non saprai quale carta lealtà extra è in gioco). Mescola il mazzo e distribuisci una carta lealtà a faccia in giù a ogni giocatore, che la guarderà segretamente, la metterà in una busta per conservarla al sicuro e tenerla nascosta agli altri fino alla fine della partita.

NUMERO DI GIOCATORI	BRITANNICI	FRANCESI	OLANDESI, SPAGNOLI O SIRENA (AGGIUNGERE A CASO)
2	1	1	-
3	1	1	1
4	1	1	2
5	2	2	1
6	2	2	2
7	3	3	1
8	3	3	2
9	3	3	3

3. Mescola le **carte voto** e distribuiscine 3 coperte a ciascun giocatore. Puoi visualizzare queste carte in qualsiasi momento, ma non puoi mostrarle ad altri giocatori. Posiziona le carte voto rimanenti in una pila a faccia in giù sul tavolo per formare il mazzo dei voti.

4. Forma il mazzo delle **carte evento**: tieni da parte la carta dell'Armata Spagnola. Mescola le altre carte evento, metti l'Armata Spagnola in fondo al mazzo e posiziona il mazzo accanto al tabellone. Posiziona le prime 5 carte in cima al mazzo a faccia in giù formando una fila sotto i punti 1-5 del tabellone di gioco.

Nota: Se stai giocando una partita da 2-3 giocatori, rimuovi le carte Febbre da Cabina (Cabin Fever) e Albatross dal mazzo.

- Ogni giocatore seleziona una **carta personaggio** e la posiziona di fronte a sè. Metti le pedine dei personaggi scelti all'interno del sacchetto e quelle non usate nella scatola. Scuoti il sacchetto, pesca una pedina alla volta a caso e posizionala alternativamente nelle navi (Olandese Volante e Jolly Roger) iniziando dalla cima. La prima pedina estratta sarà il capitano dell'Olandese Volante, la seconda sarà il capitano della Jolly Roger, la terza sarà il primo ufficiale dell'Olandese volante, ecc. Se il numero delle pedine è dispari, l'ultima pedina estratta sarà posizionata in fondo all'Olandese Volante. La tua pedina sarà quella che corrisponde al colore della tua carta personaggio.
- Posiziona quattro **segnalini tesoro** sul Galeone Spagnolo. Posiziona un tesoro nella stiva Britannica dell'Olandese Volante, un tesoro nella stiva Francese della Jolly Roger e un tesoro per fazione nelle stive dell'Isola di Tortuga. Durante il gioco, i tesori possono essere aggiunti nelle stive. Non c'è limite alla quantità di tesoro che può essere immagazzinato in una stiva della nave.
- Il gioco inizia con il capitano della Jolly Roger** che sceglie un'azione. Il gioco prosegue in senso orario.



COME GIOCARE

Le pedine verranno mosse durante il gioco. Quando la tua pedina è nel primo posto della nave, tu diventi il **capitano**. Quando la tua pedina è nel secondo posto, tu diventi il **primo ufficiale**. Quando la tua pedina è l'ultima della fila, tu diventi il **mozzo**. È possibile che tu sia il primo ufficiale e il mozzo contemporaneamente (se sei il secondo e l'ultimo - ad esempio in una nave da due pedine) o che tu sia il capitano e il mozzo allo stesso tempo (se sei da solo sulla nave). Non possono esserci più di cinque pedine sulla nave. Ogni volta che la tua pedina è al primo posto sull'Isola di Tortuga, tu sei il **Governatore di Tortuga**. Se sei al secondo posto sull'Isola, sei considerato il **primo ufficiale di Tortuga**.



Durante il tuo turno, devi eseguire una delle azioni indicate a pagina 5-6. Si può effettuare una sola azione per turno. Se sei il capitano, primo ufficiale, mozzo o Governatore di Tortuga, puoi scegliere la tua azione dalla lista potenziali azioni del tuo rango oppure dalla lista delle potenziali azioni di tutti i giocatori. Queste azioni sono riepilogate nel retro della tua carta personaggio.

