

Martinique

La leggenda

Un'antica leggenda narra di un grande tesoro pirata sepolto sull'isola di Martinique. I pirati hanno attaccato numerosi vascelli mercantili, confiscato i loro carichi ed infine affondato le loro navi. In seguito hanno portato i gioielli rubati, oggetti e monete sull'isola per seppellirli là. Molti hanno cercato di trovare il Tesoro Perduto, ma nessuno ci è ancora riuscito.

Impersonerai il capitano di una nave pirata diretta sull'isola di Martinique. Dopo aver ormeggiato la nave ti appresti a sbarcare sull'isola con quattro dei tuoi uomini più fidati per cercare il Tesoro Perduto. Riuscirai a trovare il tesoro ed essere annoverato tra i grandi pirati e i dominatori dei Sette Mari?

Contenuto

- 1 plancia di gioco
- 8 pirati (4 rossi e 4 neri)
- un sacchetto porta tessere
- 96 tessere Souvenir
- 16 tessere Mappa (8 lettere e 8 numeri)
- 3 tessere Joker
- 2 segnapunti

La plancia è così composta

- 1) L'isola di Martinique
- 2) Coordinate
- 3) La locanda 'The Hook'
- 4) Una stiva per giocatore
- 5) Uno spazio punteggio per giocatore
- 6) Tre slot Tesori Minori
- 7) Uno slot Tesoro Perduto
- 8) La locanda

Obiettivo

Ogni giocatore è il capitano di una nave diretta sull'isola di Martinique per cercare il Tesoro Perduto. Il giocatore che scopre il Tesoro Perduto si aggiudica la vittoria ed il suo nome sarà ricordato tra i grandi pirati ed i dominatori dei Sette Mari.

Se il tesoro non viene scoperto il giocatore con il maggior numero di punti vittoria si aggiudica la partita e la leggenda continuerà...

Preparazione

Piazzare la plancia al centro del tavolo con lo slot giocatore di fronte a ciascun giocatore.

Dividere le tessere Mappa (a faccia in giù) in due pile: una con le lettere ed una con i numeri. Mischiare le tessere, pescarne una da ciascuna pila e, senza guardarle, piazzarle nello slot Tesoro Perduto.

Queste tessere indicano le coordinate del Tesoro Perduto.

Rimuovere un'altra coppia di tessere e piazzarle al centro della mappa, nello slot 'The Hook'. Nello stesso slot piazzare anche le tre tessere Joker.

Mischiare le restanti tessere mappa e posizionarle, senza guardarle, sulla mappa su ogni casella con un una mappa del tesoro disegnata.

Mettere tutte le tessere Souvenir nel sacchetto. Mescolare le tessere. Pescare le tessere e piazzarle casualmente a faccia in su su ogni casella libera della mappa, con l'eccezione delle caselle 'The Hook'. Nessuna tessera Souvenir andrà piazzata su quest'area.

Pescare le tessere Souvenir da piazzare negli slot Tesori Minori. Il numero di tessere da piazzare su ogni slot equivale alla dimensione del tesoro, cioè due tessere per il tesoro più piccolo, tre per il successivo e quattro per il tesoro più grande.

Riporre il sacchetto con le restanti tessere vicino l'area di gioco. Le tessere saranno utilizzate per reintegrare i Tesori Minori durante la partita

Il gioco

Il gioco si divide in due fasi:

- I) L'alba: *i pirati si muovono sull'isola per cercare informazioni su dove è seppellito il tesoro e per accumulare Souvenir nel proprio bottino*
- II) Il tramonto: *i pirati scavano per cercare il tesoro*

I – L'alba

Ogni giocatore compie un turno alla volta

Durante il proprio turno il giocatore può compiere una delle seguenti azioni:

- 1) Piazzare un pirata
- 2) Muovere un pirata

Piazzare un pirata

Il giocatore piazza un pirata sulla spiaggia, su una casella qualsiasi alle estremità della mappa. Il turno passa al secondo giocatore.

Muovere un pirata

NB: un giocatore può muovere un pirata solo se ha già posizionato tre pirati sul campo di gioco. Il quarto ed ultimo pirata può essere piazzato in un qualsiasi turno successivo

Movimento

Il giocatore muove uno dei suoi pirati sulla plancia. Il numero passi di cui spostarsi è indicato dal numero riportato sulla tessera di partenza del pirata. Il pirata deve compiere un numero di passi esattamente uguale a quello indicato e non può attraversare la stessa casella due volte nello stesso turno.

Regole Movimento

- Un pirata può muoversi solo orizzontalmente e/o verticalmente.
- Un pirata può attraversare caselle vuote. Ogni casella rappresenta un passo.
- Un pirata può attraversare l'area 'The Hook'. Ogni casella rappresenta passo.
- Un pirata non può concludere il suo movimento su una casella già occupata da un altro pirata.
- Un pirata può attraversare una casella occupata da un altro pirata. Se il pirata appartiene all'avversario, il giocatore può scoprire una sua tessera Mappa (sempre che ne abbia qualcuna). Questa tessera rimarrà scoperta per il resto della partita.

Raccolta

Il giocatore raccoglie la tessera sul quale si trova il suo pirata prima che questo sia mosso e la piazza davanti a sé

- Le tessere Souvenir sono poste a faccia in su davanti al giocatore. Queste tessere saranno usate per raccogliere i Tesori Minori.
- Le tessere Mappa forniscono informazioni su dove è sepolto il Tesoro Perduto. Ogni giocatore piazza queste tessere davanti a sé a faccia in giù, così da nascondere al proprio avversario queste importanti informazioni. I giocatori possono guardare le proprie tessere mappa in qualsiasi momento.

