

RÉVEILLEZ LE PIRATE QUI SOMMEILLE EN VOUS !

Bienvenue à la Marina ! Darladiladada, y'a du Soleil et des Na... Halte-là, marin d'eau douce ! On se calme ! Ici tu es dans mes eaux. Je sais, c'est étrange à dire pour un spectre Piwate, mais si t'es un d'ces Gredins qui convoite mes trésors, prépare toi à nourrir les poissons ! Alors, sauf si tu veux m'rejoindre au Royaume des Morts, j'te conseille vivement de virer de bord rapidement et de souquer ferme !

MISE EN PLACE DES DECORS ET DES KAMAS



AUTRES CASES REMARQUABLES



TOTEM
Un Totem est un obstacle insensible, il est impassable, mais ne bloque pas les lignes de vue.

NODKOKOTIER
Un Nodkokotier est un obstacle gênant insensible : il est impassable et gêne la ligne de vue.

RADEAU
Le Radeau est un décor très particulier, en plus d'être insensible. Il y a 4 règles indispensables à connaître pour ne pas se faire avoir comme un moussaillon. Alors lâchez votre sabre avant de vous couper l'oreille, soyez attentif et tournez la page !

AWAKEN THE PIRATE WITHIN!

Welcome to the Marina! ...got a '34 wagon and I call it a woody... Halt, landlubber! Calm down! You're in my waters now. I know, it's a strange thing for a Piwate ghost to say, but if you're one of these scoundrels coming to nab my treasures, get ready to be fish food! So, unless you want to join my Kingdom of the Dead, I highly suggest you jump ship and get going!

SETTING UP KAMAS AND DECORATIVE ELEMENTS



OTHER NOTABLE SPACES



TOTEM
A Totem is a piece of scenery with the Unfazed power. It is impassable, but doesn't block line of sight.

KOKONUT TREE
A Kokonut Tree is an Unfazed obstacle: it is impassable and blocks line of sight.

RAFT
In addition to being Unfazed, the Raft is a very particular piece of scenery. There are 4 indispensable rules to know to avoid being had like a landlubber. Now put your sword down before you cut off your ear, pay attention, and turn the page!

RISVEGLIA IL PIRATA CHE È IN TE!

Benvenuti al mare! Per quest'anno non camb... Fermo, marinaio d'acqua dolce! Calma! Qui sei nelle mie acque. Lo so, è strano da dire per uno spettro Piwata, ma se sei uno di quei ladruncoli che bramano i miei tesori, preparati a finire in pasto ai pesci! Quindi, a meno che tu non voglia unirti a me nel Regno dei Morti, ti consiglio di sciogliere gli ormeggi e fare rotta per «il più lontano possibile» e in fretta!

POSIZIONAMENTO DEGLI SCENARI E DEI KAMA



ALTRE CASELLE IMPORTANTI



TOTEM
Un Totem è un ostacolo insensibile, invalicabile, ma non blocca la Linea di Tiro.

KOKOKOPALMA
Una Kokokopalma è un ostacolo sbarrante insensibile: è invalicabile e blocca la Linea di Tiro.

ZATTERA
La Zattera è un elemento dello scenario insensibile e molto particolare. Ci sono 4 regole indispensabili da conoscere per non farsi fregare come un marinaretto. Allora, metti via la spada prima di tagliarti le orecchie, fai ben attenzione e gira pagina!

WECKT DEN PIRATEN IN EUCH!

Willkommen in der Marina! Eine Seefahrt die ist lustig, eine See... Halt, stehenbleiben, Süßwassermatrose! Immer mit der Ruhe! Du tummelst dich hier in meinen Gewässern. Das mag sich zwar für einen Geisterpiwaten komisch anfühlen, aber wenn du einer dieser Schurken bist, die es nach meinen Schätzen gelüsten, dann wirst du ganz schnell zu Fischfutter! Ich rate dir also, schnell zu wenden und dich in die Riemen zu legen, es sei denn, du willst mir im Reich der Toten Gesellschaft leisten!

PLATZIERUNG DER DEKOELEMENTE UND KAMAS



WEITERE BESONDERE FELDER



TOTEM
Ein Totem ist ein unempfindliches Hindernis, das zwar unpassierbar ist, aber die Sichtlinie nicht unterbricht.

KOKOSNOSSPALME
Eine Kokosnospalme ist ein behinderndes unempfindliches Hindernis: es ist unpassierbar und unterbricht die Sichtlinie.

FLOß
Das Floß ist unempfindlich und dabei ein ganz besonderes Dekoelement. Damit ihr nicht übers Ohr gehauen werdet wie eine Landrätte, solltet ihr 4 unumgängliche Regeln kennen. Legt also euren Säbel beiseite bevor ihr euch am Ohr verletzt, passt gut auf und blättert die Seite um!

