



Età dei giocatori: 6+
Numero di giocatori: 2-4
Tempo di gioco: 30-75 min

La taverna di Porto Medusa era affollata e rumorosa come al solito. Un'allegria compagnia cantava la popolare canzone:

*C'era una volta il vecchio Capitano Stellato
Che lasciò la sua vecchia bagnarola alla ciurma!
Loro l'accettarono con gratitudine ma litigarono
Su chi sarebbe stato il nuovo capitano.*

*Hey ho! L'avversario più temibile è tra chi ti è più vicino,
Nient'altro che squali sono i tuoi compagni!
Ora sii il primo a raccogliere l'oro
E faremo di te il nostro nuovo capitano!*

Solo una figura sedeva immobile contro un muro. Era quello stesso Capitano Stellato citato nella canzone. Decise di abbandonare l'attività piratesca e lasciare il suo fedele vascello a un eroe che se lo meritasse. In cambio del compimento di alcune missioni che lui porrà ai candidati, darà anche via il suo oro.

Contenuto della scatola:

- 1 vascello tridimensionale
- 1 plancia mare
- 6 plance isola
- 62 segnalini delle merci
- 8 segnalini degli oggetti
- 72 ducati d'oro
- 4 segnalini piovra
- 2 pedine squalo
- 4 pedine barca
- 6 basette per pedine
- 27 carte avventura
- 27 carte missione
- 1 bussola porta-carte
- 1 manuale
- 4 sottobicchieri pirata



Preparazione rapida:

-  Predisponete la plancia come indicato nelle Istruzioni (vedi Preparazione, pag. 4).
-  Posizionate le pedine (dei colori che avete scelto) nella zona di carico vicino al vascello.
-  Ogni giocatore riceve due carte missione e una carta avventura.
-  Lo scopo del gioco è comprare una bandiera per 8 ducati (ottenuti completando le missioni) e issarla sull'albero maestro del vascello pirata.
-  Per ottenere i ducati, dovete portare al vascello le merci indicate sulla vostra carta missione.
-  Il gioco inizia dal giocatore che riesce a cantare a voce più alta (oppure quello che assomiglia di più a un pirata). Prima di far girare la freccia sulla bussola, potete usare una carta avventura.
-  Girate la freccia sulla bussola per ottenere il numero di punti movimento o, in caso esca 0, una carta.
-  Se ottenete un numero da 1 a 6, potete muovere una pedina dello stesso numero di caselle.
-  Se ottenete una carta avventura o missione, prendetela dalla bussola porta-carte.
-  Quando raggiungete la zona di carico vicino a un'isola, potete caricare le merci che avete sulla vostra carta missione.
-  La barca ha una capienza limitata (3 boccaporti), le merci occupano 1, 2, o 3 boccaporti. Quando raggiungete la zona di carico vicino al vascello, potete scaricare le merci.
-  Dopo aver caricato le merci a bordo del vascello, girate a faccia in giù i segnalini delle merci già caricate sulla vostra carta missione. Quando completate una missione, riponete i segnalini delle merci sulle rispettive isole e prendete la relativa ricompensa in ducati. Quindi scartate la carta missione e pescatene un'altra dalla bussola; potete giocare una nuova carta missione.
-  Se la missione non è completata, andate in cerca dei beni mancanti.
-  Quando due giocatori si incontrano nello stesso spazio, inizia un combattimento (vedi Combattimento, pag. 7).
-  Potete avere fino a due carte missione scoperte e due coperte, e tre carte avventura.
-  Quando pescate una terza carta missione (coperta) dovete scartare tutte le vostre carte missione coperte. Ottenete in cambio un ducato d'oro.
-  Il giocatore che per primo issa la sua bandiera sull'albero maestro del vascello pirata è il vincitore e diventa il nuovo Capitano.

Buon divertimento!

