

REGOLE DEL GIOCO

LA BATTAGLIA DEI PIRATI

*State per iniziare un'avvincente battaglia.
Caricate i cannoni e sguainate le spade!
Per colpire i galeoni nemici e
per attaccare i porti avversari dovrete usare
abilità e tattica... e avere anche un po' di fortuna!
Chi riuscirà a diventare il re dei sette mari?*

COMPONENTI DEL GIOCO BASE



4 isole con relativi
porti



4 torri
con supporto



12 galeoni
con supporto



1 grande isola



1 dado
navigazione



1 dado
combattimento



1 cannone



5 proiettili



1 corda con
i nodi

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Potete giocare dove preferite, sul tavolo o sul pavimento. Se siete in due o quattro giocatori, disponete i 4 porti formando un quadrato, lasciando una distanza di circa 1 metro **1** tra un porto e l'altro (se giocate sul tavolo probabilmente dovrete creare un quadrato più piccolo, ma cercate di formare un campo di gioco il più ampio possibile).

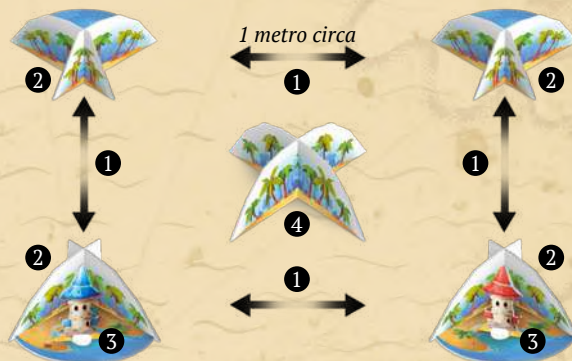
Se siete in tre giocatori, collocate i tre porti formando un triangolo, sempre lasciando una distanza di circa 1 metro tra un porto e l'altro.

Posizionate dietro ai porti le isole con le palme **2**, e mettete una torre sopra ogni porto **3**. Collocate poi la grande isola al centro del campo di gioco **4**.

Ogni giocatore sceglie uno dei porti e vi posiziona i tre galeoni del colore scelto. Se siete in due giocatori, ognuno controlla i porti e i galeoni di due colori (quindi in totale due torri e sei galeoni).

Inizia il giocatore che per ultimo ha visto un pirata, e il gioco poi prosegue in senso orario. Se nessuno gli crede, inizia il giocatore più giovane.

Preparazione con 2/4 giocatori



Domanda: Quanto deve esser grande il campo di gioco? Fino a dove possono navigare i miei galeoni?

Non esistono limiti di spazio, se non i bordi del tavolo o, se giocate sul pavimento, i muri e gli armadi. Con la vostra flotta potete salpare ovunque volete... e arricchire il campo di gioco con tutti gli ostacoli che desiderate!

TURNO DI GIOCO

Durante il vostro turno dovete eseguire le prime due azioni ed eventualmente la terza, anche più volte, sempre nel seguente ordine:

- 1) Colpo di cannone
- 2) Navigazione
- 3) Combattimento all'arma bianca

Colpo di cannone

Posizionate il cannone vicino a uno dei vostri galeoni o alla vostra isola (al massimo a 3 cm di distanza).

Importante: Non potete scegliere un galeone o la torre se sono coinvolti in un combattimento all'arma bianca.

Inserite il proiettile nel cannone, sparando successivamente nella direzione del vostro obiettivo (torre o galeone avversario), facendo in modo che le ruote del cannone tocchino sempre terra.

Consiglio: con una mano **5** tenete saldamente il cannone, per non muoverlo erroneamente durante il tiro.

Se riuscite a far cadere la torre o il galeone di un avversario, questo viene tolto dal campo di gioco e preso come proprio trofeo. Se invece mancate l'obiettivo, oppure lo colpite ma senza farlo cadere, allora il tiro è fallito e dovete passare all'azione successiva. Si può tirare solo una volta durante il proprio turno.

Importante: Come tiro si intende qualsiasi tentativo in cui il proiettile lascia il cannone. Se non lascia il cannone, potete riprovare.

