

Montego Bay. Nel piccolo porto dell'idilliaca baia nella parte nord-occidentale dell'isola giamaicana domina una solerte laboriosità.

Per i portuali è ora di lasciare le taverne per andare a caricare le navi in attesa.

Solo Lazy Jack ("Jack il pigrone") non è disposto a separarsi dal suo posto all'interno della taverna.

Per lui è sufficiente guadagnare qualche soldo ogni tanto e per

# MONTEGO BAY

il resto vivere alla giornata. Gli altri portuali percorrono la banchina per dirigersi ai depositi.

Vogliono caricare il numero più elevato possibile di barili, per trarne poi il maggior profitto.

Sulla banchina è già pronto il tally man. Tutti devono fidarsi di lui, perché sta a lui contare i barili caricati dai portuali sulle navi.

## Materiale

- 1 tabellone doppio – un lato viene utilizzato per 2 o 3 giocatori, l'altro per 4.



- 16 navi – 1 pilotina e 15 navi da carico. Un lato delle navi da carico viene utilizzato se si gioca in 4, l'altro se si gioca in 2 o 3.



pilotina



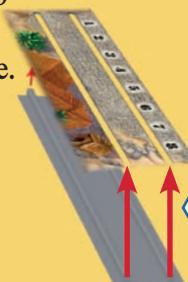
Navi da carico – utilizzato: 2/3 giocatori \* 4 giocatori

- 8 depositi – ogni cartoncino mostra un edificio con 2 depositi. I depositi contengono barili (alcuni dei quali rotti) e monete.



Lato anteriore e posteriore del deposito Deposito per giocare in quattro

- 4 personaggi in legno grandi e 4 piccoli dei portuali – su cui applicare gli appositi adesivi nei vari colori. Per ogni giocatore è disponibile un personaggio piccolo ed uno grande. La dimensione serve solo per una migliore differenziazione.

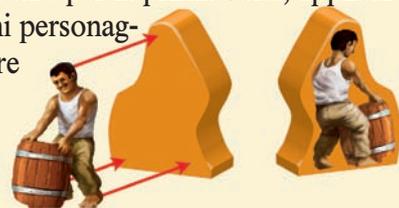


- 64 barili in legno – 16 in ciascuno dei quattro colori.
- 4 pedine di diversi colori – per segnare il punteggio sulla scala corrispondente del tabellone.
- 1 personaggio in legno del tally man – su cui applicare gli appositi adesivi. Viene posizionato nello spazio corrispondente sul tabellone all'inizio della partita.
- 1 personaggio in legno "Lazy Jack" – su cui applicare gli appositi adesivi. Serve ai giocatori come personaggio supplementare per un turno.
- 15 monete d'argento in legno – con cui è possibile arruolare "Lazy Jack".



Tally-Man Lazy Jack Monete d'argento

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, applicare su ciascun lato di ogni personaggio l'adesivo del colore corrispondente.



Sul lato anteriore e su quello posteriore dei personaggi vengono applicati adesivi diversi!

- 40 carte di spostamento – una serie di carte per ogni personaggio, con valori che vanno da 1 a 5. I personaggi vengono spostati con le carte.



Carte per i portuali grandi –



... e per quelli piccoli

- 8 tessere della successione – ogni personaggio è collegato ad una determinata tessera.



- 1 binario – in plastica che viene inserito nel tabellone da sotto.

- 1 foglio con gli adesivi • 1 foglio delle istruzioni per il gioco

## Scopo del gioco

Ciascun giocatore dispone di due portuali. Grazie a loro carica le navi nel porto con i barili provenienti dai depositi. A chi riesce a caricare il maggior numero di

barili su una nave viene anche assegnato il maggior numero di punti.

## Preparazione del gioco

Il tabellone viene posto al centro del tavolo. A seconda del numero di giocatori (4 o 2/3), viene utilizzato il lato corrispondente.



*Il tetto della taverna mostra il numero di giocatori*

A ciascun giocatore verranno consegnati i personaggi nel colore prescelto, le relative carte di spostamento e 16 barili in legno di del colore corrispondente. Posizionare tutti i personaggi grandi in una delle due taverne, e i personaggi piccoli nell'altra taverna. (Sarà irrilevante in quale taverna si trovano i personaggi grandi e in quale quelli piccoli, l'importante è solo che siano separati.)

Se si gioca in 2 ciascun giocatore avrà un ulteriore personaggio (per un totale di 3 personaggi!). Ognuno dovrà avere un personaggio di colore e dimensioni differenti.

