

Einauge

sei wachsam!

“Occhio Solitario” stai in guardia!

Per 2÷5 giocatori, età 10+. Durata: ~30-45 minuti.
Traduzione italiana di Davide Fiorentino (vagabondo)

CONTENUTO

56 carte isola (in 8 colori)

1 plancia: la scrivania del pirata “Occhio Solitario”

40 gioielli (20 chiari dal valore di 1 ciascuno; 10 verdi dal valore di 5; 10 rossi dal valore di 10)

Ducati (25 x 1 ducato; 15 x 5 ducati; 11 x 10 ducati)

8 carte vascello

28 carte sciabola (23 x 1 sciabola; 5 x 5 sciabole)

Ambientazione e scopo del gioco

Andate avanti, prodi pirati! In mezzo al grande oceano ci sono 8 isole dove il pirata “Occhio Solitario” ha nascosto i suoi inestimabili tesori. Ducati, sciabole, forzieri e, ovviamente, gioielli preziosi sono lì che aspettano solo di essere saccheggiati. E tutti i pirati vogliono solo una cosa: averli tutti! I giocatori si ostacolano prendendo quello che gli altri vogliono, mentre cercano di recuperare i tesori, ed avrai bisogno di molte sciabole per difendere Occhio Solitario, che tiene il suo unico occhio luccicante sul suo tesoro.

Il tuo scopo è di raccogliere i gioielli che otterrai dalle carte isola che mostrano gioielli o forzieri. Queste carte possono essere comprate o saccheggiate da Occhio Solitario. **Il vincitore è il giocatore con più gioielli alla fine del gioco.**

PREPARAZIONE

Posiziona la plancia al centro del tavolo e distribuisci ad ogni giocatore **2 sciabole, 1 gioiello (di valore 1) e 20 ducati**. Le sciabole, i gioielli e i ducati restanti formano una riserva che verrà usata durante il gioco.

Alcune **carte isola** vengono rimosse dal gioco in base al numero di giocatori:

2 giocatori: rimuovi tutte le carte di 3 colori a caso

3 giocatori: rimuovi tutte le carte di 2 colori

4 giocatori: rimuovi tutte le carte di 1 colore

5 giocatori: vengono usate tutte le carte.

Riponi le carte rimosse nella scatola e mischia le carte rimanenti, posizionandole, **coperte**, vicino la scrivania di Occhio Solitario.

Scopri **6 carte isola** e tienile scoperte: queste compongono l'esposizione accanto alla scrivania di Occhio Solitario.

Scopri **1 carta isola** e posizionala in uno dei 6 spazi sulla scrivania di Occhio Solitario.

Posiziona le **8 carte vascello** in fondo al mazzo delle carte isola coperte.

Carte Isola

Ognuna delle 8 carte isola ha il proprio colore. Ci sono 7 carte diverse per ciascuna isola che differiscono per il loro costo e i tesori che nascondono. L'insieme di carte per ciascuna isola è identico.

Il bordo inferiore di ogni carta isola mostra il costo di quella carta e devi quindi pagare questa cifra in ducati per poter acquistare la carta dall'esposizione (*nell'immagine quella da 4 ducati*).

Il bordo superiore mostra invece il tesoro che il proprietario otterrà dopo averla acquistata (*la carta nell'immagine da 1 sciabola, 1 ducato e due forzieri da conteggiare a fine partita*). Posiziona scoperte le carte acquistate davanti a te e ricevi immediatamente **sciabole, ducati e gioielli** indicati dalla carta..

Durante il gioco i **forzieri** non danno diritto a nulla perché hanno valore solo alla fine del gioco. Ogni colore è trattato separatamente: il giocatore con il maggior numero di forzieri di un colore riceve 7 gioielli, il secondo 4 e il terzo 1.

Raccogliere carte

Posiziona le carte, man mano che raccoglierai carte durante il gioco, in una colonna davanti a te avendo cura di separarle per colore. Ogni nuova carta raccolta va posizionata sopra una carta dello stesso colore facendo in modo che vengano sempre mostrati i tesori delle carte. Appena aggiungi una carta alla pila ricevi immediatamente spade, ducati e gioielli **per tutte le carte** di quella pila!

***Esempio:** Per iniziare un giocatore acquista una carta blu per 5 ducati che ha 1 forziere, 1 sciabola e 2 ducati, ricevendo immediatamente 1 sciabola e i 2 ducati. Nel turno successivo compra un'altra carta blu per 4 ducati (che ha 1 forziere, 1 sciabola e 1 ducato) e la inpila sulla carta precedente. Riceve quindi 2 sciabole e 3 ducati. Nel turno successivo acquista una carta blu da 8 (che ha 2 gioielli) e riceve immediatamente 2 sciabole, 3 ducati e 2 gioielli. Se il giocatore non acquista più carte blu a fine partita avrà raccolto 3 forzieri di questo colore.*

Giocare il gioco

Il giocatore più giovane inizia il gioco, proseguendo in senso orario. Nel proprio turno ciascun giocatore esegue le seguenti azioni in sequenza:

1. **Deve** acquistare una carta dall'esposizione.
2. **Può** rubare una carta dalla scrivania di Occhio Solitario.
3. **Deve** muovere una carta isola dall'esposizione alla scrivania di Occhio Solitario. Salta questa azione se ci sono già 6 carte sulla scrivania.
4. **Deve** ripristinare le 6 carte dell'esposizione scoprendone di nuove dal mazzo delle carte isola.

