

Codi De Conducta

Per Marleene Barthow, Governadora de l'Illa de LeCuc

Aquests articles presenten el Codi Pirata de l'Illa de LeCuc, i per tant son llei a l'illa.

Contravindre qualsevol d'aquests articles serà motiu de abandonament a una illa deserta o mort. La pena serà decidida per l'autoritat de l'illa.

Els Articles de l'Acord

1. L'Illa de LeCuc es una república pirata independent de qualsevol nació i corona del món. I el cap de govern de l'illa és la màxima autoritat a la mateixa. Tota persona a l'illa deurà de complir aquestes normes i respectar l'autoritat local.
2. No està permès el robatori ni l'assassinat dins de l'illa. Qualsevol conflicte o disputa es resoldrà amb un parlament amb l'autoritat local.
3. En cas de que un conflicte es determine que no pot ser resolt mitjançant el parlament, l'autoritat pot decidir permetre un duel legal entre els contendents.
4. El joc està permès a l'Illa, qualsevol pot jugar-se el que vullga, però els deutes a LeCuc sempre es paguen. Qui es negue a complir amb el pagament serà jutjat i sentenciat per l'autoritat local.

Regles bàsiques de Joc

Pacte de Pirates

- Hi han 3 faccions que han de signar l'acord:
 - República de Nassau
 - República de LeCuc
 - Els Independents
- Es necessita un mínim de dos vots afirmatius per facció
- La votació es realitzarà al finalitzar la partida
- Els jugadors deuran convèncer a la resta de que votar
- Només els personatges vius al final de la partida podran votar

Autoritat Local

- L'autoritat local està formada per tres personatges:
 - Marleene Barthow, governadora de l'Illa de LeCuc
 - Edward Teach (Barba Negra), comandant de la flota de LeCuc
 - Mary Read, capitana del exèrcit de LeCuc
- Durant l'estància a l'Illa tot el món deurà seguir les seues normes i acceptar la seua autoritat
- Qualsevol conflicte que tinga que ser dirimit s'haurà de consultar amb la governadora primer

Regles del Duel Legal

- Només l'autoritat local pot decidir de convocar un Duel Legal
- Un representant de l'autoritat local serà anomenat jurat del duel
- El guanyador serà qui primer en aconseguir 3 atacs satisfactoris
- El guanyador es podrà quedar amb les pertinences del perdedor
- El guanyador decideix si li perdona la vida al perdedor

Interpretació

- Quan hi ha un duel, la partida es para i tots fan rogle per a presenciar el duel i arengar als participants
- El jugadors han de posar-se en guardia i simular els atacs i les defenses

Atacs i defenses

- Es juga llençant un dau de 20, el dau representa la sort dels jugadors
- Els atacs i defenses son consecutius, primer un jugador i després l'altre
- Qui ataca primer es decidirà per major puntuació al dau a una primera tirada
- La puntuació de la tirada es calcula com: dau + habilitat + bonus de insult
- Si la puntuació l'atacant iguala o supera la de la defensa el atac es satisfactori, en cas contrari l'atac falla
- Un 1 sempre es considerat una pifia, i un 20 sempre es considerat un crític (un crític sempre guanya, una pifia sempre perd)

Insults

- Abans de realitzar l'atacar el jugador atacant pot decidir proferir un insult i el defensor una replica, al estil de batalles de insults del monkey island
- El jurat del duel decidirà si l'insult o la réplica guanyen, i el guanyador obtindrà un bonus de +2 en la tirada

Exemple (del monkey island):

Insult - ¡Luchas como un ganadero!

Replica - Qué apropiado, tú peleas como una vaca.

Taula de Daus

"El Mentiroso"

- Per a apostar més coses a banda de gemmes (títols de vaixells, etc)
- Per a dos persones
- Joc amb 5 daus i un cubilet
- S'ha de pujar l'aposta (tres 5 son més que tres 4)
- S'han de guanyar tres rondes per guanyar la partida

El Crabs

- Pot apostar qui vullga, pero només gemmes.
- És una forma simplificada del joc conegut com "craps".
- Les normes (en castellà):

Alguien realiza una tirada de dos dados de seis y los jugadores apuestan sobre la línea de "pase" o sobre la barra de "no pase".

1. Si el lanzamiento inicial da como resultado un 7 o un 11, ganan los de línea de pase.
2. Si el lanzamiento inicial da como resultado un 2 o un 3, ganan los de la barra de no pase.
3. Si el lanzamiento da como resultado un 4, 5, 6, 8, 9 o 10, se deberán realizar posteriores lanzamientos.
En este momento, pueden aumentarse o reducirse las apuestas. Si se repite el mismo número obtenido en el primer lanzamiento –lo que llamaremos "punto"– antes de sacar un 7, ganarán los de la línea de pase. Si antes de repetir ese número inicial sale un número 7, ganarán los de la barra de no pase.
4. Si el lanzamiento da lugar a un 12, las apuestas quedarán nulas y el dinero se acumulará para la siguiente apuesta.