*Esempio: Anna gioca con il giallo e Mario con il blu. Anna sceglie come terzo personaggio quello piccolo rosso, a Mario rimane quello grande arancione.*



Vengono tolti dal gioco i personaggi ed i barili rimanenti e le due relative tessere della successione.



*Porre le pedine di tutti i giocatori davanti alla casella "1" della barra del punteggio.*

*I cartoncini con i depositi vengono mescolati e posizionati scoperti sugli appositi spazi predisposti sul tabellone (i tetti dei depositi). Sarà irrilevante se il deposito è rivolto verso destra o verso sinistra.*



*Questo deposito viene utilizzato solo se si gioca in quattro.*

*Tutte e 8 le tessere della successione vengono mescolate coperte e quindi poste scoperte sulle caselle da 1 a 8 del binario.*

*Se si gioca in due o in tre vengono utilizzate solo 6 tessere.*



*portuali grandi*

*Il tally man\* viene posto sulla cassa accanto alla taverna sul tabellone.*

*Porre ora la pilotina accanto al pontile "1". Mescolare le navi da carico. Posizionare le navi sulla sommità nei pontili "2", "3" e "4".*

*Se si gioca in quattro le navi vengono girate con i numeri rossi verso l'alto, altrimenti è visibile il lato con le cifre gialle.*

*Con le altre 12 navi da carico formare due mazzi uguali scoperti. Uno viene predisposto accanto al tabellone, l'altro entra in gioco una volta terminato il primo mazzo.*

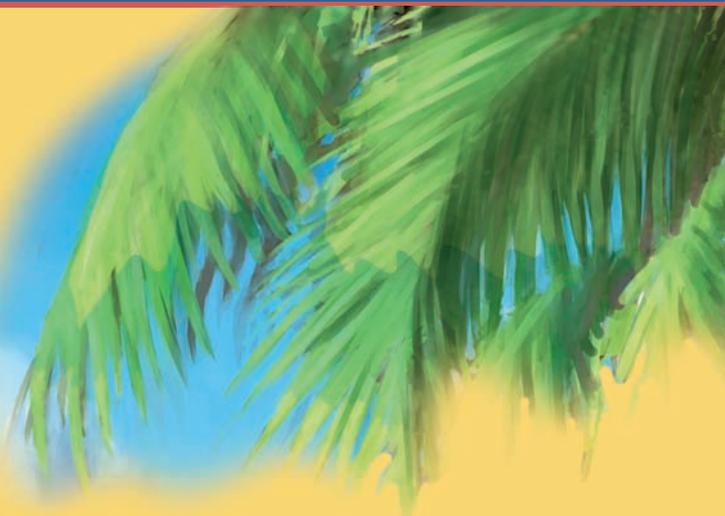
*Predisporre accanto al tabellone Lazy Jack e le 15 monete d'argento.*

\* La professione del tally man risale ai tempi delle grandi barche a vela. E' una sorta di caposquadra, il cui compito è contare e registrare correttamente i colli da caricare sulle navi. La sua attività garantisce anche che ciascun portuale riceva il giusto compenso. Il tally man è dunque sempre chi gode della fiducia di tutti.

## Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in più turni. Ciascun turno consiste di 6 fasi, che vanno eseguite nella successione indicata.

1. Arruolamento di Lazy Jack
2. Scelta delle carte di spostamento
3. Convocazione dei portuali
4. Raccolta dei barili e caricamento delle navi
  - 4.1 Successione dei personaggi nel caricamento
  - 4.2 Svuotamento dei depositi
  - 4.3 Calcolo del punteggio delle navi caricate
5. Quando salpa la prima nave
6. Modifica della successione dei portuali



Le fasi nel dettaglio:

### 1. Arruolamento di Lazy Jack

Per 3 monete d'argento, un giocatore può arruolare Lazy Jack come ulteriore portuale per un turno. *(Per sapere come raccogliere le monete, vedere il Capitolo 4.)*

Se più giocatori intendono arruolare Lazy Jack, ha priorità il giocatore che dispone di meno punti. In caso di parità, Lazy Jack va al giocatore la cui tessera è posizionata più avanti.

Il giocatore versa **3 monete d'argento** nella scorta generale e posiziona il personaggio Lazy Jack sulla stessa casella di uno dei suoi portuali.



*Chi versa 3 monete può arruolare Lazy Jack per 1 turno, usufruendo del vantaggio di un personaggio in più.*



### 2. Scelta delle carte di spostamento

Per ciascuno dei suoi portuali, ogni giocatore possiede una serie di carte di spostamento con valori che vanno da 1 a 5. Tale valore indica il numero di caselle di cui il relativo personaggio si sposta in direzione della freccia attorno ai depositi.

