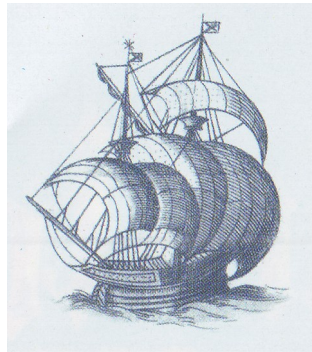




Il gioco della fortuna sfacciata

Regolamento



Ringraziamenti

Autore – Scott Peterson

Illustrazioni – Mark Ferrari

Copertina – William Gilkerson

Logo “Pirateer” - Rick Sacks, James Maxwell

Grafica – James Sibbett, Scott Peterson

Foto retro scatola – Robert J. Stewart

Traduzione (18 agosto 2006)

Claudio Cicconetti <bunbun.goblins@gmail.com>

PREFAZIONE

Nel 1578 un marinaio di nome Francis Drake cambiò il mondo. Per quasi un secolo la Spagna aveva monopolizzato il panorama mondiale del commercio, mentre galeoni carichi di tesori navigavano dai Caraibi all'Andalusia sotto i migliori auspici di Re Filippo e della sua flotta di navi da guerra. L'impero più potente della Terra era invincibile ... o almeno così sembrava.

Drake passò alla storia in uno dei suoi viaggi a bordo del piccolo vascello chiamato "Il cervo d'oro". Lui e la sua truppa di mercenari riuscirono con l'astuzia a sfuggire alla marina spagnola con 26 tonnellate di gioielli e metalli preziosi. La notizia si sparse per i sette mari, segnando così la fine della dominazione spagnola.

Quattrocento anni dopo ebbe inizio il mio viaggio personale dopo avere ideato *il gioco della fortuna sfacciata*. Lo giocai con i miei amici e, siccome tutti volevano averne una copia, iniziai ad auto-produrre il gioco nel mio garage. Presto anche persone che non avevo mai conosciuto iniziarono a chiedermi copie e fino al 1985 ne vendetti oltre 8000. Inizialmente chiamai il gioco "Privateer" [pirata mercenario appunto, NdT] perché l'idea da cui trassi ispirazione fu proprio il viaggio di Drake. I miei fan, tuttavia, iniziarono a chiamarlo "Pirateer", che si rivelò alla fine un nome più incisivo.

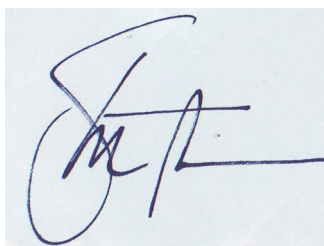
Al tempo avevo la convinzione che un grande gioco dovesse essere prodotto da una casa editrice grande, per cui contattai la Parker Brothers. Non erano interessati. Così come non lo erano alla Milton Bradley. Scoraggiato, mi rassegnai ad abbandonare il gioco.

Dieci anni più tardi trovai però i miei figli giocare con il mio vecchio gioco. "Babbo," - dicevano - "è proprio divertente." Contattai allora nuovamente le stesse case editrici di un tempo. Mi stupii, tra l'altro, di trovarle al solito indirizzo. Infatti, la Parker Brothers e la Milton Bradley erano state acquisite dalla Hasbro e fuse nella casa editrice più potente della Terra. Comunque la loro risposta fu la stessa, solo molto più grande.

Pirateer fu ufficialmente distribuito dalla Mendocino Game Company nel luglio 1995. Quello stesso anno battè i nuovi giochi distribuiti dalla Hasbro nella competizione di *Game of the Year* del *Wisconsin State Journal*. Nel 1996 battemmo nuovamente la Hasbro nel *Best New Mind Game* della associazione *American Mensa*. Quest'anno Pirateer effettuò il suo debutto in Europa nelle competizioni nazionali di Svezia e Finlandia. Quasi 50000 copie sono state distribuite in dieci nazioni, tradotte in cinque lingue. Si tratta di un sogno che diventa realtà.