AZIONI POSSIBILI

Durante il tuo turno, devi scegliere una delle seguenti azioni:

TUTTI I GIOCATORI

Guardare due carte:

Segretamente guarda due delle cinque carte evento a faccia in giù. Dopo averle viste, riposizionale nello stesso posto a faccia in giù.



Rivelare 1 carta evento

Scopri una delle cinque carte evento a faccia in giù. Mostra la carta a tutti i giocatori e risolvi il suo effetto. Sostituisci la carta rivelata con quella in cima al mazzo eventi (a faccia in giù!)



Scegliere 2 carte evento e obbligare un altro giocatore a rivelarne una

Indica due delle cinque carte evento e scegli un altro giocatore. Il giocatore indicato deve scegliere una delle due carte evento senza guardarle, mostrarla a tutti gli altri giocatori e risolverla. La carta non scelta viene riposizionata nella stessa posizione senza essere guardata. Sostituisci la carta rivelata con quella in cima al mazzo eventi (a faccia in giù!)



Muovere la tua pedina da o a una scialuppa

Muovi il tuo segnalino dalla nave o da Tortuga a una scialuppa adiacente. Oppure sposta la tua pedina da una scialuppa a Tortuga o sul retro della nave adiacente.



Se sei il capitano, il primo ufficiale, il mozzo o il Governatore di Tortuga, puoi scegliere di effettuare un'azione speciale **invece** di quelle standard.

CAPITANO

Comanda un attacco

Se il tuo attacco ha successo prendi un tesoro dal Galeone Spagnolo (se ha ancora tesori, in caso contrario prendi un tesoro dall'altra nave). Ogni volta che viene comandato un attacco, viene scartata una carta dal mazzo eventi. Se il mazzo eventi non ha una carte o ne ha solo una (ovvero l'Armata Spagnola) nessuna carta viene scartata. Guarda la sezione "carte voto" per ulteriori dettagli.



Abbandona qualsiasi membro dell'equipaggio su Tortuga

Sposta qualsiasi pedina dalla tua nave a Tortuga. Non puoi abbandonare te stesso.



PRIMO UFFICIALE

Organizzare un ammutinamento

Se l'ammutinamento ha successo, il tuo capitano viene abbandonato sull'Isola di Tortuga oppure, se sei sull'isola, il tuo Governatore viene spostato in fondo alla fila dei Tortuga. Guarda la sezione "carte voto" per ulteriori dettagli.



MOZZO

Muovere un tesoro dalla tua nave da una stiva all'altra

Muovi un segnalino tesoro già sulla tua nave, dalla stiva Britannica a quella Francese, o viceversa.



GOVERNATORE DI TORTUGA

Organizzare una rissa

Le risse servono a muovere due dei tesori già presenti su Tortuga a una o entrambe le stive. Guarda la sezione "carte voto" per ulteriori dettagli.



CARTE VOTO

Attacchi, ammutinamenti e risse richiedono una votazione. Quando il voto viene invocato, tutti i giocatori che partecipano **devono** mettere una, due o tre delle carte voto nel mezzo a faccia in giù. **Per ogni tipo di voto, viene inserita, alle carte giocate, la prima carta del mazzo voto** (sempre a faccia in giù). Tutte le carte voto giocate vengono poi mescolate e rivelate, e si procede alla definizione del risultato della votazione.

Dopo aver votato, scarta tutte le carte giocate. Ciascun giocatore che ha partecipato al voto, ripristina la mano di 3 carte voto. Quando il mazzo si esaurisce, mescola la pila degli scarti delle carte voto e riforma il mazzo voto. Se i giocatori sono pignoli sull'ordine di gioco (per vedere quante carte una persona gioca), inizia dal giocatore che ha invocato la votazione e procedi in senso orario.