1. Acquistare una carta isola

Devi acquistare una delle 6 carte isola disponibili accanto la scrivania di Occhio Solitario. Paga il costo indicato sul bordo inferiore della carta rimettendo i ducati corrispondenti nella riserva.

Se non hai ducati sufficienti devi obbligatoriamente vendere gioielli o carte isola. Prendi 3 ducati per ogni gioiello che rimetti nella riserva e 5 ducati per ogni carta isola che vendi. Le carte isola vendute vengono rimosse dal gioco.

Posiziona la carta scoperta assieme alle altre carte che hai acquistato dello stesso colore. Se non hai già carte dello stesso colore allora posizionala davanti a te. Prendi immediatamente le sciabole, i ducati e i gioielli indicati da **tutte** le tue carte di quello stesso colore (v. esempio a pag.2). I forzieri non vengono utilizzati fino a fine partita.

Le **sciabole** sono necessarie per rubare altre carte isola ad Occhio Solitario. I **ducati** per acquistare le carte isola dall'esposizione. Raccogli quanti più **gioielli** possibili, così da averne più di tutti gli altri giocatori a fine partita. Disponi sciabole, ducati e gioielli di fronte a te in modo che siano visibili a tutti gli altri giocatori.

2. Saccheggiare una carta isola da Occhio Solitario (facoltativo)

Puoi rubare una carta isola dalla scrivania di Occhio Solitario se giochi (rimettendole nella riserva) **3 sciabole**. Se la carta isola che vuoi rubare ha disegnata una sciabola, allora devi giocare **4 sciabole** per prendere quella carta. Posiziona la carta di fronte a te nella pila dello stesso colore e prendi immediatamente sciabole, ducati e gioielli per **tutte** le carte che possiedi dello stesso colore.

3. Sposta una carta sulla scrivania di Occhio Solitario

Devi prendere una carta dall'esposizione per occupare gli spazi vuoti della scrivania di Occhio Solitario anche se non hai rubato una carta dalla scrivania. Salta quest'azione se sulla scrivania ci sono già 6 carte isola.

4. Rifornire l'esposizione

Rifornisci l'esposizione accanto alla scrivania di Occhio solitario scoprendo una o due carte isola dal mazzo e termina il tuo turno.

Fine del gioco

Il gioco finisce appena viene aggiunta il primo vascello nell'esposizione. Il turno attuale viene completato così che tutti i giocatori giochino lo stesso numero di turni. Il gioco termina con un turno speciale ed il vincitore è il giocatore con il maggior numero di gioielli a fine partita.

Carte vascello

Le carte vascello sono utilizzate come carte isola di qualsiasi colore. Quando ne prendi una aggiungila ad una pila di tua scelta e prendi i tesori da tutte le carte di quella pila, facendo attenzione che **non puoi mai avere più di 7 carte in ciascuna** pila. Una carta vascello può anche essere posizionata in una nuova pila.

Turno finale

Posiziona tutte le carte dell'esposizione sulla scrivania di Occhio Solitario e nel turno finale puoi ancora rubare una carta dalla scrivania usando 3 o 4 sciabole e posizionandola nella colonna appropriata.

Calcolo dei punteggi

Sciabole: Ogni sciabola viene scambiata per 3 ducati.

Ducats: Scambia 5 ducati per 1 gioiello.

Forzieri:

Ogni isola colorata è considerata singolarmente.

Il giocatore con più forzieri di un colore riceve

Il **secondo** giocatore con più forzieri riceve

Il **terzo** giocatore con più forzieri riceve

7 gioielli

4 gioielli

1 gioiello.

In caso di pareggio tutti i giocatori in parità ricevono i gioielli indicati, ma il giocatore seguente non riceve nulla. Se solamente un giocatore ha raccolto forzieri di un colore riceve comunque solo 7 gioielli. Se un giocatore non ha forzieri per un determinato colore non riceve gioielli per quel colore.

Esempio:

Isola rosse: Alvilda ha 5 forzieri, Black Beard ne ha 3 e Cartagena Chris nessuno. Alvilda riceve 7 gioielli, Black Beard 4 e Cartagena Chris nessuno.

Isola blu: Alvilda e Black Beard hanno isole di quel colore ma nessun forziere e quindi nessuno riceve gioielli per quell'isola.

Isola verde: Alvilda e Black Beard hanno 3 forzieri ciascuno, mentre Cartagena Chris ne ha 1. Alvilda e Black ricevono entrambi 7 gioielli e Cartagena Chris solo 1.

Le altre 5 isole vengono valutate allo stesso modo, distribuendo i gioielli come indicato.

Il vincitore è il il giocatore con il maggior numero di gioielli.

Il numero di gioielli ai fini del gioco è illimitato. Nel raro caso in cui non ci siano più gioielli da distribuire, scrivi il numero di gioielli che ogni giocatore ha ottenuto e calcola così il vincitore.

VARIANTE

NOTA: versione del regolamento aggiornata al 28 marzo 2009 del con la variante: "i vascelli senza una carta isola non vengono considerati come un nuovo colore ai fini del calcolo del punteggio".

In alternativa al metodo indicato sopra, è possibile distribuire i gioielli a fine partita in base al numero di colori diversi delle isole che il giocatore ha raccolto::

Colori:	3	4	5	6	7	8
Gioielli:	3	6	10	15	21	28

Esempio:

Alla fine del gioco un giocatore possiede carte isola di 6 colori diversi e riceve quindi 15 gioielli in più.

Nota Bene: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

