



di Alex Randolph

per 3-4 giocatori dai 12 anni in su (con variante per 2 giocatori)

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Febbraio 2002



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. 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 e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Halunken und Spelunken" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Halunken und Spelunken (Furfanti e Malfamati)

Un porto dell'Inghilterra del 1750 circa. In un'era di prospera espansione economica, gli uomini di mare commerciavano molto rapidamente attraverso i sette mari. Mai prima di allora ci furono in mare così tante navi inglesi, con la conseguente scarsità di uomini di mare ben addestrati.

I giocatori sono dei Capitani di vascello che vorrebbero spiegare le loro vele al più presto, ma il loro equipaggio è incompleto. Ormai è la sera prima della partenza e restano solo otto ore (gli otto round di gioco) per perlustrare gli edifici attorno al porto alla ricerca di qualche rifiuto della società!

Se giocate per la prima volta oppure siete assieme a dei bambini, seguite le regole introduttive. Il terribile "Black Jack", un oscuro boss del porto, vi introdurrà nel gioco standard, ma nel momento in cui voi avete bisogno di lui, è bene averlo dalla propria parte.

Componenti del Gioco

- 4 Capitani, nei colori verde, giallo, blu e rosso.
- Il segnalino nero di Black Jack
- 4 mazzi di 8 carte Movimento (che contengono i numeri da '1' a '7' più la carta 'Rum'), in ognuno dei 4 colori dei Capitani
- 1 mazzo di 12 carte Movimento (numerate da '1' a '12'), per Black Jack
- 42 carte Furfante in 4 colori, divise in
 - 9 carte Rosse (numerate dal '4' al '11' più il numero '15')
 - 10 carte Viola (numerate dal '3' al '11' più il numero '14')
 - 11 carte Verdi (numerate dal '2' al '11' più il numero '13')
 - 12 carte Gialle (numerate dal '1' al '12')
- 1 mappa di gioco

La mappa presenta il quartiere del porto di notte. Qui ci sono 14 diverse taverne sistemate in circolo. Di fronte ad ogni taverna c'è un piccolo spazio illuminato da un lampione. I pezzi si potranno spostare in questi spazi. Al centro della mappa c'è il porto, che contiene una nave ancorata: il nascondiglio di Black Jack.

Numero di Giocatori

Il gioco è per 3 o 4 partecipanti. Al termine di questo regolamento potete trovare una variante per due giocatori.

Obiettivo del Gioco

Ogni giocatore tenta di mettere assieme un equipaggio per la sua nave, raccogliendo il maggior numero possibile di carte Furfante (il numero su ognuna di queste carte ne indica il suo valore). E' bene cercare di raccogliere il maggior numero di carte dello stesso colore, perché al termine della partita, ognuno può raddoppiare il punteggio delle carte del medesimo colore che ha raccolto, ma solo se ne ha la maggioranza.

Esempio: se un giocatore ha raccolto 3 carte Viola, 2 carte Gialle e 5 carte Verdi, tutte le sue carte Verdi avranno il loro valore raddoppiato.

Il giocatore che al termine della partita ha raccolto il maggior numero di punti, vincerà il gioco.

Il Gioco Introduttivo

Preparazione

- Black Jack e le sue 12 carte Movimento non sono utilizzate, perciò possono essere rimesse nella scatola.
- Ogni giocatore sceglie un Capitano e le relative carte Movimento dello stesso colore (le 7 numerate da '1' a '7' più la carta Rum, che serve da Jolly).



- Le 42 carte Furfante vengono mescolate e poi per ogni porto della mappa ne vengono distribuite 3 coperte.



- Ogni giocatore piazza il suo Capitano in un quadrato qualunque libero che si trova davanti ad una Taverna. Poi prende la prima carta Furfante di quella Taverna e la piazza sul tavolo di fronte a se.
- La prima carta di ogni mazzo delle Taverne viene scoperta, in modo che ora ci siano 14 carte Furfante pronte per essere raccolte.



Ordine di Gioco

Una partita si sviluppa in 8 turni, ed ogni round ha due fasi:

1. Spostare i Capitani.
2. Raccogliere le carte Furfante.

1. Spostare i Capitani

- In senso orario, i Capitani vengono spostati del numero di spazi indicato dalle carte Movimento.
- All'inizio di ogni round, i giocatori scelgono segretamente una delle proprie carte Movimento e la piazzano coperta sul tavolo. Il numero presente su una carta determina di quanti spazi può spostarsi un Capitano in quel round.
- Se un giocatore utilizza la propria carta "Rum", può scegliere un movimento che va da 1 a 7, sempre che tale numero non sia stato ancora scelto da nessun avversario.
- I giocatori rivelano le proprie carte simultaneamente.
- Se un giocatore ha usato la sua carta "Rum", guarda le carte giocate dagli avversari e dichiara a questo punto quale valore di Movimento scegliere [NdT: che non deve essere un valore già usato da un avversario].
- Se due o più giocatori hanno usato la stessa carta (carte numerate o carte "Rum"), allora tali carte sono messe da parte e non saranno considerate. Quei giocatori per questo turno non potranno spostare il loro Capitano (ma come vedremo più avanti, ciò potrebbe essere vantaggioso).
- Il giocatore che ha usato la carta di valore più basso parte per primo, seguito dagli avversari in ordine decrescente delle loro carte giocate.



