

LOOT

Il gioco di carte dei Saccheggi Pirata
per 2-8 giocatori - da 10 anni in su

1 Ammiraglio



Regolamento

Obiettivo

L'obiettivo del gioco è essere il giocatore con più monete d'oro quando il mazzo di carte sarà esaurito ed un giocatore avrà terminato le sue carte.

Contenuto

25 Navi mercantili - Il numero di monete d'oro su ogni carta indica il valore del suo carico. Il valore combinato di tutte le navi mercantili è 100 monete d'oro, divise in: 5 da due, 6 da tre, 5 da quattro, 5 da cinque, 2 da sei, 1 da sette, ed 1 da otto.



48 Navi pirata, 12 per 4 differenti colori – blue, verde, viola e color oro.
Le dodici navi di ogni colore sono divise in vari livelli di forza d'attacco, identificabili dal numero di teschi sulla carta.
Il dettaglio è questo: 2 da uno, 4 da due, 4 da tre, e 2 da quattro.



4 Capitani Pirata (uno per colore)



Tipi di Partite

Il gioco può essere giocato o da 2 a 5 giocatori singoli, oppure in coppie da 4, 6, o 8 giocatori. Le regole per il gioco di coppia sono spiegate al termine delle regole standard.

Preparazione

Mescolare il mazzo e distribuire ad ogni giocatore 6 carte (guarda le tue carte ma non farle vedere agli avversari). Impilare il resto delle carte in un mazzo coperto per la pesca al centro dell'area di gioco.

Gioco Individuale

Il giocatore alla sinistra del mazziniere inizia, e poi il gioco prosegue in senso orario.

Inizia ogni turno guardando nell'area di gioco per vedere se hai catturato una delle navi mercantili in gioco (Vedere: "Cattura di navi mercantili" nel resto del regolamento).

Poi, fai UNA delle seguenti azioni:

- Pesca una carta dal mazzo.
- Gioca una nave mercantile davanti a te.
- Gioca una nave pirata per attaccare una nave mercantile oppure per rafforzare un tuo attacco su di una nave mercantile.
- Gioca un capitano pirata per rafforzare un tuo attacco su una nave mercantile.
- Gioca l'Ammiraglio per difendere la tua propria nave mercantile.

Pesca una Carta

Prendi la carta in cima al mazzo e aggiungila alla tua mano di carte. Questo fa terminare il tuo turno, ed il gioco passa a sinistra. Nota: Non c'è limite al numero di carte che si possono avere in mano.

Gioca una Nave Mercantile

Gioca una carta nave mercantile scoperta davanti a te sul tavolo. La carta dovrebbe essere piazzata con la chiglia (la parte sotto della nave) rivolta verso di te. Adesso la tua nave è "in mare" e può essere attaccata da carte navi pirata. Comunque, se non è attaccata prima del tuo prossimo turno, tu automaticamente vinci la carta.

Gioca una Nave Pirata

Le navi Pirata sono usate per attaccare le navi mercantili. Se la tua forza di attacco (determinata in base al numero di teschi indicati sulla carta) rimane quella più potente all'inizio del tuo prossimo turno, allora tu hai catturato la nave.

Per attaccare una nave mercantile, scegli una carta nave pirata dalla tua mano e piazzala scoperta accanto ad una carta nave mercantile in gioco. Piazza la chiglia della nave pirata (il sotto) rivolta verso di te, ad indicare che l'hai giocata tu.

Una nave mercantile può essere attaccata da più giocatori, incluso il proprietario della nave, che potrebbe fare questo per mantenere il suo possesso. Se tu sei il primo giocatore ad attaccare una nave mercantile, puoi giocare una carta nave pirata di un colore qualsiasi. Comunque, se altri giocatori vogliono attaccare quella nave mercantile devono usare un colore non ancora usato.

Gioca un Capitano Pirata

Ogni flotta pirata "colorata", ha un capitano pirata che può essere usato per rafforzare l'attacco su di una nave mercantile bloccata in battaglia. Quello che rende speciale un capitano pirata, è il fatto che lui è il più forte di tutte le altre navi pirata messe insieme.

Per giocare una carta capitano pirata, piazzare la carta scoperta sopra una carta nave pirata dello stesso colore che tu hai giocato in un turno precedente. Se più di un capitano pirata è stato giocato sulla stessa nave mercantile, il capitano pirata giocato per ultimo vince la battaglia.

Ricorda: soltanto tu puoi giocare una carta capitano pirata sopra una nave dello stesso colore che hai giocato in precedenza.



Gioca l'Ammiraglio

L'Ammiraglio ha la stessa forza di un capitano pirata, ma può soltanto essere giocato in difesa della tua propria nave mercantile e non è necessario avere giocato in precedenza una nave pirata. Per giocare l'Ammiraglio, piazzare la carta scoperta sulla tua nave mercantile. Finché un avversario non attacca la tua nave mercantile con un capitano pirata, tu vinci la nave all'inizio del tuo prossimo turno.