¡DESPIERTA AL PIRATA QUE HAY EN TI!

Mawinewo de luces, con arma de fuego y espada morena... ¡Alto ahí, marinero de agua dulce! No te aceleres. Estas son mis aguas. Puede parecer raro que diga eso, siendo un espectro piwata, pero, en cualquier caso, como seas uno de esos bribones que quieren hacerse con mis tesoros, ¡prepárate para caminar por la plancha! Así que, a no ser que quieras reunirme conmigo en el mundo de los muertos, te aconsejo que corrijas el rumbo viento en popa, a toda vela.

POSICIONAMIENTO DEL ATREZO Y DE LOS KAMAS



OTRAS CASILLAS IMPORTANTES



TÓTEM
Un tótem es un obstáculo con insensibilidad e intransitable, aunque no bloquea la línea de visión.

NOZDEKOKOTERO
Un nozdekokotero es un obstáculo con insensibilidad, intransitable y que, además, bloquea la línea de visión.

BALSA
La balsa, aparte de tener insensibilidad, es un elemento del decorado muy especial. Hay 4 reglas fundamentales que debes conocer para que no te engañen como a un grumetillo. Así que guárdate tu sable pirata, no te vayas a cortar una oreja, presta atención y pasa la página.



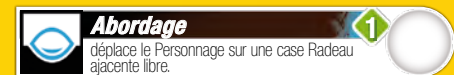
RÉVEILLEZ LE PIRATE QUI SOMMEILLE EN VOUS !
 AWAKEN THE PIRATE WITHIN!
 RISVEGLIA IL PIRATA CHE È IN TE!
 WECKT DEN PIRATEN IN EUCH!
 ¡DESPIERTA AL PIRATA QUE HAY EN TI!

REGLES DES DECORS DES ILES DU CHOUQUE

1) Le plateau possède des cases Eau. Si un Radeau est placé sur une case Eau, celle-ci devient une case Radeau à la place.

2) Une pièce de jeu ne peut se déplacer ou être déplacé d'aucune manière sur une case Radeau, excepté en utilisant le sort ABORDAGE. (Le Radeau est un obstacle impassable ne gênant pas les lignes de vue pour tout déplacement ou effet de déplacement, excepté avec le sort ABORDAGE.)

3) ABORDAGE est un sort que tous les personnages possèdent. Néanmoins les cases Eau ont une particularité : un personnage situé sur une case Eau ne peut pas lancer ce sort.



4) Quand un personnage sur un Radeau utilise un PM pour se déplacer sur une case Eau, le Radeau se déplace avec lui, et reste donc sous ses pieds.

Je te sens perplexe Moussaillon, alors voici des exemples pour t'aider à mérhumiser ces astuces de piwates :

Si Luk Ylook pousse une Coa Gulay un radeau bloquerait la Coa.

Un Nox ne peut pas se téléporter sur un radeau.

Poo-Chan ne peut pas lancer un Personnage sur le Radeau.

REGLE OPTIONNELLE : LE JEU DES PIWATES FANTÔMES !

Chaque joueur choisit un jeton Trésor Piwate fourni, puis pose son jeton Trésor sur un des Radeaux en jeu.

Le Trésor n'est pas un obstacle, il est insensible et la case où il se trouve reste libre. S'il est sur une case Radeau et que le Radeau est déplacé, il se déplace avec. Un Krosmaster peut déplacer un Trésor présent sur sa case ou adjacent à lui, sur une case libre situé à une portée de 2 maximum, pour 2 PA.

Le premier joueur à ramener le Trésor adverse sur une de ses cases de déploiement gagne la partie !

Encore Plus Mortel !

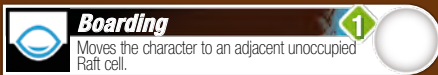
Plus de victoire aux GG, on combat pour le Trésor jusqu'à la fin ! Au début du tour d'un joueur, si son adversaire possède un ou plusieurs Krosmasters KO, alors le joueur dont c'est le tour les remet en jeu sur les cases de déploiement de son adversaire, sans marqueurs ni Récompenses Démoniaques.

RULES OF CHOUQUE ISLAND SCENERY.

1) The game board has Water cells. If a raft is placed on a Water cell, it becomes a Raft cell instead.

2) A game piece cannot move or be moved in any way on a Raft cell, except by using the Boarding spell. (The Raft doesn't disturb line of sight and is an impassable obstacle for all movement or movement effects, except the Boarding spell.)

