FORGOTTEN WATERS™

REGOLAMENTO

Plaid Hat Games®

OBIETTIVO DEL GIOCO

In *Forgotten Waters*, i giocatori sono i membri di spicco della ciurma di una nave pirata e intraprendono un'avventura tutti assieme. Presteranno servizio sotto lo stesso pittoresco capitano pirata e collaboreranno per portare a termine con successo la sua avventura... ma ogni giocatore andrà anche in cerca di gloria personale, riempiendo le stelle nella sua scheda del giocatore. Una volta che i giocatori giungeranno alla fine dell'avventura, il loro destino sarà determinato dal numero di stelle che hanno conquistato.

L'APP DI FORGOTTEN WATERS

Forgotten Waters richiede l'uso di un'app gratuita disponibile online (e scaricabile, se necessario). Per usare l'app, visitare il sito **fwcrossroads.com** dal browser del vostro dispositivo fisso o mobile. Quando il gioco vi richiede di leggere un brano, scrivete il numero di quel brano nell'app. Nell'app troverete anche le versioni stampabili del diario di bordo della nave e delle schede dei giocatori, qualora doveste esaurirle.

CONTENUTO

1	Regolamento
7	Dadi a 12 Facce
1	Libro dei Luoghi
1	Tabellone della Mappa
1	Plancia del Nostromo
1	Plancia del Primo Ufficiale
1	Plancia del Bottaio
1	Plancia dell'Artigliere
1	Plancia del Quartiermastro
1	Plancia della Vedetta
1	Blocco di Schede dello Scrivano
1	Blocco di Schede del Giocatore
89	Carte Tesoro
10	Carte Obiettivo
96	Carte Storia
7	Carte Forziere
5	Quadranti
2	Carte Regola Speciale
8	Segnalini Cannone
25	Segnalini Tiro Ripetuto
20	Segnalini Sventura
9	Segnalini Lucchetto
15	Segnalini Evento Costellazione
20	Segnalini Luogo Speciale
30	Segnalini Navigazione
5	Segnalini Minaccia
1	Gettone Scafo
1	Gettone Scorte
1	Gettone Equipaggio
1	Gettone Malcontento
7	Gettoni Infamia
7	Pedine dei Pirati
1	Pedina della Nave
8	Piedistalli delle Pedine

ASSEMBLAGGIO DEI QUADRANTI

Prima di iniziare a giocare, montare i 5 quadranti sulla plancia dell'Artigliere come indicato di seguito.

LIBRO DEI LUOGHI

1. Nome del Luogo
2. Tipo di Luogo
3. Tratti del Luogo (a cui saranno associati i quadranti)
4. Avvertimento
5. Nome dell'Azione
6. Simboli Guida dell'Azione
7. Tipo di Azione
8. Ordine di Risoluzione dell'Azione
9. Effetto dell'Azione
10. Sezione Fine Round

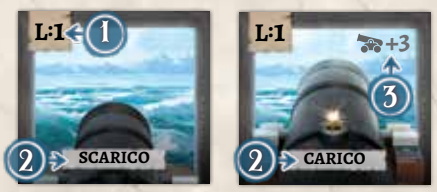
CARTA TESORO / CARTA STORIA

1. Nome della Carta
2. Numero della Carta
3. Effetto
4. Bonus di Abilità

CARTA OBIETTIVO

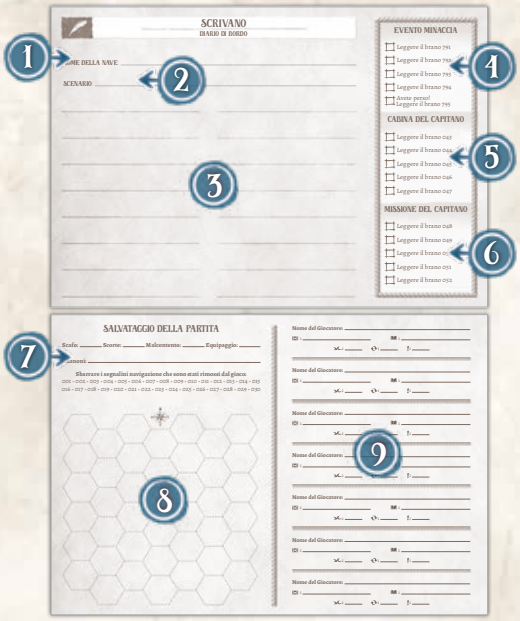
1. Numero della Carta
2. Nome della Carta
3. Obiettivo
4. Limite di Minaccia
5. Set di Obiettivi