Regole dettagliate del gioco:

Preparazione di una partita:

Disponete la plancia mare sul tavolo. Assemblate il vascello pirata come da istruzioni (vedi p. 8). Scegliete una delle tre polene che adoreranno la sua prua. Quindi posizionate il vascello nella posizione appropriata sulla plancia mare. In ordine casuale, attaccate le plance isola agli appositi uncini (un uncino resterà libero.) Quindi disponete i segnalini merce sulle isole appropriate (Fig. 1). Mettete a bordo del vascello i ducati d'oro (Fig. 2). Mettete le pedine squalo sulla plancia mare nelle caselle indicate (Fig. 3). Disponete le pedine barca come da disegno (Fig. 4). Assemblate la bussola porta-carte seguendo le Istruzioni situate sul retro della bussola stessa. Dopo averli mescolati, piazzate i due mazzi di carte negli appositi compartimenti.



Scopo del gioco

Lo scopo è issare la vostra bandiera pirata sull'albero maestro del vascello. Il primo giocatore che riesce a farlo, diventa il nuovo capitano. Per comprare una bandiera, avete bisogno di racimolare 8 ducati d'oro! Dopo aver completato ogni missione, prendete il numero appropriato di ducati come indicato sulla carta missione.



Iniziare il gioco

Ogni giocatore sceglie il colore della sua pedina barca. Posizionate poi le pedine nell'area di carico situata di fianco al vascello (Fig. 5). Quindi ogni giocatore pesca due carte missione e una carta avventura.

Nota: L'area di carico è neutrale – nessun combattimento può avere luogo né uno squalo può terminarvi il suo movimento.

Il giocatore che riesce a cantare a voce più alta inizia il gioco (o quello che assomiglia di più a un pirata).

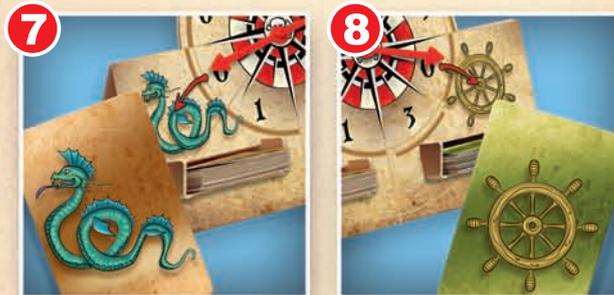
Gioco

All'inizio del vostro turno, potete (ma non siete obbligati) usare una carta avventura. Scartate la carta giocata sulla pila degli scarti. Quindi, fate girare la freccia sulla bussola per ottenere il numero di punti movimento che avrete a disposizione in questo turno, o in caso di uno 0, una carta. (Fig. 6).

Nota: La freccia deve fare almeno un giro completo (in caso contrario, dovete farla girare di nuovo). Se la freccia si ferma sul margine tra due campi della bussola, fatela girare di nuovo.



Se ottenete una carta avventura (Fig. 7) o missione (Fig. 8), pescate una carta come indicato. In ogni momento, ogni giocatore può avere fino a 2 carte missione scoperte e 2 carte missione coperte, e fino a 3 carte avventura.



Nota: Quando pescate la vostra terza carta missione coperta, dovete scartare tutte le vostre carte missione coperte; ottenete in cambio un ducato d'oro. Se avete già il numero massimo di carte avventura, potete rimpiazzarne una con una carta pescata dalla bussola porta-carte. La carta scartata va nella pila degli scarti. Se le carte nella bussola porta-carte finiscono, dovete rimpiazzarle con le carte della pila degli scarti, dopo averle rimescolate.

Movimento

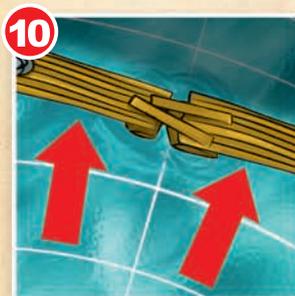
Le pedine barca si muovono dello stesso numero di punti movimento che avete ottenuto dalla bussola. Non potete muovervi diagonalmente (Fig. 9).

Nota: Non potete passare attraverso caselle occupate da un'altra pedina (compresi gli squali). Se non volete fermarvi in quella casella e sfidare i vostri avversari in un combattimento, dovete aggirarli. Con un combattimento, il vostro movimento termina anche se avete ancora dei punti movimento disponibili.

Strategia: Vi muoverete più velocemente lungo un cerchio piuttosto che attraverso il centro della plancia. Tuttavia, le acque costiere sono più frequentate e quindi più pericolose.



