

LETTER OF MARQUE

UN GIOCO DI BRUNO FARDUTTA

TRADUZIONE REGOLAMENTO BY TEX-WILLER

Dopo la scoperta dell'America, le potenze europee hanno cercato di sfruttare le vaste risorse del Nuovo Mondo. Le guerre hanno rotto le nazioni hanno lottato per controllare le rotte commerciali verso l'America. Presto, una nuova figura apparve sui mari: il corsaro. A differenza dei pirati, che predati ogni nave riesce a fuggire, corsari possedevano la Letter of Marque. Questa lettera, concesso ai corsari da una nazione sponsorizzazione, ha permesso loro di attaccare le navi dei nemici della nazione in tempo di guerra, fintanto che i corsari di evitare le navi della loro nazione sponsor. Questa restrizione non è stata sempre rispettata in mare aperto, e la linea tra pirati e corsari era spesso offuscata.

COMPONENTI

- 30 carte tesoro, 5 in ogni colore
- 30 navi di plastica, 5 in ogni colore
- 30 basi navali di plastica, 5 in ogni colore
- 18 carte cannone, 3 in ogni colore

PANORAMICA DEL GIOCO

Ogni giocatore cerca di far navigare le sue navi attraverso i mari del sud senza essere attaccato e catturato dai corsari dei suoi avversari, inviando inoltre propri corsari contro le navi mercantili nemiche. I giocatori sanno quali navi trasportano la maggior ricchezza, ma non sanno quali navi sono scortate e difese. Un corsaro non

durere a lungo contro un galeone pesantemente difeso. Il giocatore che totalizza il maggior numero di punti, rubando i tesori dei suoi avversari e difendendo con successo le proprie navi, vince la partita.

MONTAGGIO

Ogni giocatore controlla cinque navi dello stesso colore; insieme con cinque basi navali - due con il simbolo di un cannone sul fondo, e tre senza questo simbolo. Ogni base ha due perni che si inseriscono in due piccoli fori sul fondo di ciascuna nave.

Prima della prima partita , inserire ciascuna base nel fondo di una nave del corrispondente colore.

Una base con il simbolo cannone indica che la nave è difesa , e una base senza questo simbolo indica una nave inerme.

Le difese sono descritte successivamente.

IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

- Ogni giocatore sceglie un colore, poi prende le cinque navi , cinque carte tesoro , e tre carte cannone in quel colore .
- Ogni giocatore poi rimescola le sue cinque carte tesoro e le mette a faccia in giù davanti a sé , formando il suo mazzo.
- Ogni giocatore pone le sue tre carte cannone e cinque navi vicine al suo mazzo, facendo attenzione a non mostrare il fondo delle sue navi agli altri giocatori .

TURNO PRELIMINARE

Simultaneamente, ogni giocatore pesca una carta dalla cima del suo mazzo tesoro e la colloca a faccia in su al centro dell'area di gioco.

A questo Punto ogni giocatore sceglie una nave dalla sua riserva e la mette sopra la sua carta tesoro messa a faccia in su, senza che gli altri giocatori vedano il fondo della sua nave .

Il valore della carta tesoro deve rimanere chiaramente visibile .

Quindi il turno preliminare si conclude .

Dopo il turno preliminare, ogni giocatore avrà una carta tesoro a faccia in su con una nave su di essa al centro dell'area di gioco .

Una nave con una carta tesoro posta al centro dell'area di gioco è considerata in mare . Solo il proprietario della nave sa se è armata (contrassegnata con il simbolo cannone) o inerme (senza simbolo) .

Il giocatore con il valore più basso della carta tesoro sotto la propria nave inizia il primo turno regolare di gioco . Se due o più giocatori sono in parità (hanno entrambi il tesoro di valore più basso) , si sceglierà casualmente chi inizierà il gioco .

La sequenza di gioco poi procede in senso orario attorno al tavolo , con ogni giocatore che svolge un turno .

ESEMPIO

In una partita a quattro giocatori , ci sono i giocatori rosso, blu , verde e giallo . All'inizio del gioco , ogni giocatore pesca la carta d' tesoro in cima al proprio mazzo simultaneamente . Il giocatore rosso rivela una carta tesoro con un valore di 4 , il giocatore azzurro di 3 , il giocatore giallo di 7 , e il giocatore verde rivela un 5 . Tutti i giocatori quindi pongono la loro carta tesoro nel cuore dell'area di gioco a faccia in su e selezionano una nave per custodire il loro tesoro . Ad esempio , il giocatore giallo ha una carta tesoro del valore di 7. Poiché questa è la carta più preziosa del suo mazzo tesoro , il giallo sceglie segretamente una nave armata (con il simbolo cannone al di sotto) da mettere in cima alla sua carta tesoro .