SEGNALINO CANNONE



1. Livello
2. Condizione
3. Bonus di Mira

SCHEDA DELLO SCRIVANO

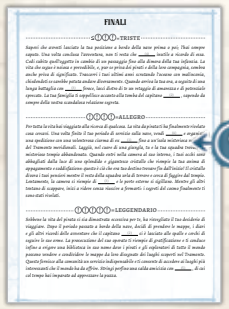


1. Nome della Nave
2. Nome dello Scenario
3. Diario di Bordo
4. Evento Minaccia
5. Cabina del Capitano
6. Missione del Capitano
7. Salvataggio degli Attributi
8. Salvataggio della Mappa
9. Salvataggio dei Giocatori

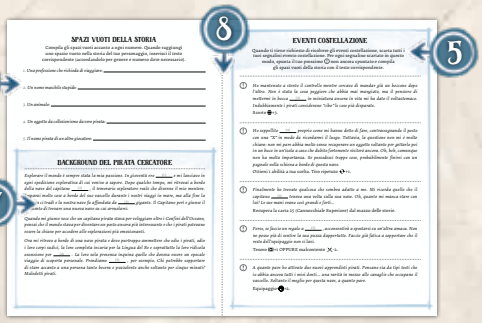
SCHEDA DEL GIOCATORE

Piegare lungo la linea tratteggiata per formare un libretto.

Fronte



Retro



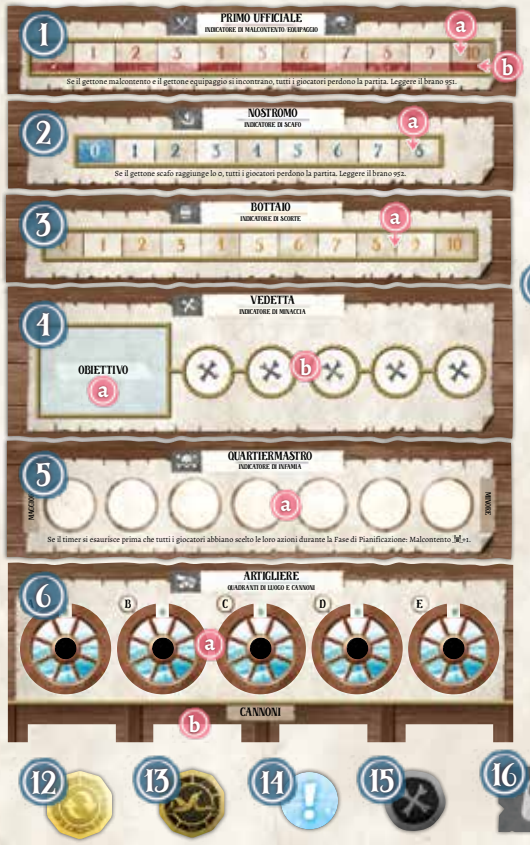
Interno

1. Nome del Pirata
2. Titolo
3. Costellazione
4. Abilità
5. Eventi Costellazione
6. Spazi Vuoti della Storia
7. Background
8. Linea Tratteggiata
9. Finali

SEGNALINO NAVIGAZIONE

1. **Sole:** Probabile mare calmo
2. **Tempesta:** Probabile mare mosso
3. **Nave:** Probabile altra nave
4. **Nebbia:** Probabile mistero
5. **Isola:** Probabile terraferma
6. Numero del Brano
7. Simbolo di Stop
8. Retro del segnalino navigazione

ALTRI COMPONENTI



1. Plancia del Primo Ufficiale
   a. Indicatore di Malcontento/Equipaggio
   b. Indicatore di Fame
2. Plancia del Nostromo
   a. Indicatore di Scafo
3. Plancia del Bottaio
   a. Indicatore di Scorte
4. Plancia della Vedetta
   a. Slot Obiettivo
   b. Indicatore di Minaccia
5. Plancia del Quartiermastro
   a. Indicatore di Infamia
6. Plancia dell'Artigliere
   a. Quadranti
   b. Slot Cannone
7. Gettoni Attributo della Nave
8. Segnalini Luogo Speciale
9. Carta Forziere
10. Pedina della Nave
11. Pedine del Pirata
12. Segnalino Tiro Ripetuto
13. Segnalino Sventura
14. Segnalino Evento Costellazione
15. Segnalino Minaccia
16. Segnalino Lucchetto
17. Gettoni Infamia

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Eseguire l'app di *Forgotten Waters* (fwcrossroads.com) e selezionare uno scenario. Se non è stato completato, selezionare "Oltre i Confini dell'Oceano". Selezionare "Preparazione", rimuovere i componenti di gioco specificati e proseguire con la preparazione, ricorrendo all'app quando specificato.