Se le isole e le torri si sono spostate a seguito di un tiro, rimettetetele nella precedente posizione. Lasciate invece i galeoni nella posizione in cui sono stati eventualmente spostati dal proiettile.



Navigazione

Lanciate il dado navigazione: il risultato del lancio indica di quanti nodi potete muovervi. Se ottenete più di 1 nodo potete dividere il valore dello spostamento tra i vostri galeoni. Se ad esempio ottenete 3 nodi potete:

- muovere di 3 nodi uno solo dei vostri galeoni
- muovere di 2 nodi un galeone e di 1 nodo un altro galeone
- muovere tutti i tre galeoni di 1 nodo ciascuno.

Importante: I galeoni coinvolti nel combattimento all'arma bianca e quelli danneggiati (vedi variante per esperti) non si possono muovere, e naturalmente nemmeno le torri.

Per misurare la distanza utilizzate la corda con i nodi. Lanciate il dado navigazione per vedere quanta è la velocità del vento in quel punto del campo di gioco **6**. Mettete il primo nodo a fianco del vostro galeone **7**, disponendo poi la corda nella direzione desiderata della vostra navigazione (potete anche eventualmente farle fare una curva). Alla fine muovete il vostro galeone lungo la corda **8** di tanti nodi (ad esempio 3) quanti indicati dal dado.



Combattimento all'arma bianca

Se fate arrivare il vostro galeone vicino a un nemico (torre o galeone) potete assaltarlo in un combattimento all'arma bianca.

Importante: per poter effettuare il combattimento è sufficiente che la distanza tra il vostro galeone e l'obiettivo avversario sia inferiore all'altezza del galeone.



Il galeone di Luca si è avvicinato al galeone nemico e può iniziare il combattimento

Lanciate il dado combattimento.



Se esce il simbolo della bandiera bianca, l'avversario deve arrendersi. Togliete la torre o il galeone dal campo di gioco e prendetelo come trofeo.



Se esce il simbolo delle 2 spade incrociate, il galeone (o la torre) che ha sferrato l'attacco non ha vinto la battaglia, che continuerà nel prossimo turno di gioco del giocatore che ha subito l'attacco.

A ogni turno dovete risolvere tutti i combattimenti all'arma bianca (anche più di uno) in cui siete coinvolti.

Il galeone di Gabriele ha raggiunto il porto di Clara e può attaccare la torre.

Se Gabriele non vince, al prossimo turno di Clara sarà la sua torre ad attaccare il galeone di Gabriele.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore viene eliminato, vale a dire quando ha perso tutti i propri galeoni e la propria torre. Gli altri giocatori contano i propri trofei. Ogni galeone vinto come trofeo vale 1 punto, mentre ogni torre conquistata vale 2 punti. Vince la partita chi ha il punteggio più alto e, in caso di parità, chi ha conquistato il maggior numero di torri.

GIOCO DI SQUADRA

Se siete in 4 giocatori potete anche sfidarvi in 2 squadre da 2 giocatori ciascuna. Le regole non cambiano e la partita termina quando viene eliminato il primo giocatore. Vince la squadra che ha conquistato il maggior numero di punti.

VARIANTE PER ESPERTI

Quando padronegiate le regole del gioco base potete ampliare la vostra esperienza di gioco con le seguenti regole avanzate.

Colpo di cannone: quando riuscite a far cadere la torre o il galeone dell'avversario, questo viene solo *danneggiato*. Lasciatelo quindi nel punto in cui è caduto. Le torri e i galeoni danneggiati non possono sparare.

Navigazione: i galeoni danneggiati non possono muoversi.

Combattimento all'arma bianca: le torri e i galeoni danneggiati non possono attaccare.

Riparazione della torre o del galeone: Alla fine del vostro turno potete riparare la vostra torre o i vostri galeoni danneggiati, rimettendoli in posizione verticale.

Per poter conquistare la torre o il galeone come trofeo, prima che venga riparato, qualsiasi giocatore, anche chi non l'ha danneggiato, deve affrontarlo in un combattimento all'arma bianca. Se riuscite a raggiungere l'obiettivo, l'assalto è automaticamente vinto, senza lanciare il dado combattimento.