ATTACCO

Il capitano di una nave può comandare un attacco come sua azione. Se il capitano è l'unico giocatore presente sulla nave, può comunque comandare un attacco. Tutti i giocatori sulla nave che attacca **devono** partecipare al voto. Se un giocatore è sulla scialuppa vicino alla nave **può decidere** di partecipare al voto o meno.

Solo la parte superiore della carta voto ha valore in un attacco e contiene cannone, torcia e acqua. Ogni simbolo acqua annulla una torcia. Se c'è almeno un cannone e una torcia "disponibile" tra le carte giocate per il voto, l'attacco ha successo e il capitano della nave può prendere un tesoro dal Galeone Spagnolo e posizionarlo in una stiva della sua nave. Se il Galeone Spagnolo non ha più tesori, il capitano può prendere un tesoro dalla stiva dell'altra nave (Olandese Volante o Jolly Roger), anche se l'altra nave non ha pedine su di essa, e posizionarlo in una stiva della sua nave.

Esempio: Se vengono giocati 2 cannoni, 1 torcia, 1 acqua, l'attacco fallisce dato che l'acqua annulla la torcia e non ci sono torce "disponibili".

Esempio: Se vengono giocati 1 cannone, 2 torce, 1 acqua, l'attacco ha successo perché c'è almeno un cannone e una torcia disponibile (l'acqua annulla una sola torcia).

Esempio: Se vengono giocati 2 cannoni e 2 torce, l'attacco ha successo. Comunque, puoi prendere un solo tesoro!



Ogni volta che viene chiamato un attacco, una carta in cima al mazzo degli eventi viene scartata. Se nel mazzo non sono rimaste carte oppure ne è rimasta solo una (ovvero l'Armata Spagnola), non viene scartata nessuna carta.

RISSA

Il Governatore di Tortuga può organizzare una rissa come sua azione. Se il Governatore è l'unico giocatore su Tortuga, può comunque organizzare una rissa. I giocatori su Tortuga **devono** partecipare alla votazione. Se un giocatore è sulla scialuppa vicino a Tortuga **può decidere** di partecipare al voto o meno.

Solo la parte nel centro della carta voto ha valore in una rissa e contiene la bandiera Britannica o Francese. Se sono presenti più bandiere Britanniche che Francesi, posiziona entrambi i tesori nella stiva Britannica. In caso contrario, posiziona entrambi i tesori nella stiva Francese. Se c'è un pareggio, posiziona un tesoro in ogni stiva. I due segnalini tesoro rimangono sempre sull'isola di Tortuga, ma posso essere mossi da una stiva all'altra nelle future risse.



AMMUTINAMENTO

Il primo ufficiale della nave o di Tortuga può organizzare un ammutinamento come sua azione.

Solo la parte in basso della carta voto ha valore in un ammutinamento e contiene teschi oppure timoni.

Se l'ammutinamento avviene su una nave, tutti i giocatori sulla nave, incluso il capitano, **devono** partecipare alla votazione. Se un giocatore è sulla scialuppa vicino alla nave **può decidere** di partecipare al voto o meno. Se sono presenti più teschi che timoni, oppure c'è un pareggio, il capitano che subisce l'ammutinamento viene abbandonato sull'isola di Tortuga. Se la maggior parte dei simboli presenti sono timoni non succede nulla.

Se l'ammutinamento avviene su Tortuga, tutti i giocatori sull'isola, incluso il Governatore, **devono** partecipare alla votazione. Se un giocatore è sulla scialuppa vicino all'isola **può decidere** di partecipare al voto o meno. Se sono presenti più teschi che timoni, oppure c'è un pareggio, il Governatore che subisce l'ammutinamento finisce in fondo alla fila dei giocatori su Tortuga. Se la maggior parte dei simboli presenti sono timoni non succede nulla.



Quattro carte voto nel mazzo hanno due simboli in ogni sezione. Esse vengono contate come due nei voti.