Tuttavia, la parte più importante di questa storia è ancora da scrivere, e dipende da voi. Quando comprate Pirateer, e altri giochi prodotti da case editrici indipendenti, ricordate a case editrici come la Hasbro che i grandi prodotti non vengono fuori dalle fabbriche, ma dai clienti.

Grazie a tutti voi per il vostro supporto al libero scambio.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'S. Peterson', written on a light-colored background.

Scott Peterson, Agosto 1997

PREPARAZIONE

Una scatola di Pirateer comprende un tabellone di gioco pieghevole, 12 segnalini “nave” suddivisi in quattro fazioni, 2 dadi a sei facce, una moneta “tesoro”.

Ciascun giocatore sceglie una fazione diversa e piazza le proprie navi sul tabellone nelle caselle vicine al proprio porto (vd. figura). Il tesoro è posizionato sull'isola al centro del tabellone. Tutti i giocatori effettuano un tiro di entrambi i dadi per decidere il primo giocatore. L'ordine di gioco prosegue successivamente in ordine orario, da destra a sinistra.

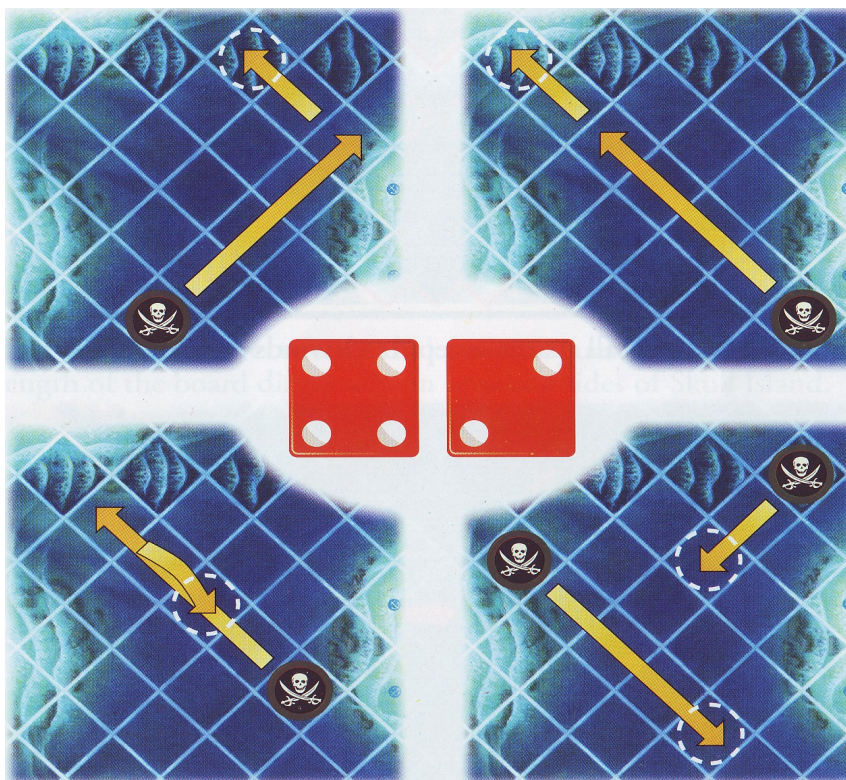


SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco consiste nel recuperare il tesoro dall'isola dove è sepolto e portarlo nel proprio porto.

TURNO DI GIOCO

All'interno del proprio turno, ciascun giocatore effettua un singolo lancio di entrambi i dadi il cui esito determina i movimenti delle sue navi sul tabellone. Il giocatore deve utilizzare obbligatoriamente entrambi i movimenti, ciascuno dei quali può essere sfruttato da una singola nave. Eventualmente, la medesima nave può effettuare due movimenti indipendenti. Ogni movimento deve essere completato in una singola direzione, trasversalmente rispetto alle caselle sul tabellone (vd. figura).



Entrambi i dadi devono essere utilizzati per il movimento. Nel caso non sia possibile utilizzare uno dei due dadi per effettuare un movimento valido, allora solo uno dei due dadi viene utilizzato dal giocatore. Può altresì capitare che nessuno dei due movimenti siano consentiti per alcuna delle navi del giocatore. In questo caso, il turno passa immediatamente al giocatore successivo.