Caselle speciali



10 L'area di carico vicino al vascello (Fig. 10). Per caricare il vascello con le merci, dovete fermarvi "in quest'area". È una zona neutrale – nessun combattimento può avervi luogo. Diverse barche possono fermarcisi contemporaneamente. Non può essere attraversata dagli squali.



13 Non potete entrare nelle caselle con le rocce (Fig. 13).



11 L'area di carico vicino a un'isola (Fig. 11). Per raggiungere l'isola e caricare le merci scelte, dovete essere su questo spazio. È una zona neutrale - nessun combattimento può avervi luogo. Diverse barche possono fermarcisi contemporaneamente. Non può essere attraversata dagli squali.



14 Tavole, barili, bottiglie, etc. (Fig. 14) sulla plancia mare hanno una funzione puramente decorativa.



12 L'area centrale (Fig. 12). Potete passare attraverso quest'area normalmente. Le pedine arrivano in quest'area anche in seguito a una sconfitta in battaglia, all'attacco di uno squalo o all'uso di una carta Vortice. È una zona neutrale - nessun combattimento può avervi luogo. Diverse barche possono fermarcisi contemporaneamente. Non può essere attraversata dagli squali.

Isole

L'arcipelago dove il vascello è arrivato è composto da 6 isole. Su esse troverete:



15 Bacino d'acqua (Fig. 15) – rifornimenti d'acqua fresca sono essenziali per lunghi viaggi attraverso il mare.



18 Villaggio di pescatori (Fig. 18) – gli infaticabili pescatori sudano sette camicie per catturare ed essiccare i pesci.



16 Pascolo (Fig. 16) – catturare le pecore non è facile, ma avete bisogno di provviste. 17 (fig) - Forte Reale



19 Giungla (Fig. 19) – i frutti deliziosi sono una preziosa fonte di vitamine e una cura per lo scorbuto.



17 Forte Reale (Fig. 17) – sebbene sia ben protetto, qui potete ottenere le armi.



20 Mercato (Fig. 20) – qui potete trovare merci provenienti da tutto il mondo. Potete comprare: un telescopio per un ducato, una bandiera per otto ducati.

Missioni:

Per ottenere i ducati, i pirati compiono missioni. Durante il gioco, potete tenere fino a due carte missione scoperte: sono le missioni che state cercando di portare a termine. Le carte missione giocate devono essere sempre visibili a tutti i pirati (Fig. 21).

Strategia: Le merci che gli altri giocatori devono raccogliere sono sempre visibili, cercate di rendergli le cose difficili... mettetegli i bastoni tra le ruote ad ogni occasione!



Una volta arrivati alla zona di carico vicino a un'isola, potete riempire i boccaporti vuoti della vostra barca. Mettete i segnalini a faccia in su sulla carta missione.

Esempio: avete 5 punti movimento. Per raggiungere l'isola, usate 3 punti. Dopo aver caricato le merci, vi dovete muovere di altre due caselle (Fig. 22).

Nota: Potete caricare solo le merci presenti sulle vostre carte missione.



Ognuna delle merci e degli oggetti occupa un certo numero di boccaporti della barca marcati con un punto (Fig. 23).

Nel vostro turno, in qualsiasi momento della partita, potete navigare all'area di carico vicino al vascello e caricarvi a bordo le merci.



I segnalini delle merci già caricate sul vascello rimangono a faccia in giù sulla carta missione fino al completamento dell'intera missione (Fig. 24).

La missione viene completata quando raccogliete tutte le merci indicate sulla carta missione. Navigate fino all'area di carico vicino al vascello e caricate le merci a bordo. Il capitano vi pagherà il premio indicato sulla carta in forma di ducati - prendeteli dalla riserva a bordo del vascello e mettete la carta missione appena completata nella pila degli scarti. Quindi prendete una nuova carta missione.

Attenzione: Potete avere fino a 2 carte missione scoperte e 2 carte missione coperte. Deciderete voi quali missione realizzare di volta in volta. Una missione può essere interrotta all'inizio del vostro turno invece di giocare una carta avventura. Tuttavia, questo causa la perdita di tutti i segnalini merce (coperti e scoperti) accumulati sulla carta. Riponete la carta missione nella pila degli scarti.