3) Boarding is a spell that all characters have. However, the Water cells have one peculiarity: a character on a Water cell cannot cast this spell.



4) When a character on a Raft uses MP to move on a Water cell, the raft moves with him, and thus stays under his feet.

I feel like you're confused, landlubber, so here's some examples to help you memorize these piwate tips:

If Luk Ylook pushes a Coa Gulary, a Raft will block the Coa.

A Nox can't teleport onto a Raft.

Poo-Chan cannot throw a character onto a Raft.

OPTIONAL RULE: THE GAME OF GHOST PIRATES!

Each player chooses a provided Piwate Treasure token, then places their treasure token on a raft in play.

The treasure is not an obstacle, is Unfazed, and the cell it's in remains unoccupied. If it's on a Raft cell and the Raft is moved, it moves with the Raft. A Krosmaster can move a treasure in their cell, or in an adjacent one, to a free cell within a range of 2, for 2 AP.

The first player to bring the enemy treasure to one of their starting cells wins the game!

Even More Deadly!

No more victories by GG! It's a fight to the finish for the Treasure! At the beginning of a player's turn, if their adversary has one or more KO'd Krosmasters, the player whose turn it is puts them into play on his opponents starting cells, without markers or Demonic Rewards.

REGOLE DEGLI SCENARI DELLE ISOLE DEL CHUKO.

1) Il tabellone possiede delle caselle Acqua. Se una Zattera è posizionata su una casella Acqua, quest'ultima si trasforma in una casella Zattera.

2) Un elemento di gioco non può spostarsi o essere spostato in alcun modo su una casella Zattera, a meno che non venga utilizzato l'incantesimo Abbordaggio (la Zattera non disturba la linea di tiro, ed è un ostacolo invalicabile per qualsiasi spostamento o effetto di spostamento, tranne con l'incantesimo Abbordaggio).

3) Abbordaggio è un incantesimo che tutti i personaggi possiedono. Ad ogni modo, le caselle Acqua hanno una particolarità: un personaggio situato su una casella Acqua non può lanciare questo incantesimo.



4) Quando un personaggio su una Zattera utilizza 1 PM per spostarsi su una casella Acqua, la Zattera si sposta con lui e resta, quindi, sotto ai suoi piedi.

Ti vedo perplesso, marinaretto, allora ecco degli esempi per aiutarti a memorizzare questi trucchetti da piwata:

Se Luk Iliuk spinge una Jo Gular, una Zattera bloccherà Jo.

Un Nox non può teletrasportarsi su una Zattera.

Poochan non può lanciare un personaggio su una Zattera.

REGOLA OPZIONALE: IL GIOCO DEI PIWATI FANTASMA!

Ogni giocatore sceglie un gettone Tesoro Piwata fornito, poi lo posa su una delle Zattere in gioco.

Il Tesoro non è un ostacolo, è insensibile e la casella su cui si trova resta libera. Se si trova su una casella Zattera e quest'ultima viene spostata, il gettone si sposta con essa. Un Krosmaster può spostare un Tesoro, presente sulla sua casella o su una adiacente a lui, verso una casella libera situata a una Portata massima di 2, al costo di 2 PA.

Il primo giocatore che porta il Tesoro avversario su una delle proprie caselle di posizionamento ha vinto la partita!

Ancora più mortale!

Nessuna vittoria ai GG, si combatte per il Tesoro fino alla fine! All'inizio del turno di un giocatore, se il suo avversario ha uno o più Krosmaster KO, il giocatore a cui tocca li rimette in gioco sulle caselle posizionamento del suo avversario, senza segnalini né Ricompense Demoniache.

PLATZIERUNGSREGELN DER DEKOELEMENTE FÜR LE TSCHUCKS INSELN

1) Das Spielbrett verfügt über Wasserfelder. Wird ein Floß auf ein Wasserfeld platziert, dann wird dieses Feld stattdessen zu einem Floßfeld.

2) Eine Spielfigur auf einem Floßfeld kann sich weder fortbewegen, noch in irgendeiner Weise bewegt werden, es sei denn durch Einsatz des Zaubers Entern. (Das Floß unterbricht keine Sichtlinien und ist ein unpassierbares Hindernis bei allen Fortbewegungen oder deren Auswirkungen, ausgenommen mit dem Zauber Entern.)

3) Entern ist ein Zauber, den alle Charaktere besitzen. Allerdings haben Wasserfelder eine Eigenart: ein Charakter, der sich auf einem Wasserfeld befindet, kann diesen Zauber nicht wirken.



4) Befindet sich ein Charakter auf einem Floß und benutzt einen BP, um sich auf ein Wasserfeld zu platzieren, dann bewegt sich das Floß mit ihm mit und bleibt so unter seinen Füßen.