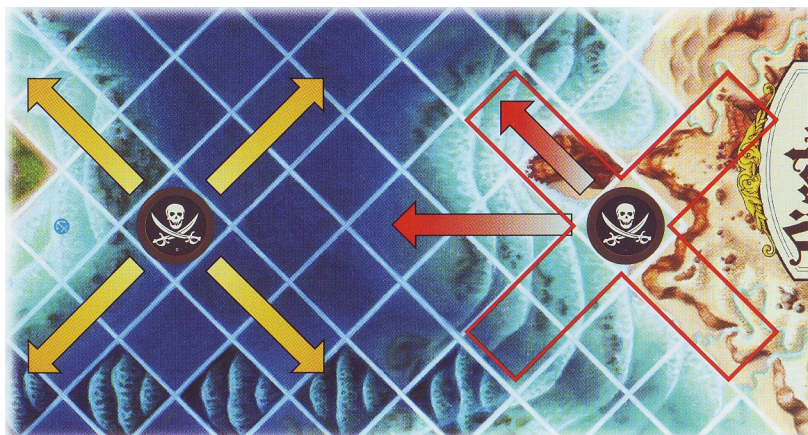
MOVIMENTI

Il *mare aperto* comprende tutte le caselle del tabellone ad esclusione di:

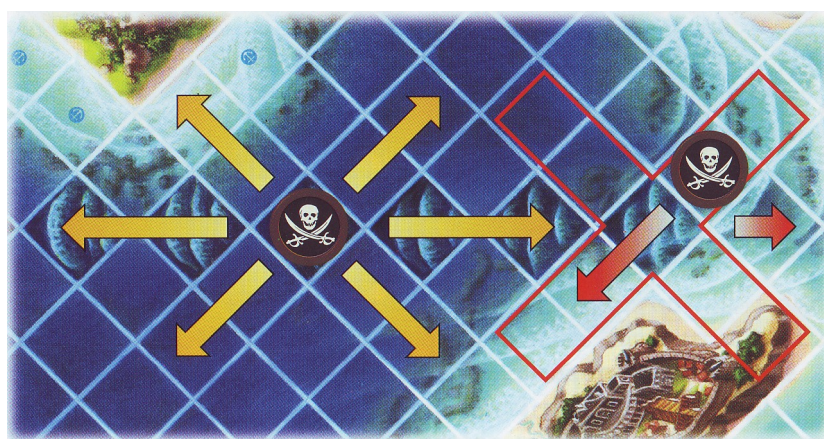
- correnti marine: 20 caselle di colore blu scuro raffiguranti delle onde che attraversano il mare aperto longitudinalmente rispetto al tabellone, costeggiando l'isola del tesoro;
- stretti: due coppie di caselle triangolari posizionate al centro dei lati lunghi esterni del tabellone.

La zona di mare aperto include le otto caselle attorno all'isola del tesoro, che fungono da zone di attracco per le navi che desiderano appoggiarsi del tesoro. L'isola stessa non è invece parte del mare aperto.

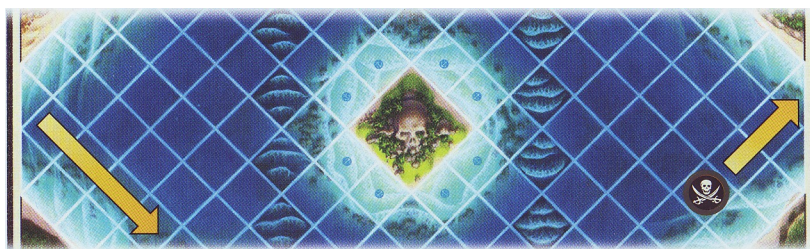
Le navi possono muoversi esclusivamente in direzione diagonale mentre sono in mare aperto (vd. figura). In nessun caso una nave può attraversare la terra ferma, l'isola del tesoro, le baie, gli isolotti o altre navi, sia proprie che avversarie.



Le correnti sono tratti speciali di mare, per le quali valgono le regole seguenti. Una nave può muoversi diagonalmente dalla corrente al mare aperto, e viceversa, ma il movimento non può prevedere l'attraversamento della corrente. Se una nave è già posizionata su di una corrente, allora è consentito ad essa un movimento longitudinale sulla scia della corrente stessa, come rappresentato in figura.