   Nota: Se Oltre i Confini dell'Oceano è stato completato, è possibile scegliere qualsiasi scenario.

2. In una partita a 4 o meno giocatori, mettere in gioco la carta regola speciale Pirati Affamati. In una partita a 3 giocatori, mettere in gioco anche la carta regola speciale Il Pirata Mascherato.

3. Collocare il libro dei luoghi al centro del tavolo, a portata di mano di tutti i giocatori, assicurandosi che ci sia spazio a sufficienza per tenerlo aperto e in piano.

4. Collocare il tabellone della mappa al centro dell'area di gioco, accanto al libro dei luoghi, e collocare la pedina della nave e i segnalini luogo speciale sul tabellone della mappa, come indicato dalla preparazione dello scenario.

5. Mescolare le carte tesoro e comporre un mazzo dei tesori a faccia in giù.

6. Collocare i segnalini navigazione in una pila a faccia in giù.

7. Collocare tutti i segnalini tiro ripetuto, i segnalini sventura, i segnalini lucchetto, i segnalini evento costellazione e le carte storia (senza mescolarle) nelle rispettive pile separate.

8. Ogni giocatore sceglie la pedina di un pirata e prende il dado a 12 facce, la carta forziere e il gettone infamia del colore corrispondente.

   Nota: In una partita a 3 giocatori, nessun giocatore può scegliere il pirata mascherato (arancione) come pedina del pirata.

9. Ogni giocatore riceve una matita e una scheda del giocatore, assicurandosi che ogni scheda di questo tipo abbia un titolo diverso. Ogni giocatore inventa un nome per il suo pirata e lo scrive sulla propria scheda del giocatore (chi lo desidera può usare il generatore di nomi pirateschi a pagina 8).

10. Ogni giocatore compila la sezione Spazi Vuoti della Storia sulla sua scheda del giocatore.

11. Assegnare ognuno dei seguenti ruoli a un giocatore diverso. Ogni giocatore deve avere almeno 1 ruolo. In una partita con meno di 7 giocatori, alcuni giocatori dovranno assumere più ruoli.

12. **Scrivano:** Scrive e consulta le informazioni sul diario di bordo.

    - Il giocatore prende 1 scheda dello Scrivano e chiede agli altri giocatori di aiutarlo a trovare un nome per la nave, poi annota quel nome e il nome dello scenario sul diario di bordo.

13. **Quartiermastro:** È responsabile dell'infamia e scandisce la Fase di Pianificazione.

    - Il giocatore prende la plancia del Quartiermastro e il gettone infamia di ogni giocatore, poi colloca i gettoni sull'indicatore di infamia in ordine casuale.

14. **Primo Ufficiale:** È responsabile dell'equipaggio, che determina anche la fame, e del suo malcontento.

    - Il giocatore prende la plancia del Primo Ufficiale e colloca il gettone equipaggio e il gettone malcontento sui valori indicati nella preparazione dello scenario.

15. **Nostromo:** È responsabile dello scafo della nave.

    - Il giocatore prende la plancia del Nostromo e colloca il gettone scafo sul valore indicato nella preparazione dello scenario.

16. **Bottaio:** È responsabile delle scorte della nave.

    - Il giocatore prende la plancia del Bottaio e colloca il gettone scorte sul valore indicato nella preparazione dello scenario.

17. **Artigliere:** È responsabile dei cannoni della nave.

    - Il giocatore prende la plancia dell'Artigliere e colloca i segnalini cannone su di essa come indicato nella preparazione dello scenario.

18. **Vedetta:** È responsabile della minaccia e dell'obiettivo attuale.

    - Il giocatore prende la plancia della Vedetta e forma una riserva di segnalini minaccia accanto ad essa.

19. Seguire le eventuali istruzioni di preparazione aggiuntive previste dalla preparazione dello scenario.

20. Tutti gli altri contenuti possono restare nella scatola del gioco per ora. Una volta completata la preparazione, cliccare sul tasto "Continua" in fondo alla pagina delle istruzioni dello scenario dell'app.