Esempio: Due carte voto sono rivelate in una rissa. Una carta ha 1 bandiera Britannica e l'altra carta ha una doppia bandiera Francese. La squadra Francese vince la rissa perché ha due bandiere contro una Britannica.

ESSERE ABBANDONATI & TORTUGA

Se una pedina di una nave viene abbandonata a Tortuga, le altre pedine della nave scorreranno verso l'inizio della nave, ovvero: il primo ufficiale diventa il capitano, il terzo giocatore diventa primo ufficiale, ecc. Se tutti i componenti dell'equipaggio della nave vengono abbandonati, il tesoro presente su quella nave rimane dov'è nella stessa posizione. Quel tesoro conta sempre come punteggio della squadra a meno che venga spostato successivamente. Se un giocatore sale su una nave vuota, ne diventa il capitano.

Se sei stato abbandonato sull'isola di Tortuga, la tua pedina viene posizionata in fondo alla fila dei giocatori già presenti. Per esempio, se Tortuga è al momento vuota, occuperai la prima posizione disponibile ovvero quella del Governatore. Tuttavia, se a Tortuga ci sono già due pedine, occuperai la terza posizione. Mentre sei su Tortuga, puoi svolgere il tuo turno normalmente.

Se sei già sull'isola di Tortuga e vieni abbandonato di nuovo (grazie a una carta evento come la pistola o la macchia nera), si verificano due cose. Primo: la tua pedina viene spostata in fondo alla fila dei giocatori presenti su Tortuga e le pedine dietro di te si muovono in avanti (se sei solo su Tortuga la tua posizione non cambia). Secondo: una delle tue carte voto viene scelta a caso da un altro giocatore e viene posizionata, senza essere guardata, in fondo al mazzo voto. Giocherai il resto della partita con meno carte voto per il resto della partita. Se vieni abbandonato più volte mentre sei sull'isola di Tortuga, perderai più carte voto. Se perdi tutte le carte voto, puoi sempre richiedere una votazione ma non sarai in grado di parteciparvi. I Governatori mandati in fondo alla fila per un ammutinamento **non** perdono una carta voto.



SCIALUPPA DI SALVATAGGIO

Muoversi su una scialuppa richiede un'azione. Pertanto, sono necessarie due azioni per scendere da una nave a Tortuga e viceversa (in quanto serve un'azione per salire sulla scialuppa e una per scendere su Tortuga; e viceversa). Se c'è una pedina su una scialuppa, nessun'altra pedina può muoversi su di essa fino a che non viene liberata. Puoi "sederti" sulla scialuppa ed eseguire altre azioni (ad esempio, guardare e rivelare carte) per bloccare gli altri giocatori.

Se sei stato abbandonato mentre eri su una scialuppa, devi spostare la tua pedina in fondo alla fila dei giocatori su Tortuga, ma non perdi una carta voto.

L'ARMATA SPAGNOLA

Se il mazzo degli eventi finisce e rimangono solo le cinque carte della fila da rivelare, mescolale e riposizionale componendo una nuova fila. La carta dell'Armata Spagnola sarà una delle cinque carte finali; le carte rivelate non verranno più sostituite. Una volta che viene rivelata la carta dell'Armata Spagnola il gioco finisce, ma in alcuni casi il gioco finirà prima che questo accada (guarda "Vincere la Partita" nella pagina successiva).



VINCERE IL GIOCO

Puoi vincere con la tua squadra indipendentemente da dove si trova la tua pedina al termine della partita. Le condizioni di vittoria per ogni squadra sono le seguenti



BRITANNICI O FRANCESI

Se in qualsiasi momento della partita hanno un totale di 6 tesori nelle loro stive (le stive di entrambe le navi più l'area su Tortuga) il gioco finisce e la tua squadra vince!

Se la carta Armata Spagnola viene rivelata e la tua squadra ha il numero maggiore di tesori, vince!