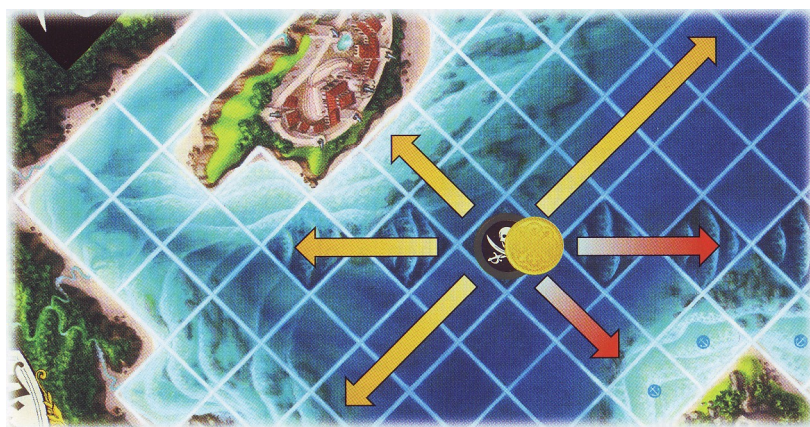
Le navi che attraversano uno stretto si ritrovano con un singolo movimento sul lato opposto del tabellone. Si immagina il tabellone come richiuso su se stesso a formare un cilindro ove le due coppie di caselle triangolari formano in realtà due regolari caselle quadrate. Quando una nave è posizionata in uno stretto, essa occupa anche la casella diametralmente opposta (vd. figura). I movimenti da e per gli stretti avvengono seguendo le linee del tabellone. Le navi non possono attraversare gli stretti con un singolo lancio di dadi.



CATTURA DEL TESORO

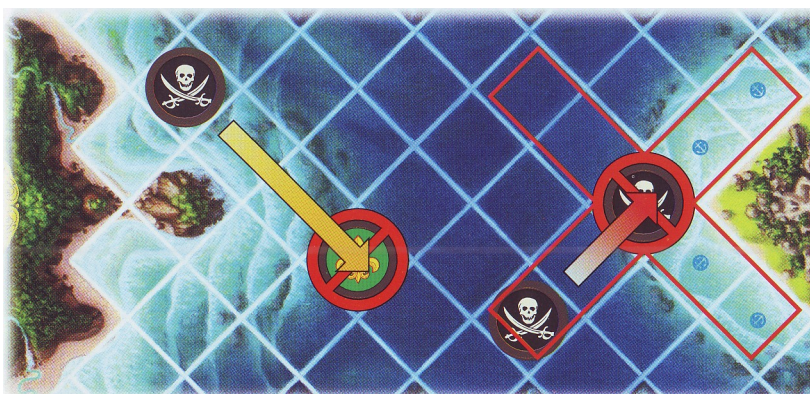
Una nave può impossessarsi del tesoro da una qualunque delle zone di attracco dell'isola. Un giocatore non è obbligato a imbarcare il tesoro se una delle sue navi è posizionata in una zona di attracco. Inoltre, se decide di compiere tale operazione, può farlo in un qualunque momento del suo turno di gioco.

Non appena una nave cattura il tesoro i movimenti che essa può compiere diventano limitati: essa può muoversi esclusivamente verso il proprio porto o in direzione parallela alla propria baia (vd. figura). L'utilizzo delle correnti e degli stretti è ammesso, posto che la regola precedente sia rispettata.



ABBORDAGGIO

L'abbordaggio di una nave a discapito di una nave avversaria avviene solo nel caso una delle due trasporti il tesoro. Se la nave che subisce l'abbordaggio trasporta il tesoro, quest'ultimo passa automaticamente sulla nave che ha effettuato l'abbordaggio. In ogni caso, la nave assalita è rimossa dal tabellone fino al termine della partita. Affinche' l'abbordaggio abbia successo è necessario che la nave in attacco si posizioni tramite il movimento di uno o entrambi i dadi sulla casella occupata dalla nave in difesa. Come illustrato in figura, non è mai possibile abbordare una delle navi appartenenti alla propria fazione.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui un giocatore muove il tesoro sulla casella raffigurante un'ancora alla estremità del proprio porto. In alternativa, un giocatore è dichiarato vincitore nel caso tutte le navi degli avversari siano state affondate.