Tutti i giocatori pongono così la nave da loro scelta sulla carta tesoro a faccia in su al centro del tavolo.

Visto che il giocatore blu ha il tesoro con il valore più basso, 3, sarà il giocatore iniziale.

DIFESA

Una nave con la base sulla quale vi è il simbolo cannone indica che la nave è difesa, invece una base senza simbolo indica che la nave è inerme . Ogni giocatore dovrebbe riuscire a mantenere i fondi delle loro navi nascoste agli altri giocatori.

Tuttavia, i giocatori possono sempre guardare il fondo della base delle proprie navi.

IL TURNO DI UN GIOCATORE

Durante il suo turno, un giocatore deve svolgere una delle seguenti quattro azioni:

- Una nave parte: Il giocatore pesca la prima carta dal suo mazzo tesoro e la rivela. Sceglie una nave dalla sua riserva e la mette sulla carta tesoro appena rivelata, lasciando abbastanza spazio sulla carta in modo che il valore del tesoro sia ben visibile a tutti i giocatori . Il giocatore piazza la nuova nave e la carta sotto di essa al centro dell'area di gioco . Questa nave e la carta allegata sono ormai considerate in mare .
- Una nave ritorna : Il giocatore sceglie una delle sue navi in mare . Si prende la carta tesoro da sotto la nave e la pone a faccia in su accanto a lui nella sua pila punteggio. Il valore di questa carta tesoro sarà aggiunto al punteggio del giocatore alla fine della partita (vedi "Fine del Gioco") .
Infine si toglie la nave dal gioco - senza rivelare se sia armata o indifesa.
- Attaccare la nave di un avversario : il giocatore usa una carta cannone per designare una nave di un avversario (che sia in mare) per attaccarla. La nave attaccata viene quindi capovolta e si rivela se è armata o inerme:
 - Se la nave è armata , l'attacco fallisce . La nave è di nuovo girata in posizione verticale e rimessa sulla sua carta tesoro . Il giocatore che si è difeso con successo prende la carta cannone del giocatore attaccante e la mette a faccia in su nella sua pila punteggio.
Le carte cannone avversarie verranno aggiunte al punteggio alla fine della partita (vedi "Fine del Gioco") .
 - Se la nave è inerme , il suo tesoro viene depredato . L'attaccante rimuove dal gioco la sua carta cannone e prende la carta tesoro avversaria, collocandola nella sua pila punteggio. La nave che è stata depredata viene rimossa dal gioco .
N:B Un giocatore senza carte cannone non può attaccare un'altra nave .
- Passare : Un giocatore che non ha più carte tesoro nel suo mazzo ne altri navi in mare può passare . Egli non è tenuto ad attaccare una nave avversaria .

ESEMPIO DI GIOCO

Il giocatore azzurro, nel suo primo turno, sceglie di attaccare la nave del giocatore rosso in mare , che si trova su una carta tesoro da 4 . Il giocatore azzurro annuncia la sua intenzione di attaccare la nave rossa con una delle sue carte cannone . Il giocatore rosso quindi rivela il fondo della nave a tutti i giocatori . La Nave rossa ha un simbolo cannone sulla sua base - così la nave è armata.

Il giocatore rosso vince così la difesa e prende la carta cannone del giocatore azzurro e la aggiunge alla propria pila punteggio.

Infine la nave del giocatore rosso viene rimessa sulla sua carta tesoro e resta in mare .

Se la nave del giocatore rosso fosse stata inerme , il giocatore azzurro avrebbe vinto l'attacco, cosa che gli avrebbe permesso di rubare la carta tesoro da sotto la nave bersagliata e metterla nella sua pila punteggio. La nave del giocatore rosso sarebbe stata poi rimossa dal gioco .

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando non ci sono più navi in mare ne carte tesoro nel mazzo di tutti i giocatori .

Ogni giocatore conta il valore (il numero indicato) di tutte le carte tesoro della sua pila punteggio (sia i suoi tesori che quelli che ha depredato ai suoi avversari) , questo sarà il suo punteggio, al quale si aggiunge un punto per ogni carta cannone avversaria che si ha nella propria pila punteggio.

NB: Le Carte cannone non utilizzate non vengono conteggiate come punteggio.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore. Se c'è un pareggio, il giocatore con il maggior numero di carte cannone è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori condividono la vittoria.