Se la carta Armata Spagnola viene rivelata e le squadre sono in pareggio (e non c'è il giocatore Olandese che si fa avanti a rivendicare la vittoria), si prendono e mescolano tutte le carte vote in mano ai giocatori e vengono rivelate. La bandiera che compare più volte determina la squadra vincitrice. Se c'è ancora un pareggio, condividi a malincuore la vittoria con l'altra squadra bevendoci su una bella bottiglia di rum.



OLANDESI

Se la carta Armata Spagnola viene rivelata e 1 squadra Francese e quella Britannica sono in pareggio, tu hai vinto da solo!



SPAGNOLI

Se in qualsiasi momento della partita rimani da solo su una nave con 4 o più tesori, rivela la tua carta lealtà e vinci da solo!



SIRENE

Se in qualsiasi momento della partita non ci sono più giocatori sull'Olandese Volante o sulla Jolly Roger (inclusa la tua pedina) rivela la tua carta lealtà e vinci da solo! In partite da 7+ giocatori, è necessario che solo 6 giocatori (inclusa la tua pedina o no) sciano scesi dalle due navi.



In questo esempio, se l'Armata Spagnola venisse rivelata, la squadra Francese vincerebbe perché ha un totale di 5 tesori (3 sulla Jolly Roger e 2 su Tortuga) mentre i Britannici hanno solo 3 tesori (2 sull'Olandese Volante e 1 sulla Jolly Roger).

INFORMAZIONI IMPORTANTI DI GIOCO

Questo gioco si basa su conoscenza e comunicazione. Rivelare carte evento a caso può danneggiare la tua squadra, quindi, è nel tuo interesse usare un'azione per guardare due carte prima o affidarti a una persona fidata che può essere un tuo alleato. Puoi usare anche le conoscenze della tua squadra per obbligare un nemico a rivelare carte dannose e subirne le conseguenze. Se la tua squadra è in testa, potrebbe essere vantaggioso per la tua squadra terminare velocemente le carte evento (organizzando attacchi o rivelando carte evento) per finire il gioco prima che l'altra squadra vi raggiunga.

Gran parte del gioco consiste nel gestire le carte voto nella tua mano, non rimanere bloccato usando carte contro la tua strategia. Se attacchi con la tua squadra puoi collaborare o ingannare gli altri su chi giocherà un cannone, chi una torcia, ecc. Nelle carte voto c'è una probabilità del 20% di trovare dei cannoni, 40% acqua e 40% torce.

I giocatori possono guardare la pila degli scarti in qualsiasi momento. Se il tuo gruppo è esperto, quando si verifica un attacco e si scarta la prima carta evento, può farlo senza mostrarla tenendola a faccia in giù (invece che mostrarla) per rendere più difficoltoso tenere il conto delle carte uscite e generare più incertezza. Un giocatore può segnarsi quali carte evento ha visto nella fila delle carte in gioco (questo non è un gioco di memoria!). Mentre sei incoraggiato a comunicare verbalmente con gli altri giocatori su dove si trovano carte evento, non puoi passare note, dispositivi, sussurri o testi per condividere informazioni. Non appena viene scelta un'azione da eseguire, vengono indicate le carte evento, una carta voto viene giocata o una pedina spostata non si torna indietro (a meno che le regole della casa, misericordiosamente, lo consentano)

Continua a leggere per ulteriori chiarimenti sulle carte evento. Se vuoi, puoi iniziare a giocare e leggere i chiarimenti quando ne avrai bisogno.



CARTE EVENTO

Nelle seguenti indicazioni, “qualsiasi giocatore” include te stesso. “Un altro giocatore” non include te stesso. La risoluzione degli effetti è obbligatoria per tutte le carte una volta rivelate.