Ich merk schon, Landratte, dass du etwas verdattert bist. Deshalb hier ein paar Beispiele, damit du dir diese Piwatentricks besser merken kannst:

Wird Koa Gulia von Luki Luki geschubst, dann wird Koa Gulia von einem Floß blockiert.

Nox kann sich nicht auf ein Floß teleportieren.

Ein Charkter kann nicht von Poochan auf ein Floß geworfen werden.

MÖGLICHE ZUSATZREGEL: DAS GEISTER-PIWATENSPIEL!

Jeder Spieler wählt einen Piwatenschatz-marker und platziert ihn auf eines der Flöße im Spiel.

Der Schatz ist kein Hindernis, er ist unempfindlich und das Feld auf dem er sich befindet, bleibt frei. Befindet sich der Schatz auf einem Floßfeld und das Floß wird bewegt, dann bewegt sich der Schatz zusammen mit dem Floß. Ein Krosmaster kann einen Schatz, der sich auf seinem Feld oder neben ihm befindet, für 2 AP auf ein freies, maximal 2 Reichweite entferntes Feld platzieren.

Der erste Spieler, der den gegnerischen Schatz auf eines seiner Startfelder schafft, hat die Partie gewonnen!

Noch Viel Tödlicher!

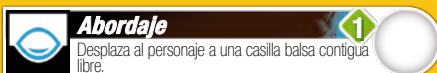
Keine Siege nach GG mehr, man kämpft bis zum bitteren Ende um den Schatz ! Besitzt zu Rundenbeginn eines Spielers sein Gegner einen oder mehrere K.O., geschlagene Krosmaster, dann stellt der Spieler, dessen Runde beginnt, diese wieder auf die Startfelder seines Gegners und das ohne Verletzungs-Tropfen, BP-Quadrate, AP-Sterne oder Dämonische Belohnungen.

REGLAS DEL ATREZO DE LAS ISLAS DE LE CHUKO

1) El tablero contiene casillas agua. Si se coloca una balsa en una casilla agua, esta última se convierte en una casilla balsa.

2) Una pieza de juego no puede en modo alguno desplazarse o ser desplazada a una casilla balsa, a no ser que se utilice el hechizo Abordaje. (La balsa, que no bloquea la línea de visión, es un obstáculo intransitable ante cualquier desplazamiento o efecto de desplazamiento, salvo si se usa el hechizo Abordaje.)

3) Abordaje es un hechizo que poseen todos los personajes. Ahora bien, las casillas agua tienen una particularidad: impiden al personaje que se sitúe en ellas utilizar este hechizo.



4) Cuando un personaje situado en una casilla balsa utiliza un PM para moverse a una casilla agua, la balsa se desplaza con él quedándose, por tanto, en la posición de este último.

Te veo muy perdido, grumetillo, así que te voy a dar algunos ejemplos para que memorices bien estos «ronsejos» de piwatas:

Si Luk Ylook empuja a Yoko Agular, una balsa podría bloquear a Yoko.

Nox no puede teletransportarse a una balsa.

Poochan no puede mandar a un personaje a una balsa.

REGLA OPCIONAL: EL JUEGO DE LOS PIWATAS FANTASMAS

Cada jugador elige una de las fichas tesoro piwata proporcionadas y, a continuación, coloca su ficha tesoro en una de las balsas que hay en el juego.

El tesoro no es un obstáculo, tiene insensibilidad y deja libre la casilla donde esté. Si se encuentra en una casilla balsa y esta es desplazada, se desplaza con la balsa. Un krosmaster puede mover un tesoro que esté en su misma casilla o a su lado hacia otra casilla libre que se sitúe a un alcance de 2, como máximo, a cambio de 2 PA.

El primer jugador que traiga el tesoro del oponente a alguna de sus casillas de partida gana la partida.

¡Todavía más mortal!

Nada de ganar por GG, isino combatir por el tesoro hasta el final! Cuando le toca a un jugador, si el oponente tiene en su haber a uno o varios krosmasters noqueados, el jugador al que le toca los vuelve a hacer entrar en juego colocándolos en las casillas de partida del oponente, sin indicadores ni recompensas demoníacas.



RÈGLES DES DÉCORS PIWATE ISLAND



RULES OF CHOUQUE ISLAND SCENERY.



REGOLE DEGLI SCENARI DELLE ISOLE DEL CHUKO.



PLATZIERUNGSREGELN DER DEKOELEMENTE FÜR LE TSCHUCKS INSELN



REGLAS DEL ATREZO DE LAS ISLAS DE LE CHUKO