Per esempio, se giochi una nave mercantile ed il tuo avversario attacca con una nave pirata blue con 4 teschi, tu puoi giocare l'Ammiraglio sebbene tu non abbia giocato prima una nave pirata. L'Ammiraglio dovrebbe vincere la nave, a meno che il tuo avversario non giochi il capitano pirata nel suo prossimo turno. La carta poi dovrebbe essere vinta, dal momento che l'ultimo a giocare un capitano o l'Ammiraglio vince sempre una battaglia.

Forze d'Attacco in Parità

Se una nave mercantile è attaccata da più navi pirata con la stessa forza, essa rimane in gioco finché un giocatore vince la battaglia aumentando una forza d'attacco.

Puoi incrementare la tua forza nei turni successivi, o aggiungendo più navi pirata dello stesso colore, oppure giocando il capitano pirata dello stesso colore della nave che tu hai giocato all'inizio. Ma fa attenzione: se due pirati sono bloccati per troppo tempo in battaglia su di una nave mercantile, delle navi pirata più deboli possono unirsi alla battaglia ed eventualmente prendere la nave! Nota: La forza di attacco è misurata sommando insieme tutti i teschi delle navi pirata dello stesso colore che stanno attaccando una nave mercantile.

Cattura delle Navi Mercantili

Tu hai catturato una nave mercantile all'inizio del tuo turno se è:

- La tua propria nave mercantile giocata nel tuo ultimo turno, e non è stata attaccata dai pirati, oppure
- Una nave mercantile dove tu sei stato in grado di mantenere la forza d'attacco più potente (la maggioranza di teschi, l'ultimo capitano pirata o l'Ammiraglio) dal tuo ultimo turno.

Raccogli le navi mercantili da te vinte in una pila coperta davanti a te, poi scarta le navi pirata coinvolte, le carte capitano pirata e/o Ammiraglio in una pila scoperta accanto al mazzo della pesca.

Fine della Partita e Punteggio

La partita termina quando la pila della pesca è esaurita ed un giocatore ha giocato la sua ultima carta. Le navi mercantili non catturate rimaste in gioco, sono piazzate nella pila degli scarti.

Sommate tutte le monete d'oro sulle navi mercantili che avete vinto, poi sottraete il numero di monete d'oro delle navi mercantili rimaste nelle vostre mani, al termine della partita. Vince il giocatore con il totale più alto di monete d'oro.

Note

- Puoi avere più di una nave mercantile in gioco allo stesso tempo.
- Quando la pila della pesca è esaurita, puoi soltanto giocare o scartare una carta. Comunque, le navi mercantili non possono mai essere scartate.
- Se finisci le tue carte in mano prima che la pila della pesca si esaurisca, la partita non termina; semplicemente dovrai pescare nel tuo prossimo turno.

Gioco a Coppie

Per 4, 6, o 8 giocatori. Due giocatori giocano insieme come squadra contro gli altri.

I compagni siedono uno accanto all'altro. Tu giochi la tua propria mano, e non puoi scambiare le carte con il tuo compagno. Comunque puoi guardare la mano di carte del tuo compagno, parlare, fare strategie e coordinare il gioco.

Gioca i tuoi turni nel normale ordine, e segui le regole standard su cosa fare in un turno. Comunque, soltanto il primo giocatore in ogni squadra verifica la conquista di navi mercantili all'inizio del suo turno. Inoltre, tu ed il tuo compagno attaccate le navi mercantili come una squadra, piuttosto che individualmente. Questo significa che se il tuo compagno ha attaccato una nave con una nave pirata, tu puoi soltanto incrementare la forza di quel colore, non attaccare con un altro colore.

Quando giochi l'Ammiraglio, puoi scegliere di difendere o la tua propria nave mercantile oppure la nave mercantile del tuo compagno.

La partita termina quando il mazzo è esaurito, ed entrambe i giocatori di una squadra hanno giocato le loro ultime carte (il primo compagno a terminare le carte quando il mazzo è esaurito, rimane al suo posto per il resto del gioco, per verificare la conquista delle navi).

Segnare i punteggi seguendo le regole standard. La squadra con più oro vince.

Il Mondo di Gamewright

Noi abbiamo parlato per anni di fare un gioco con tema piratesco, ma volevamo aspettare la giusta occasione. Dal momento che noi abbiamo giocato la nostra partita a LOOT, abbiamo capito di aver trovato il nostro oro nascosto! Il celebre inventore di giochi Reiner Knizia ha creato un gioco di carte estremamente intelligente che è facile da imparare e veloce da giocare, ma allo stesso tempo impegna quelli che cercano la sfida strategica. A noi è piaciuta particolarmente la versione a squadre, dove tu ed il tuo compagno potete guardare le vostre carte e potete coordinare le mosse. Noi troviamo che il gioco sia anche più divertente se si parla con accento piratesco quando si gioca. Provalo e sarai uncinato!

Un Gioco di: Reiner Knizia

Illustrazioni di: Gary Locke

Traduzione italiana di: **Morpheus - v. 1.0**
per La Tana dei Goblin



GAMERIGHT®

Giocchi per un'infinita immaginazione®
124 Watertown Street
Watertown, MA 02472
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2005 Gamewright, un marchio di Ceaco
Tutti i diritti riservati.