Albatros - Albatross (3)

Chi pesca questa carta deve posizionarla scoperta di fronte a sé **per il resto della partita**. Se ad un certo punto della partita una nave ha un totale di 2 Albatross a bordo, tutti i giocatori presenti sulla nave vengono abbandonati su Tortuga. *Esempio: Il Primo Ufficiale pesca un Albatross durante una fase precedente della partita e lo ha posizionato scoperto di fronte a sé. Se qualunque altro giocatore presente sulla nave del Primo Ufficiale pesca un altro Albatross (incluso lo stesso Primo Ufficiale), tutti i giocatori presenti sulla nave (compresi quelli che non hanno pescato un Albatross) vengono abbandonati su Tortuga.* Se possiedi 2 Albatross e sali su una nave, tutti i giocatori sulla nave (incluso te stesso che sei appena salito sulla nave) vengono immediatamente abbandonati su Tortuga. Sei diventato fondamentalmente una bomba ambulante. Le carte Albatross non hanno alcun effetto su Tortuga. Se più di 1 giocatore finisce su Tortuga contemporaneamente a causa dell'effetto della carta Albatross, la posizione che prendono su Tortuga è l'inverso del loro rango sulla nave da cui arrivano (il Mozzo si posiziona nella prima posizione libera con il rango più alto su Tortuga, il Capitano prende il posto più basso, ecc.).

Polvere da Sparo - Black Powder (1)

Chi la pesca, deve posizionare un segnalino esplosione su una delle due scialuppe. Quella scialuppa non potrà più essere utilizzata per il resto della partita. Se un giocatore si trova su quella scialuppa, viene spostato immediatamente all'ultimo posto della fila su Tortuga. L'unico modo per spostarsi su una nave senza la sua scialuppa è usando una carta Lettera di corsa o clandestino.

Macchia Nera - Black Spot (3)

Chi la pesca viene abbandonato su Tortuga.

Febbre da Cabina - Cabin Fever (1)

Chi la pesca sceglie un altro giocatore. Le loro carte lealtà vengono mischiate e riconsegnate. Entrambi possono quindi vedere segretamente le loro nuove carte lealtà

Otto Campane - Eight Bells (1)

Tutte le pedine che sono sulla barca o sull'isola di chi ha giocato la carta vengono posizionati nel sacchetto, estratte e riposizionate a caso sulla nave o sull'isola. Non succede nulla se chi pesca la carta si trova da solo su una nave o sull'isola.

Lettere di corsa - Letter of Marque (3)

Chi la utilizza, può spostare un giocatore (tutti) attualmente su Tortuga o su una scialuppa direttamente all'ultimo posto della fila di una delle due navi. Chi la possiede può anche conservarla per utilizzarla durante un'azione futura. Utilizzarla durante un'azione futura non viene considerata come un'azione.

Codice Pirata - Pirate Code (1)

Dal primo all'ultimo, tutti i giocatori che si trovano sulla nave o sull'isola di colui che ha rivelato la carta pescano e rivelano una carta voto. Tutti i giocatori che hanno estratto un teschio vengono abbandonati. Scarta le carte voto pescate e usate. I giocatori si posizionano in fondo alla fila di Tortuga nell'ordine in cui sono stati abbandonati.

Pistola - Pistol (3)

Chi la pesca, sceglie un altro giocatore, il quale viene abbandonato. Chi la possiede può anche conservarla per utilizzarla durante un'azione futura. Utilizzarla durante un'azione futura non viene considerata come un'azione. Può essere usata su sé stesso per auto abbandonarsi!

Scorbuto - Scurvy (3)

Chi la pesca, termina immediatamente il suo turno e salterà il suo prossimo turno. Carte conservate (Lettera di corsa, Pistola, Mappa del tesoro) non possono essere usate per il resto del turno in cui il giocatore ha pescato lo Scorbuto o il prossimo (quello saltato).

Armata Spagnola - Spanish Armada (1)

Il gioco termina quando viene rivelata la carta dell'Armata Spagnola. Se l'Armata Spagnola è l'ultima carta rimasta da mostrare, i giocatori non possono usare azioni per guardare le carte o obbligare un giocatore a rivelarle.

