

# REGOLAMENTO

## PREPARAZIONE:

Ogni giocatore sceglie e pone davanti a sé una carta fazione tra **ROYAL NAVY**, **PIRATI**, **CORSARI** e **CIURMA FANTASMA**. Il mazziere viene scelto per sorteggio o per comune accordo e mischia il mazzo lasciando da parte la carta "RIPULITORE DEI MARI".

## SVOLGIMENTO:

La maggior parte delle carte raffigura le navi delle quattro fazioni con valori compresi da 1 a 10.

Ad ogni round vengono distribuite 3 carte coperte a testa.

- Ogni giocatore, iniziando da quello alla sinistra del mazziere e continuando poi in senso orario, gioca una carta dalla propria mano.
- Se viene giocata una nave di valore uguale a quello di una carta o alla somma dei valori di più carte che si trovano in campo, il giocatore prende la nave da lui giocata e quella o quelle di valore corrispondente, altrimenti lascia la carta sul campo.
- Le navi prese vanno divise in due mazzi differenti: navi recuperate e navi distrutte.
- Le navi recuperate sono quelle facenti parte della propria fazione e devono essere visibili da ogni giocatore; le navi distrutte sono quelle differenti dalla propria fazione.

- Quando tutti i giocatori terminano le proprie carte, il round si conclude e il mazziere ne fa iniziare un altro distribuendo tre carte ai giocatori. Si procede di round in round fino al termine del mazzo.

**Nota: nelle partite a tre giocatori, durante l'ultimo round, il mazziere distribuisce 4 carte a testa.**

- Se si gioca una carta EVENTO (es: "TORNADO" ) bisogna seguire le indicazioni descritte sopra questa e una volta che l'effetto sarà realizzato la carta verrà scartata.

- Se un giocatore libera il campo da tutte le navi, ottiene temporaneamente l'onorificenza "RIPULITORE DEI MARI" e gli verrà assegnata la carta corrispondente.

- Quest'ultima può essere ottenuta da altri giocatori nel corso dei round e farà guadagnare 10 punti extra nel conteggio finale al giocatore che la possiede alla fine della partita.

### **CONCLUSIONE:**

Al termine dell'ultimo round le carte rimanenti sul campo non si raccolgono e si passa al conteggio dei punti dei giocatori, ma attenzione: solo le navi della propria fazione fanno aumentare il punteggio, che si calcola sommando i valori di ogni nave recuperata. Il giocatore con più punti verrà nominato "Re dei Sette Mari". Se vi è un pareggio, vince il giocatore che ha distrutto più navi.