SVOLGIMENTO DEL ROUND

Forgotten Waters si gioca in una serie di round. Ogni round si svolge su una pagina del libro dei luoghi ed è composto da 3 fasi che devono essere completate nell'ordine seguente:

1. FASE DI PIANIFICAZIONE

Durante questa fase i giocatori avranno un ammontare di tempo limitato per scegliere le loro azioni per quel round (che saranno risolte in seguito).

All'inizio della Fase di Pianificazione, il Quartiermastro avvia immediatamente il timer cliccando sul tasto 'Avviare Timer del Round' sull'app. Poi, in ordine di infamia ☠ (dalla maggiore alla minore), ogni giocatore deve scegliere 1 azione collocando la pedina del suo pirata su un'azione disponibile. Se il timer si esaurisce prima che l'ultimo giocatore abbia collocato la sua pedina, aumentare il malcontento ⚔ di 1 e poi continuare a selezionare le azioni finché tutti i giocatori non hanno finito.

Suggerimento: ***I giocatori NON devono perdere tempo a leggere cosa fanno con esattezza le azioni prima di sceglierle.*** *Dovrebbero invece usare soltanto i nomi e i simboli guida di ogni azione per determinare quale scegliere.*

TIPI DI AZIONE

Azione Illimitata: Un qualsiasi numero di giocatori può scegliere quest'azione.

Azione Limitata: Una volta che un giocatore ha scelto questa azione, essa non è più disponibile per gli altri giocatori durante quel round.

Azione Bloccata: L'azione bloccata non può essere scelta. Un'azione viene bloccata collocando un segnalino lucchetto su di essa quando un effetto di gioco lo richiede.

Azione Obbligata: L'azione obbligata DEVE essere scelta da esattamente 1 giocatore. Se 1 o più azioni obbligate sono ancora disponibili prima che l'ultimo o gli ultimi giocatori abbiano scelto un'azione per il round, quei giocatori devono scegliere un'azione obbligata.

TIPI DI SIMBOLI GUIDA

Un simbolo guida bianco significa che un giocatore può ottenere l'abilità rappresentata e potrebbe dover effettuare una prova usando quell'abilità.

Un simbolo guida nero significa che un giocatore potrebbe ottenere l'abilità/risorsa rappresentata oppure ridurre/aumentare i valori del quadrante specificato.

2. FASE DELLE AZIONI

Durante questa fase, i giocatori risolveranno le azioni che hanno scelto nella Fase di Pianificazione. Le azioni si risolvono secondo l'ordine numerico.

Per prima cosa, tutti i giocatori che hanno scelto l'azione 1 risolvono quell'azione uno alla volta in ordine di infamia ☠, dalla maggiore alla minore; dopo che tutti i giocatori che avevano scelto l'azione 1 hanno risolto quell'azione, i giocatori che hanno scelto l'azione 2 risolvono quell'azione in ordine di infamia e così via, finché tutte le azioni scelte non sono state risolte. Per risolvere un'azione è sufficiente seguire le istruzioni elencate sotto quell'azione. Dopo che un giocatore ha risolto la sua azione, rimuove la propria pedina dalla pagina.

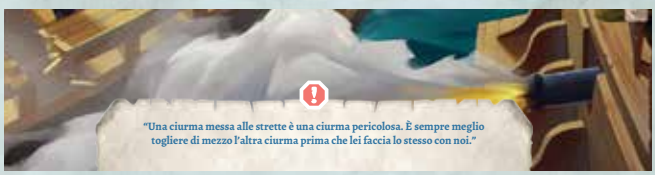
3. FASE DI FINE ROUND

I giocatori leggono il brano di fine round, vale a dire quello che compare sotto la sezione Fine Round della pagina attuale.

PASSARE A UNA NUOVA PAGINA

Quando si passa a una nuova pagina del libro dei luoghi, per prima cosa si rimuovono tutti i segnalini dalla pagina attuale. Se il luogo ha una sezione Avvertimento, leggere quella sezione ad alta voce, in quanto può aiutare i giocatori a scegliere le azioni e fornisce indizi sugli effetti negativi che potrebbero verificarsi alla fine del round.