Mari Tempestosi - Stormy Seas (1)

Se il giocatore che rivela la carta è su una nave, tutti i tesori presenti su di essa, vengono restituiti al Galeone. Se il giocatore è sull'Isola di Tortuga, tutti i tesori vengono riportati nella posizione iniziale. La carta non ha effetto se chi la rivela si trova su una scialuppa.

Clandestino - Stowaway (1)

Chi la pesca, deve spostare qualsiasi giocatore da una nave al retro di un'altra. Se nessuno si trova sulla nave, la carta non ha effetto. I giocatori sulle scialuppe non possono essere spostati.

Mappa del tesoro - Treasure Map (3)

Chi la pesca, ha diritto a effettuare un'azione in più oppure può conservare la Mappa del tesoro per avere un'azione extra in un turno futuro. Utilizzarla durante un'azione futura non viene considerata come un'azione.

STORIA DI TORTUGA

Tortuga, una piccola isola al largo di Haiti, è stato un importante insediamento e nascondiglio pirata durante l'era d'oro della pirateria. Pirati Britannici, Francesi e Olandesi vissero insieme sull'isola in una libera alleanza e formarono un governo pirata conosciuto come "La confraternita della Costa". Resa ricca a causa del supporto fornito dalla pirateria e dalla protezione dei confratelli, Tortuga era piena di bettole, bische e prostitute.

I governi Francesi e Britannici, nel tentativo di indebolire i potenti Spagnoli, spesso legalizzarono la pirateria dando ai pirati le lettere di corsa. Queste davano il permesso ai pirati di saccheggiare ufficiosamente le navi e i villaggi Spagnoli. Molti dei pirati su Tortuga scelsero una vita di scorribande corsare piuttosto che una conclamata pirateria, che era illegale. La lealtà verso la propria patria era effimera, e i pirati spesso si muovevano sulla sottile linea che divide il patriottismo dalla ribellione.

L'OLANDESE VOLANTE

& LA JOLLY ROGER

Dato che la squadra di pirati in questo gioco sono un insieme di famosi pirati, abbiamo deciso di fornirgli famose navi immaginarie. L'Olandese Volante fu una leggendaria nave fantasma, che risplendeva di luci soprannaturali ed era popolata da morti. Per 400 anni molti pirati e marinai affermarono di averla vista infestare gli oceani. Jolly Roger è in realtà il nome del famoso teschio ghignante con due ossa poste a forma di croce che viene usato per rappresentare i pirati. Le navi pirata iniziarono a far sventolare bandiere con variazioni del Jolly Roger dal tardo 1600.



HENRY MORGAN

Henry Morgan fu uno dei corsari più di successo mai vissuto, e lanciò molti dei suoi attacchi da Tortuga. Morgan saccheggiò dozzine di villaggi e navi Spagnole. Diversamente da molti altri corsari, Morgan rimase fedele alla sua patria Britannica, visse godendosi i suoi tesori, venne insignito come cavaliere da re Carlo II, e venne pure nominato Luogotenente Governatore della Giamaica.

CHARLOTTE DE BERRY

Charlotte fu rapita e costretta a sposare un capitano di una nave mercantile. Convinse l'equipaggio ad ammutinarsi, e dopo aver decapitato il marito divenne il capitano della nave. Alcuni dicono che sia un personaggio immaginario reso popolare dalla "History of the Pirates" di Edward Lloyd, mentre altri dicono che fu la più feroce piratessa dei Caraibi.

JOHNSON THE TERROR

Daniel Johnson era un marinaio mercantile quando venne catturato da una nave da guerra Spagnola e venduto come schiavo. Scappò su Tortuga e si arruolò come corsaro, e partecipò all'attacco di Panama al fianco di Henry Morgan. La sua sete di vendetta verso i suoi

carnefici Spagnoli gli fece ottenere il soprannome di "Johnson the Terror". Gli Spagnoli offrirono una taglia di 25'000 \$ per la sua cattura.