ALTRE REGOLE

- Il lancio dei dadi deve avvenire in maniera pulita e sul tabellone di gioco. Altrimenti, un nuovo lancio di entrambi i dadi deve essere effettuato.
- Se un giocatore è colto in flagrante mentre cerca di barare salta il turno successivo (occhi aperti!).
- Non sono ammesse scazzottate, coltelli, armi da fuoco, testate nucleari durante il gioco.

ALCUNE VARIANTI

L'isola del diavolo. Durante la preparazione una nave viene posizionata nella propria baia, mentre le altre due vengono poste nelle zone di attracco dell'isola del tesoro più vicine al proprio porto di appartenenza.

Tempesta. Si aggiunge un dado al gioco per introdurre ulteriore variabilità negli eventi di gioco. Se tutti e tre i dadi riportano lo stesso valore si verifica una tempesta che affonda la nave del giocatore di turno più lontana dal proprio porto di appartenenza.

Nuke-a-teer. All'inizio del turno di un giocatore, egli può munire una delle proprie navi di un missile a testata nucleare. Dopodiché il giocatore sacrifica tale nave e rinuncia ai movimenti del turno, lanciando invece i dadi per determinare l'onda d'urto dell'esplosione, pari all'esito più basso del lancio. Qualunque cosa nel raggio di azione della bomba attorno alla nave che ha causato l'esplosione viene distrutta e rimossa dal gioco, incluso eventualmente il tesoro.

Flotilla. Le navi partono accatastate una sull'altra in una singola flotta. Il movimento di ogni dado applica all'intera flotta o a una parte della stessa, a discrezione del giocatore di turno. Successivamente la flotta può essere successivamente ricostituita, con due o tre navi.

Relitti. Quando una nave viene affondata, il relitto di essa rimane sul tabellone e costituisce un ostacolo invalicabile per tutte le altre navi, incluse quelle del proprietario del relitto.

Acey deucey. Nel caso l'esito di un lancio di dadi sia costituito da un '1' e un '2', il giocatore può effettuare il movimento utilizzando tali valori, modificare poi a piacimento ciascuno dei due esiti e effettuare i movimenti rispettivi, infine lanciare nuovamente i dadi come ad inizio turno.

Dominio (per due giocatori). Ciascuno dei due giocatori controlla le sei navi appartenenti alle fazioni posizionate sui lati corti del tabellone. La nave che trasporta il tesoro deve essere messa in salvo dal porto dal quale è partita. Questa variante rende il gioco decisamente più strategico rispetto alla versione base, mettendo in risalto le qualità e l'esperienza dei giocatori. Si tratta di una eccellente ricompensa per tutte le partite perse contro dei novellini fortunati!

Prendi il tesoro e scappa (per due giocatori). Come *Dominio* ma ciascun giocatore controlla le fazioni posizionate sul lato lungo del tabellone.

Pirateer con il morto (per tre giocatori). Il primo giocatore al quale vengono affondate tutte le navi assume il controllo della fazione di gioco vuota.

Vento di guerra (due o quattro giocatori). L'obiettivo è quello di trasportare il tesoro all'alleato posto sull'angolo opposto del tabellone. Durante la preparazione il tesoro viene posto sulla nave più interna della flotta del giocatore iniziale.

I fantastici otto (da cinque a otto giocatori). Questa variante richiede due scatole di gioco di *Pirateer*. I due tabelloni si piazzano contigui su due lati lunghi. Fino a otto giocatori si posizionano dove preferiscono nelle loro baie. Successivamente, tramite il lancio di una moneta, si estrae l'isola delle due che conterrà entrambe i tesori. Gli stretti interni consentono il passaggio delle navi tramite regolari movimenti, mentre per quelli esterni valgono le regole per gli stretti del gioco base. Ah già...tutti e quattro i dadi sono usati ad ogni lancio.