AVVERTIMENTO DEL LUOGO



Dopo aver letto la sezione Avvertimento del luogo, NON ci si ferma per esaminare tutto il testo di risoluzione delle azioni sulla nuova pagina. Si inizia invece immediatamente un nuovo round con la Fase di Pianificazione (avviando il timer e selezionando le azioni in ordine di infamia ☠).

Nota: *Se ai giocatori viene richiesto di "iniziare un nuovo round su questa pagina", passare immediatamente a un nuovo round senza rimuovere i segnalini. Tuttavia, se ai giocatori viene richiesto di passare a una pagina in cui già si trovano, i segnalini vanno rimossi.*

VITTORIA E SCONFITTA

Una partita può finire in 4 modi diversi:

- **Annegamento:** Se lo scafo della nave scende a 0, tutti i giocatori hanno perso.
- **Ammutinamento:** Se il malcontento ⚔ è pari o superiore all'equipaggio, tutti i giocatori hanno perso.
- **Minaccia:** Se l'ultimo evento minaccia viene raggiunto, tutti i giocatori hanno perso.
- **Obiettivo dello Scenario Raggiunto:** Se il brano di uno scenario informa i giocatori che lo scenario è stato completato, allora tutti i giocatori che hanno completato almeno 4 eventi costellazione vincono la partita; se un giocatore ha completato tutti e 5 i suoi eventi costellazione, ha conseguito una vittoria leggendaria. A partire dal giocatore con più infamia ☠ e proseguendo in senso orario, ogni giocatore consulta il riquadro Finali sulla sua scheda del giocatore e legge il finale indicato.

SALVARE LA PARTITA

Quando i giocatori arrivano alla Parte II di uno scenario, hanno l'opzione di salvare la partita per riprenderla in un secondo momento. Quando salvano una partita, i giocatori ricevono l'istruzione di scrivere 'Parte I Completata' sul diario di bordo e altre istruzioni su come annotare lo stato della partita attuale sul retro del diario di bordo.

Per riprendere una partita salvata sarà sufficiente trovare lo scenario appropriato nell'app, cliccare sul tasto 'Preparazione' e seguire le istruzioni fornite per preparare il gioco.

RISOLVERE GLI EFFETTI DI GIOCO

EFFETTUARE LE PROVE DI ABILITÀ

Quando a un giocatore viene richiesto di effettuare una prova di abilità, quel giocatore deve svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

1. Tirare 1 dado a 12 facce.
2. Aggiungere 1 per ogni casella di quell'abilità riempita sulla propria scheda del giocatore.
3. Aggiungere il numero sotto ogni icona corrispondente a quell'abilità sulle proprie carte tesoro e carte storia.
4. Consultare il testo associato alla prova di abilità e risolvere l'opzione corrispondente al totale ottenuto.

ESEMPIO DI PROVA DI ABILITÀ

Ad Aurora viene richiesto di effettuare una prova di caccia. Tira e ottiene un 12, aggiunge 3 per le caselle di caccia riempite sulla sua scheda del giocatore e 1 per la sua carta tesoro Fondina Decorata. Dato che il suo totale è 16, risolve l'opzione corrispondente e ottiene 3 scorte, 2 tesori e 3 infamia.

SEGNALINI SVENTURA

Se un giocatore possiede 1 o più segnalini sventura, quando tira (ma non quando regola) il suo dado per una prova di abilità, tira anche un secondo dado: considera solo il risultato inferiore tra i due, poi scarta 1 segnalino sventura.

SEGNALINI TIRO RIPETUTO

Se un giocatore possiede 1 o più segnalini tiro ripetuto, dopo avere tirato 1 o più dadi per una prova di abilità, può scartare 1 segnalino tiro ripetuto per ripetere il tiro di 1 dado. Può farlo più volte nel corso di uno stesso tiro di abilità.

***Nota:** I segnalini sventura e tiro ripetuto si applicano soltanto alle prove di abilità e non agli altri tiri dei dadi.*

OTTENERE LE ABILITÀ

Quando un giocatore ottiene un'abilità (per esempio: caccia +1), quel giocatore riempie la casella vuota più a sinistra di quell'abilità sulla propria scheda del giocatore. Se in quella casella c'è una ★, quel giocatore riempie anche 1 stella ○ nella sua costellazione.