Carte avventura

Giocate al momento giusto, le carte avventura (Fig. 25), possono aiutarvi o ostacolare efficacemente il gioco dei vostri avversari. All'inizio del vostro turno, prima di far girare la freccia della bussola, potete (ma non siete obbligati) giocare una carta avventura.

Nota: In qualsiasi momento della partita, potete avere fino a 3 carte avventura.



Regola opzionale (consigliata)

Se volete aggiungere un po' di strategia alla vostra ricerca delle merci per completare le missioni, potete usare queste abilità speciali delle merci:

Cannoni: avere un cannone a bordo fa guadagnare +2 punti in ogni combattimento (vedi Combattimento, più avanti)

Acqua fresca: per ogni barile d'acqua a bordo, aggiungete +1 punti movimento quando fate girare la freccia della bussola (anche se esce 0)

Pesce essiccato: se avete del pesce essiccato a bordo, vincete automaticamente ogni combattimento contro uno squalo

Pecorella: se avete una pecorella a bordo, siete immuni dall'attacco delle piovre

Frutta esotica: col potere delle vitamine al vostro fianco, se ottenete un risultato che non vi piace quando fate girare la freccia della bussola, potete tentare la fortuna e farla girare di nuovo (una sola volta!)

Questo potere non si applica durante il combattimento.

Combattimento

Se piazzate la vostra pedina in una casella dove c'è una barca avversaria, lo dovete sfidare a combattere. I giocatori fanno girare la freccia della bussola – a partire dal giocatore attaccante. Quello che ottiene il punteggio più alto vince (i campi missione e avventura equivalgono a 0). In caso di pareggio, il combattimento deve essere ripetuto. Il vincitore può prendere per sé le merci caricate sul vascello dell'avversario che la sua carta missione gli permette di raccogliere. Il giocatore sconfitto approda nella zona neutrale al centro della plancia.

Nota: Se il vincitore non ha boccaporti vuoti o le merci dell'avversario non sono sulla sua carta missione, le merci vengono gettate in mare (tornando nell'isola appropriata).

Le aree di carico vicino al vascello e alle isole, così come la casella al centro della plancia, sono neutrali. Quando due pedine si trovano su una qualsiasi di queste caselle, non c'è alcun combattimento.

Nota: Se uno squalo ostruisce la vostra strada, potete combatterlo. Girate la freccia della bussola: La punta della freccia indica il vostro punteggio e il risultato dello squalo è indicato dall'estremità opposta della freccia. Se perdete un combattimento, dovete andare al centro della plancia, ma non perdete le merci che avete a bordo. Se lo squalo perde, finisce in uno degli spazi squalo.

Nota: ricordate che dopo un combattimento il vostro movimento termina.

Telescopio

Al mercato potete comprare un telescopio (Fig. 26). Grazie a questo fantastico oggetto, potrete vedere i vostri bersagli più facilmente. Costa 1 ducato d'oro. Finché avete a bordo un telescopio, moltiplicate x2 il numero di punti movimento ottenuto dalla bussola (non dalle carte). Il telescopio occupa una stiva della barca, tuttavia. Se volete caricare più merci, dovrete gettarlo in mare (il segnalino telescopio torna al mercato senza perdita di punti movimento). Il telescopio non funziona su un vascello attaccato da una piovra.



Fine del gioco

Chiunque sia il primo ad accumulare 8 ducati d'oro e a scambiarli con una bandiera per poi portarla fino al vascello e issarla sull'albero maestro (seguendo le stesse regole per il caricamento delle merci), vince e diventa il nuovo Capitano! Se i giocatori vogliono continuare la partita, possono combattere per altre posizioni all'interno della ciurma: Primo ufficiale, Nostromo e Mozzo.

Strategia: potete perdere la vostra bandiera solo in seguito a una sconfitta in combattimento. Se questo accade, dovrete di nuovo guadagnare l'ammontare di ducati richiesto per il suo acquisto.

Nota: Quando comprate la bandiera, prendete quella del vostro colore! Se la perdete in un combattimento, la bandiera ritorna al mercato.

Variazione: Per estendere o accorciare la partita, potete decidere un prezzo differente per la bandiera (es., 5 o 20 ducati).

Istruzioni per assemblare il vascello pirata