N.B.: Ogni giocatore deve piazzare le carte Movimento scelte in una fila di fronte a se. Potrebbe essere conveniente ordinare queste carte, mano a mano che esse vengono giocate, in modo che chiunque possa guardare velocemente quali carte sono state giocate e quali sono ancora in mano.

2. Raccogliere le Carte Furfante

- Prima di tutto, i giocatori che nel turno non hanno potuto spostare il proprio Capitano, prendono la prima la prima carta Furfante scoperta della Taverna in cui essi si trovano.
- Poi, gli altri giocatori spostano i propri Capitani.
- Quando un giocatore termina il movimento in uno spazio di una Taverna che contiene una carta Furfante, egli prende la prima carta di quel mazzo e la piazza scoperta di fronte a se.
- Se in quel mazzo ci sono ancora delle carte Furfante, la successiva viene scoperta.
- Se un giocatore termina il suo movimento in uno spazio in cui risiede il Capitano di un avversario, il nuovo arrivato prende comunque la prima carta del mazzo presente. Se il nuovo arrivato possiede un numero uguale o minore di carte Furfante rispetto all'occupante originario di quello spazio, allora egli deve rimuovere una carta Furfante di sua scelta dalle carte che si trovano sul tavolo di fronte all'avversario e piazzarla di fronte a se. Poi, l'occupante originario di quello spazio viene spinto in senso orario nel successivo spazio libero (il proprietario di quest'ultimo pezzo non può prendere a sua volta una carta Furfante).

Dopo che tutti i Capitani hanno mosso e sono state raccolte le necessarie carte Furfante, comincia un nuovo round.

Termine del Gioco

- La partita termina dopo esattamente otto round di gioco, una volta che tutte le carte Movimento sono state giocate.
- Ogni giocatore calcola il valore totale delle proprie carte Furfante. Il valore delle carte di ugual colore del giocatore che ne possiede di più, viene raddoppiato. Se un giocatore ha un numero uguale di carte Furfante di due o più colori, allora può scegliere quale valore raddoppiare. Questo viene applicato anche se si possiede una sola carta.
- Il vincitore è il giocatore che ha totalizzato più punti!

Il Gioco Standard: entra in gioco Black Jack

Dopo che avrete provato il gioco introduttivo, potete utilizzare Black Jack. Questa figura nera non è posseduta da nessun giocatore, ma invece potrete corromperlo per farlo lavorare per voi. All'inizio di ogni turno questo pezzo diventa disponibile, e i giocatori offriranno le loro carte Furfante per accaparrarselo. Chi fa l'offerta più alta, potrà controllare Black Jack per il resto del turno, e ciò significa poter raccogliere Furfanti aggiuntivi. Vengono applicate tutte le regole del gioco introduttivo, più quelle seguenti:



Preparazione

- Questa volta il pezzo Black Jack e le sue 12 carte Movimento vengono messe in gioco.
- Le 12 carte Movimento vengono mescolate e piazzate coperte sulla nave nel porto.
- Il giocatore che all'inizio della partita ha pescato la carta Furfante di valore più basso, piazza Black Jack in uno spazio vuoto qualunque della mappa.
- Il giocatore che ha pescato la carta Furfante di valore più alto comincia l'offerta (vedere: "Offrire per Black Jack").

Se più giocatori sono alla pari per la carta Furfante più valore più alto, allora viene considerato il colore delle carte, dove le gialle valgono di più, seguite dalle verdi, viola ed infine dalle rosse. Quest'ordine viene applicato anche se c'è un pareggio per la carta Furfante di valore più basso.

Offrire per Black Jack

- All'inizio di ogni round i giocatori, a turno, offrono una delle proprie carte Furfante per avere il controllo di Black Jack. Nel primo round, l'asta comincia dal giocatore che ha pescato la carta Furfante che vale di più. Nei round successivi, l'asta parte dal giocatore che ha controllato Black Jack nel round precedente.
Se nel primo round nessuno fa un'offerta, allora l'asta parte nel round successivo con il giocatore che ha pescato la carta Furfante di maggior valore.
- Quando è il vostro turno di fare un'offerta, potete passare oppure rilanciare sull'offerta del giocatore precedente. L'asta prosegue intorno al tavolo ed ogni giocatore può offrire sempre e solo una delle sue carte [NdT: il giocatore che vuole rilanciare, riprende la carta precedentemente offerta e ne gioca una nuova di valore superiore di quello degli avversari].
- Il giocatore con l'offerta maggiore paga il suo debito piazzando la carta scoperta sul porto. Nel suo round, egli potrà poi muovere Black Jack, ma solo dopo aver spostato il suo Capitano.
- Se nessuno fa un'offerta per Black Jack, questo viene spostato al termine del round e potrà derubare i giocatori (vedere: "Se Nessuno Offre per Black Jack").