NB tutte le lettere ed i numeri appaiono una sola volta sulle tessere Mappa. Accumulando le informazioni sulle tessere i giocatori possono dedurre quali tessere mappa non sono in gioco e capire così dove è sepolto il Tesoro Perduto.

Fine del movimento

Se un pirata termina il suo movimento su di una casella con una tessera Mappa o Souvenir il pirata resta sulla casella.

Se il pirata termina il proprio movimento su di una casella vuota (senza una tessera) il pirata viene posizionato sul primo sgabello vuoto nella locanda.

Se il pirata termina il proprio movimento su di una casella 'The Hook' il pirata viene posizionato sul primo sgabello vuoto nella locanda. Il pirata ottiene anche un bonus a scelta (se ne sono rimasti)

- Una tessera Joker che può essere utilizzata come tessera souvenir per caricare tesori nella stiva.
- Una tessera mappa, che dà al giocatore maggiori informazioni su dove è sepolto il Tesoro.

Caricare la stiva

Alla fine del movimento il giocatore controlla se può caricare dei tesori Minori nella sua stiva. Se un giocatore ha la stessa combinazione di tessere Souvenir presente in uno dei tre Tesori Minori esegue le seguenti azioni:

- 1) rimuove le tessere corrispondenti dalla propria riserva e le scarta.
- 2) Prende le tessere corrispondenti dal Tesoro Minore le posiziona impilate a faccia in giù nella sua stiva. Ogni carico viene riposto separatamente.
- 3) Vengono pescate tante tessere Souvenir quante ne sono state appena rimosse per riempire nuovamente il Tesoro Minore.

Importante:

- Solo i simboli riportati sulle tessere vengono presi in considerazione per caricare un tesoro

- sulla stiva. Il numero sulla tessera è ininfluenza.*
- *Se un giocatore può scegliere tra due Tesori Minori può scegliere quale caricare nella propria stiva. Un giocatore può caricare un solo tesoro per turno.*
 - *Una tessera Joker può essere usata in qualsiasi momento durante una partita. Questa tessera, quindi, non deve essere utilizzata immediatamente.*
 - *Il numero di carichi nella stiva è illimitata.*

Il turno passa quindi all'altro giocatore.

La fase I – L'alba si conclude quando tutti i pirati sono stati posizionati nella locanda. A questo punto si passa immediatamente alla fase II – Il tramonto.

II – Il tramonto

Questa fase comincia non appena tutti gli otto pirati sono rimossi dall'isola e si trovano nella locanda. A questo punto tutte le tessere ancora presenti sull'isola vengono rimosse. Fa attenzione a non rivelare le informazioni sulle tessere Mappa.

Questa fase si divide in questo modo:

Scavare per il tesoro

L'ordine di gioco è determinato dalla posizione dei pirati sugli sgabelli della locanda. Il pirata che occupa il primo sgabello gioca per primo seguito dal pirata che occupa il secondo sgabello e così via.

Il giocatore piazza il pirata su di una casella libera dove ritiene che sia seppellito il Tesoro. Questa fase termina non appena tutti gli otto pirati sono posizionati sulla mappa.

NB È possibile che un giocatore giochi più volte di seguito.

Importante. Un giocatore può determinare le coordinate del Tesoro basandosi su tutte le informazioni raccolte durante la partita: le proprie tessere Mappa, le tessere Mappa scoperte dell'avversario o la posizione dei pirati avversari.

Il Tesoro Perduto

Quando tutti i pirati sono stati piazzati sulla mappa le coordinate del Tesoro Perduto vengono rivelate scoprendo le tessere Mappa messe da parte ad inizio partita.

Il giocatore che ha piazzato un pirata sulla posizione corretta vince la partita! Il suo nome sarà annoverato tra quelli dei più grandi pirati e dominatori dei Sette Mari ed il mondo avrà grande considerazione di lui.

Se nessun giocatore ha trovato il Tesoro vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

Punti vittoria

Salta questa sezione se il Tesoro è stato trovato. Il vincitore è già stato trovato!

I punti vittoria si guadagnano nei seguenti modi:

- Il giocatore con il maggior numero di carichi nella propria stiva guadagna 2 punti
- Per ogni tessera Souvenir nella propria stiva il giocatore riceve un numero di punti vittoria pari al numero indicato sulla tessera
- Per ogni coppia di tessere Souvenir uguali nella propria riserva (non nella stiva) il giocatore riceve 2 punti. Il numero sulle tessere è ininfluente.

Segna il punteggio di ciascun giocatore sull'apposito spazio.

Se i giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria vince il giocatore con il maggior numero di carichi nella stiva. Se anche il numero di carichi è uguale la partita finisce in pareggio.

Variazioni

Il Tesoro Perduto

In una partita standard il giocatore che scopre il Tesoro Perduto vince automaticamente, a prescindere dal numero di punti vittoria ottenuto.

I giocatori possono decidere di dare 20 punti vittoria per la scoperta del Tesoro Perduto.

In questo caso, il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince. In caso di pareggio vince il giocatore con il maggior numero di carichi nella propria stiva. In caso di ulteriore pareggio la partita è patta.

Numero di pirati da piazzare obbligatoriamente

In una partita standard un giocatore deve piazzare almeno tre pirati sull'isola prima di poter muovere. Questo numero può essere cambiato. La difficoltà aumenta all'aumentare del numero di pirati che un giocatore deve piazzare.

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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.