***Nota:** Le caselle in cui sono stampati dei simboli non possono essere riempite. Un giocatore non può ottenere un'abilità se tutte le caselle disponibili di quell'abilità sono già riempite.*

ABILITÀ PIÙ ALTA/PIÙ BASSA

Quando è necessario determinare chi possiede una determinata abilità più alta o più bassa, vanno contate solo le caselle sulle schede dei giocatori. I miglioramenti forniti dalle carte storia o dalle carte tesoro non vengono considerati.

RIEMPIRE LE STELLE DELLE COSTELLAZIONI ★

Ogni giocatore possiede una costellazione sulla propria scheda. Più stelle ○ un giocatore riesce a riempire, in particolare quelle contenenti un !, migliore diventerà quel pirata.

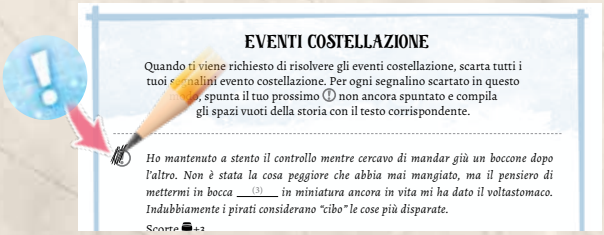
Ogni volta che a un giocatore viene richiesto di riempire 1 stella sulla sua costellazione, quel giocatore deve scegliere e riempire 1 stella ○ collegata alla stella di partenza ✪ o a una stella riempita in precedenza. Se la stella riempita dal giocatore contiene un !, il giocatore riceve 1 segnalino evento costellazione.

Esistono 2 modi con cui i giocatori possono riempire le stelle:

- **Ottenendo Abilità:** Ogni volta che un giocatore riempie la casella di un'abilità che contiene una ★, riempie anche 1 stella ○ della sua costellazione.
- **Seppellendo Tesori:** Alcuni luoghi consentono a un giocatore di seppellire (scartare) tesori, riempiendo 1 stella ○ per ogni tesoro sepolto.

RISOLVERE GLI EVENTI COSTELLAZIONE !

Quando a un giocatore viene richiesto di risolvere i suoi eventi costellazione, quel giocatore deve consultare la sezione Eventi Costellazione sulla sua scheda del giocatore e scartare tutti i suoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato, spunta il suo successivo evento costellazione non ancora spuntato e lo legge a voce alta, compilando gli spazi vuoti mentre legge con le parole corrispondenti nella sezione Spazi Vuoti della Storia della sua scheda.



OTTENERE/PERDERE/SPUNTARE MINACCIA

Quando un effetto di gioco fa ottenere o perdere 1 o più minaccia a un giocatore, la Vedetta aggiunge o rimuove un pari ammontare di segnalini minaccia dall'indicatore di minaccia.

Quando gli viene richiesto di spuntare la minaccia (e solo in questo caso), se il numero di segnalini minaccia sull'indicatore di minaccia è pari o superiore al limite di minaccia della carta obiettivo attuale, il giocatore spunta la successiva casella Evento Minaccia non ancora spuntata sul diario di bordo della nave e legge il relativo brano.

OTTENERE/PERDERE ATTRIBUTI DELLA NAVE

Quando un effetto di gioco fa ottenere o perdere un attributo della nave ai giocatori, il giocatore appropriato (Primo Ufficiale, Nostromo o Bottaio) deve muovere il gettone corrispondente di quell'attributo verso destra o sinistra sull'indicatore, come richiesto. Ogni attributo della nave non può salire oltre il suo valore massimo o scendere sotto lo 0.

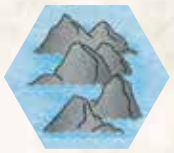
MUOVERE LA NAVE

Quando un effetto di gioco richiede a un giocatore di muovere la nave, quel giocatore la muove in una casella adiacente. Ogni volta che la nave sta per muoversi in una casella vuota (una casella senza segnalini navigazione o luogo speciale), pescare 1 segnalino navigazione e collocarlo a faccia in su in quella casella prima di muoversi su di essa.

Quando i giocatori muovono la nave, NON passano al brano indicato dalla nuova casella finché non viene loro richiesto.

Se la nave si muove su un segnalino navigazione o su un segnalino luogo speciale in cui compare un simbolo , non può essere mossa ulteriormente nel corso di quel round.

La nave non può essere mossa su un segnalino luogo speciale scogliera.