Appropriarsi di Black Jack

Se il Capitano di un giocatore termina il suo movimento in uno spazio occupato da Black Jack, prima di tutto quel giocatore pesca la prima carta Furfante dalla Taverna, come al solito. Poi, sottrae una carta Furfante a sua scelta dal mazzo di Black Jack che si trova sul porto, anche se Black Jack possiede meno carte del giocatore. Infine, Black Jack viene spostato in uno spazio libero adiacente.

Spostare Black Jack e Rubare le carte Furfante dagli altri Giocatori

- Una volta che tutti i giocatori hanno mosso, è il turno di Black Jack. Il giocatore che ha vinto il controllo di questo pezzo, pesca la prima carta che si trova nel porto e sposta Black Jack di conseguenza di quel numero di spazi in senso orario. Il giocatore che controlla Black Jack ruba poi una carta a tutti gli avversari che sono stati scavalcati dalla pedina nera – a meno che, naturalmente, il giocatore sorpassato ha meno carte del giocatore che controlla Black Jack.
- Se Black Jack termina il suo movimento in uno spazio occupato, viene spostato di un ulteriore spazio, fino a raggiungere il primo spazio vuoto.
- Dato che Black Jack deruba i giocatori nello stesso ordine in cui li sorpassa, potrebbe succedere che non possa rubare a tutti.

Se Nessuno Offre per Black Jack

Se all'inizio del round, nessun giocatore ha offerto per Black Jack, viene voltata una carta Movimento e Black Jack viene spostato comunque. Poi, esso ruba una carta ad OGNI giocatore che sorpassa, senza conteggiare le carte in possesso ai rispettivi giocatori. Tuttavia, i giocatori potranno scegliere quale carta scartare. Le carte rubate vengono piazzate nel porto.

Round Successivi

Dopo che Black Jack ha mosso, comincia un nuovo round e i giocatori dovranno offrire nuovamente, per poter controllare Black Jack, cominciando l'asta dal giocatore che ha controllato per ultimo Black Jack.

Termine del Gioco

- La partita termina quando i giocatori hanno utilizzato tutte e 8 le loro carte Movimento, e Black Jack è stato mosso per l'ultima volta (perciò quattro delle carte Movimento di Black Jack resteranno inutilizzate).
- Il calcolo dei punti rimane uguale a quello del gioco introduttivo.

Nota: se volete rendere il gioco più interessante, giocate tre partite, poi sommate i totali e calcolate il vincitore.

Variante per Due Giocatori

Questa variante segue le regole del gioco standard, ma con alcune importanti differenze sul governo di Black Jack.

- Le 12 carte Movimento di Black Jack non sono necessarie. Invece, prendete uno dei mazzi di 8 carte di un giocatore non partecipante, mescolatele e piazzatele nel porto. Queste diventeranno le carte Movimento di Black Jack.
- L'offerta prosegue fino a che uno dei due giocatori passa. Un giocatore può fare la stessa offerta più di una volta.
- Il vincitore dell'asta piazza la carta che ha offerto scoperta sul porto. Poi, diversamente dalle regole per 3 o 4 giocatori, egli sceglie due carte Movimento: una per Black Jack presa dal mazzo nel porto e una per se stesso, presa dalla propria mano (come se giocasse per due giocatori). Infine, sposta entrambe i pezzi (Black Jack e il suo Capitano) del numero corrispondente di spazi. Qualche volta può essere vantaggioso scegliere un valore uguale per le due carte, per restare fermi e raccogliere una buona carta Furfante.
- Se Black Jack termina il movimento nello spazio in cui si trova il Capitano dell'avversario, egli può rubare una carta all'avversario, come descritto dalle regole standard.
- Tuttavia, se il Capitano del avversario termina il suo movimento in uno spazio occupato da Black Jack, quel giocatore ha la possibilità di rubare una carta Furfante da Black Jack, oppure rubarne una dal giocatore che controlla Black Jack – come avviene nelle regole standard.
- Se nessuno ha fatto un'offerta per Black Jack, le sue carte Movimento vengono mescolate. Una volta che entrambe i giocatori hanno scelto le loro carte Movimento per il round attuale, viene pescata la prima carta di Black Jack. Poi il round prosegue al solito modo. Uno dei giocatori sposterà Black Jack. Le carte ricevute o perdute da Black Jack vengono aggiunte o rimosse dal mazzo che si trova nel porto.
- Black Jack usa le carte Movimento scoperte che sono vicino alla mappa.
- Tutte le altre regole restano le stesse del gioco standard.