Dopo la riparazione del proprio galeone, Luca può rimetterlo in gioco prima che venga conquistato.

SCENARI AGGIUNTIVI

Per rendere il gioco più vario e avvincente è possibile giocare con sei scenari aggiuntivi. È possibile anche unire due o più scenari.

1 L'ISOLA DEL TESORO



1 isola del tesoro



1 gettone forziere con il tesoro

Preparazione: posizionate l'Isola del tesoro al centro del campo di gioco, al posto della grande isola. Mettete quindi su di essa il gettone del forziere.

Quando il vostro galeone raggiunge l'isola, prendete il forziere con il tesoro e applicate il gettone sopra al vostro galeone.

Se il vostro galeone viene sconfitto in un combattimento all'arma bianca il forziere viene rubato dal galeone che l'ha sconfitto. Se invece il galeone viene abbattuto da un colpo di cannone, allora rimettete il forziere sull'isola del tesoro (se non si sta giocando la variante per esperti). A fine partita, chi è in possesso del tesoro ottiene 3 punti bonus.

2 NAVE FANTASMA



1 isola
del tesoro



1 nave fantasma
con supporto

Preparazione: Posizionate l'isola del tesoro con sopra la nave fantasma a fianco della grande isola.

Invece di muovere uno dei vostri galeoni potete spostare la nave fantasma. La nave fantasma si muove e attacca come qualsiasi altro galeone ma, se abbatte un galeone o una torre, nessuno ottiene il trofeo. La nave fantasma può invece esser fatta cadere e presa come trofeo secondo le regole normali.

3 MOSTRO MARINO



1 mostro marino
con supporto



1 gettone
ferita

Preparazione: Inserite il mostro marino in un supporto e posizionatelo al posto della grande isola.

Invece di spostare uno dei vostri galeoni, potete muovere il mostro marino. Il mostro può essere colpito dal cannone, ma non lo si può assaltare in un combattimento all'arma bianca. Al contrario il mostro marino può attaccare solo con il dado combattimento. Se il mostro marino sconfigge un galeone, il giocatore che lo ha mosso non ottiene il trofeo.

Il mostro marino ha due punti vita: i giocatori devono farlo cadere due volte per sconfiggerlo. Indicate il primo rovesciamento applicando il gettone ferita al mostro marino.

4 TEMPESTA



1 gettone
tempesta

Preparazione: Posizionate il gettone tempesta sotto la grande isola.

Quando il vostro galeone è a meno di 3 nodi di distanza dal gettone tempesta, potete aggiungere 1 nodo al risultato del dado navigazione per fare il vostro movimento.

Potete spostare il gettone tempesta di 1 nodo in qualsiasi direzione, ma per farlo dovete consumare 1 punto movimento.

5 MERCANTE



4 gettoni
merce

Preparazione: Posizionate casualmente un gettone merce in ogni porto. Il colore della merce deve essere diverso dal colore del porto in cui viene posizionato.

I giocatori possono caricare il gettone merce applicandolo sopra a un galeone presente nel porto. Se riuscite a trasportare la merce nel porto del colore corrispondente tenete da parte il gettone e alla fine del gioco questo vale 2 punti bonus.

Importante: Un galeone che trasporta una merce non può sparare colpi di cannone né svolgere combattimenti all'arma bianca.

6 KRAKEN



1 gettone
Kraken

Preparazione: Posizionate il Kraken sotto la grande isola.

Invece di muovere uno dei vostri galeoni potete spostare il Kraken. Se il Kraken arriva sotto un galeone, l'avvolge con i suoi tentacoli e gli impedisce di muoversi. Non è possibile attaccare il Kraken con colpi di cannone, ma solo con un combattimento all'arma bianca. Se vincete il combattimento all'arma bianca, il Kraken libera la sua morsa e potete spostarlo di massimo 3 nodi in qualsiasi direzione.

Importato da:
CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)
www.creativamente.eu

Un gioco di: Frédéric Moyersoen
Illustrazioni di: Petr Štefek
Progetto di: David Rozsival
Grafica di: Jiří Trojáněk



LUDO ERGO SUM

Albi

©Albi, 2021.
All rights reserved.