SCOGLIERA

ESPLORARE

Quando un giocatore riceve l'indicazione di esplorare 1 o più caselle, quel giocatore svolge i passi seguenti in quest'ordine:

1. Pesca 1 segnalino navigazione a faccia in giù dalla riserva e lo colloca a faccia in giù su una casella vuota del tabellone della mappa che sia adiacente alla casella della nave o a un segnalino navigazione collocato in precedenza. Questo passo va ripetuto un ammontare di volte pari alle caselle che il giocatore è tenuto a esplorare.
2. Una volta che tutti i segnalini navigazione appena pescati sono stati collocati, li gira a faccia in su.

CANNONI

Quando all'Artigliere viene richiesto di migliorare un cannone, egli può rimuovere 1 segnalino cannone dalla plancia dell'Artigliere e sostituirlo con un segnalino cannone dalla riserva il cui valore sia superiore di 1. Se il cannone sostituito era scarico, anche il nuovo cannone sarà scarico, e viceversa.

La nave può avere un massimo di 4 cannoni e i cannoni possono essere scartati in qualsiasi momento per fare spazio a quelli nuovi.

OTTENERE/PERDERE INFAMIA

Quando un effetto di gioco fa ottenere o perdere 1 o più infamia a un giocatore, il Quartiermastro deve muovere il gettone infamia di quel personaggio verso destra o sinistra sull'indicatore di infamia , come richiesto, spostando i gettoni degli altri giocatori per fare spazio. I gettoni infamia non devono mai condividere la stessa casella o essere separati da caselle vuote.

DIRIMERE I PAREGGI

Se 2 o più giocatori sono in parità ai fini di valutare un effetto di gioco, lo spareggio viene risolto seguendo l'ordine di infamia : il giocatore con l'infamia maggiore viene considerato quello con il risultato più alto.

CARTE OBIETTIVO

Lo scopo delle carte obiettivo è ricordare ai giocatori qual è la loro meta attuale. In qualsiasi momento, ci sarà sempre e solo 1 carta obiettivo in gioco. Quando viene richiesto ai giocatori di scartare la carta obiettivo, vengono fornite anche le indicazioni sulla nuova carta obiettivo con cui sostituirla.

CARTE TESORO

Quando un giocatore ottiene 1 o più tesori , pesca e mette in gioco 1 carta tesoro per ogni tesoro ottenuto. Se non ci sono più carte nel mazzo dei tesori, rimescolare la pila degli scarti dei tesori per formare un nuovo mazzo. Le carte tesoro vanno giocate a faccia in su e hanno un effetto che va a beneficio del giocatore che le ha ottenute. È possibile ottenere i tesori anche rubandoli a un altro giocatore.

Un giocatore non può mai avere più di 4 carte tesoro in gioco nello stesso momento. Se un giocatore vuole mettere in gioco una quinta carta tesoro, deve prima scartarne una già in gioco, oppure può scegliere di scartare direttamente il tesoro appena ottenuto; ottiene scorte +1 per ogni carta scartata in questo modo. Gli effetti che si innescano "dopo aver ottenuto un tesoro" si risolvono solo se un giocatore sceglie di mettere in gioco il tesoro in questione (e non di scartarlo).

Un giocatore NON riempie una casella della sua scheda quando ottiene un tesoro su cui ci sono delle icone abilità. Quei bonus si aggiungono alle prove di abilità separatamente rispetto alle abilità ottenute dal giocatore.

Alcune carte hanno un effetto che si attiva quando vengono scartate. Questi effetti si risolvono solo quando i giocatori le scartano specificamente a tale scopo. Quando un giocatore scarta una carta per qualsiasi altro motivo (per esempio quando seppellisce un tesoro o ne scarta uno per tornare nel limite delle 4 carte tesoro), non risolve gli effetti di scarto. I giocatori possono usare gli effetti di scarto solo durante il loro turno (quando risolvono un'azione durante la Fase delle Azioni), a meno che una carta non specifichi diversamente.

CARTE STORIA

Le carte storia funzionano analogamente alle carte tesoro, ma non essendo carte tesoro non possono essere seppellite, scartate, rubate o usate per pagare un costo in tesori. Non c'è limite al numero di carte storia che un giocatore può avere. Le carte storia devono essere prese dal mazzo delle storie se possibile, o altrimenti dal giocatore che le possiede.

GENERATORE DI NOMI PIRATESCHI

Tirare due dadi a 12 facce, moltiplicare i due risultati tra loro e consultare la tabella dei soprannomi per determinare il proprio soprannome. Poi tirare due dadi a 12 facce, moltiplicare i due risultati tra loro e consultare la tabella dei nomi per determinare il proprio nome. Unire le due voci (accordandole in base al genere) per comporre il proprio nome pirata.