FRANCOIS L'OLONNAIS

Francois, forse il più famoso bucaniere Francese dei Caraibi, scelse proprio Tortuga come base per le sue spedizioni. Si fece conoscere come "The Bane of the Spanish" a causa delle sue violente scorrerie e per la sua passione per la tortura. Una volta mangiò il cuore di uno dei suoi prigionieri. Fu vittima del karma quando venne infine mangiato dai cannibali su Panama nel 1667.

ANNE DIEU-LE-VEUT

Anne fu mandata come una criminale dalla Francia su Tortuga. Divenne vedova due volte prima di ricevere una proposta di matrimonio dal famoso bucaniere Laurens de Graaf (si narra che egli fu convinto a proporsi mentre Anne lo stava tenendo sotto tiro con la sua pistola). Sebbene si pensasse che portasse sfortuna avere una donna a bordo, Anne accompagnò de Graaf e combatté al suo fianco. Si crede che dopo anni di pirateria, Anne and Laurens si stabilirono in Louisiana con i loro figli.

BERTRAND D'OGERON

Bertrand combatté nella flotta Francese e coltivò tabacco a Santo Domingo prima di essere designato Governatore di Tortuga dal 1665 al 1673. Promise grandi ricompense ai corsari per effettuare attacchi ai villaggi e alle navi Spagnole. Tortuga fiorì sotto la sua guida e incoraggiò cooperazione tra Britannici, Francesi e Olandesi contro i potenti Spagnoli.

ROCK BRAZILIANO

Rock crebbe in Brasile, durante il controllo Olandese, e fu attivo nei Caraibi dal 1654 fino alla sua morte nel 1671. La sua carriera iniziò quando si ammutinò contro il suo capitano vicino a Port Royal, ed effettuò molteplici attacchi ai villaggi Spagnoli al fianco di Henry Morgan e Francois L'Ollonais. Rock era famoso per arrostiti vivi i suoi prigionieri.

LAWRENCE PRINCE

Lawrence fu un Olandese attivo nei Caraibi dal 1659 al 1671, lavorando come corsaro Inglese. Dopo la riuscita razzia di Granada, Lawrence venne arruolato da Henry Morgan per essere l'ufficiale durante il saccheggio di Panama. Lawrence successivamente divenne un ricco proprietario terriero in Giamaica prima di ritornare in Inghilterra nel 1715.

BARTHOLOMEW PORTUGUES

Bartholomew effettuò razzie lungo le coste di Nuova Spagna dal 1666 al 1669 e fu uno dei primi pirati a stilare una serie di regole guida conosciute come "Il codice dei Pirati". Dopo essere stato catturato vicino a Cuba, Bartholomew scappò con un coltello, nuotò verso una spiaggia usando delle bottiglie di vino come galleggianti, percorse 120 miglia di giungla, reclutò un nuovo equipaggio, 16 e ritornò per catturare la stessa nave su cui era stato imprigionato.

CREDITS

Rules & Gameplay: Travis Hancock

Graphic Design: Holly Hancock

Illustration: Sarah Keele

THANK YOU

To all of our playtesters and Kickstarter backers
who brought Tortuga 1667 to life!

1st Deluxe Printing



Facade Games



THE DARK CITIES SERIES

Tortuga 1667 is part of the Dark Cities Series! Each game in the series comes packaged in a magnetic book box, focuses on a particular city and year from history, and includes a dark, secretive, or mysterious element in its gameplay.

We are already hard at work on the next volume! You can learn more about the Dark Cities Series and add existing volumes to your collection by visiting us at www.facadegames.com



HATE READING RULES?
WATCH OUR BRIEF TUTORIAL!
(REFLECTS 1ST EDITION RULES)