SOPRANNOME

1	... il Piagnone	25	... il Damerino	64	Zampe di Gallina ...
2	Dente Blu ...	27	... Barbanera	66	Governatore ...
3	... il Velenoso	28	... il Rosso	70	... il Novellino
4	... lo Zannuto	30	... il Nasone	72	Sacco di Sabbia ...
5	Cascamorto ...	32	... il Losco	77	Mingherlino ...
6	... il Riccone	33	... il Casto	80	... l'Ubriacone
7	... il Cannibale	35	... Senza Scrupoli	81	... Bam-Bam
8	Faccia da Morto ...	36	Passo Felpato ...	84	... il Poeta
9	Voltagabbana ...	40	Ammiraglio ...	88	Principe ...
10	Lingualunga ...	42	... il Fifone	90	... Ghigliottina
11	... il Brutto	44	... il Moccioso	96	... lo Stordito
12	... l'Irascibile	45	... il Bello	99	... lo Spillo
14	Vecchio Saggio ...	48	... il Forzuto	100	Pesce Spada ...
15	Sputafuoco ...	49	Noce di Cocco ...	108	Tic-Toc ...
16	Piccolo ...	50	Vistalunga ...	110	... il Tricheco
18	... il Pagliaccio	54	... il Pollo	120	... il Monco
20	Guance Rosse ...	55	Lama Spuntata ...	121	Becco d'Oca ...
21	... l'Appiccicoso	56	... il Guercio	132	Scarafaggio ...
22	... il Sanguinario	60	Denti Marci ...	144	Mamma/Papà ...
24	... il Sonnolento	63	Tibie Crociate ...		

NOME

1	McHale	25	Paula/Pablo	64	Checkers
2	Jeanne/Jean	27	Britches	66	Charlotte/Chuck
3	Helga/Hugo	28	Belle/Burt	70	Turner
4	Jackie/Jacques	30	Basilfinger	72	Ditty/Jakobe
5	O'Dell	32	Hawkins	77	Miller
6	Morgan	33	Olive/Otis	80	Sally/Sal
7	Marley	35	Zheng	81	Jojo
8	Isabelle/Ismael	36	Coco/Carl	84	Flores
9	Zhu Zhu/Zebulon	40	Freida/Fred	88	Shandy
10	Anne/Ernie	42	Mao	90	Jill/Jack
11	Wilma/Wally	44	Maude/Mac	96	Petunia/Pete
12	Jones	45	McGillicuddy	99	Rachel/Ross
14	Kate/Kev	48	Paco	100	McGee
15	Greta/Hans	49	Smith	108	Ramirez
16	Bobbie/Bob	50	Louise/Louis	110	Frannie/Frank
18	Watanabe	54	Edna/Ed	120	Lola/Rory
20	Alice/Al	55	Cookie	121	Goose
21	McMuffins	56	Van Der Veer	132	Flo/Phil
22	Skeet	60	Mackey	144	Snoopy
24	Bestia	63	Spugna		

RICONOSCIMENTI

GAME DESIGN
Isaac Vega, J. Arthur Ellis, Mr. Bistro

ILLUSTRAZIONI
Nadezhda Tikhomirova, Anton Fadeev

AUTORI
Mr. Bistro, Isaac Vega, J. Arthur Ellis

PRODUZIONE
Colby Dauch

PROGETTO GRAFICO
Kendall Wilkerson, David Richards

REVISIONE
Jonathan Liu

SVILUPPO
Callin Flores

DIREZIONE ARTISTICA
Samuel J. Vega

PLAYTEST
I riconoscimenti dei playtester sono inclusi nell'app di *Forgotten Waters*

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE
Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE
Aurora Casaro, Lorenzo Fanelli

ADATTAMENTO GRAFICO
Mario Brunelli

RESPONSABILE EDITORIALE
Massimo Bianchini

Plaid Hat Games

WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2020 Plaid Hat Games. Forgotten Waters, Crossroads Game, Plaid Hat Games e il logo Plaid Hat Games sono TM di Plaid Hat Games, 1172 SR-96 Ashland OH 44805. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM/* & © di Gamegenic GmbH, Germania. Forgotten Waters è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia s.r.l. Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.