Per ogni turno, il giocatore dispone **sempre di tutte e 5 le carte** per ciascun personaggio!

Per ciascun portuale i giocatori scelgono una carta dalla serie corrispondente e la pongono coperta davanti a sé.

Se un giocatore ha arruolato Lazy Jack, deve scegliere una carta anche per lui. Sceglie questa carta dalla serie di carte relativa al personaggio accanto al quale si trova Lazy Jack.



*Nota: Il giocatore che utilizza Lazy Jack in questo turno, gioca quindi 3 carte, due per i suoi personaggi ed una per Lazy Jack (se si gioca in tre o quattro; se si gioca in due utilizzerebbe quattro carte).*



*Il giocatore Arancio pone Lazy Jack accanto al personaggio piccolo e gioca quindi 2 delle carte del "personaggio piccolo".*

### 3. Chiamata dei portuali

I portuali si spostano sulle caselle, procedendo sempre in senso orario, attorno ai depositi. Ad ogni casella di gioco corrisponde un deposito.

All'inizio del gioco i portuali si trovano ancora nelle due taverne, dalle quali nel primo turno vengono spostati sulle caselle in direzione della freccia. Dopodiché non entreranno più nelle taverne.

Uno dopo l'altro – in base alla disposizione delle tessere della successione sul margine del tabellone – vengono spostati tutti i personaggi. Se è stato arruolato **Lazy Jack**, sarà il **primo** ad essere spostato, quindi seguono gli altri portuali.

- Viene scoperta la carta di spostamento del portuale di turno e il personaggio viene spostato di 1-5 caselle a seconda di quanto indicato in questa carta.
- Se il portuale raggiunge una casella su cui si trova già un personaggio, sposta quest'ultimo sul lato opposto del deposito ed occupa il suo posto.

- Se tuttavia la casella opposta è già occupata, il personaggio non potrà essere spostato. Il portuale di turno verrà invece fatto retrocedere nella prima casella libera, procedendo in senso contrario rispetto alla freccia.

*Nota generale: Un personaggio viene spostato sempre dalla casella sulla quale si trova. Poiché questa posizione non può essere modificata per effetto di altri giocatori, sarà necessario tenerne conto, per quanto possibile, nella scelta delle proprie carte di spostamento.*

### 4. Ricezione dei barili e caricamento delle navi

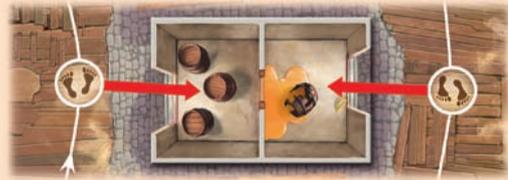
Vengono conteggiati tutti i portuali (eventualmente anche Lazy Jack) singolarmente, uno dopo l'altro.

#### 4.1 Successione dei portuali

Partendo dalla casella accanto al tally man (fra quest'ultimo e la banchina "1"), tutti i portuali si voltano ora, a turno, in senso contrario rispetto alla freccia, verso il deposito e lo svuotano. Le caselle in cui non sono presenti portuali rimangono inalterate.

#### 4.2 Svuotamento dei depositi

Ogni deposito è costituito da due locali. Viene svuotato sempre il deposito che si trova più vicino alla casella del portuale.



*Per il portuale piccolo, il giocatore arancio gioca un "3" e fa avanzare il personaggio di 3 caselle.*



*Nota: Contano tutte le caselle, anche quelle occupate!*



*Nota: Per lo spostamento dei personaggi è indifferente se si tratta di uno dei propri personaggi o di un personaggio di un avversario.*



*Esempio: Il giocatore arancio avanza di 2 caselle. Non può tuttavia spostare il personaggio verde perché l'altra casella è già occupata (personaggio blu). Il personaggio arancio deve essere quindi fatto retrocedere e riportato alla prima casella libera successiva.*

*Esempio: Il portuale piccolo è il primo a caricare i barili. Seguono Lazy Jack, il portuale grande arancio, il portuale piccolo verde ecc., finché tutti i portuali non hanno caricato i barili sulle navi.*



*Nota: Il personaggio del tally man viene posto accanto al portuale di turno. In tal modo è sempre evidente quale portuale viene tenuto in considerazione per il conteggio.*

### • Raccolta e caricamento dei barili

Il giocatore del portuale in questione prende dalla sua scorta il numero di barili indicato nel deposito adiacente. Suddivide i barili a suo piacimento fra le navi presenti nel porto. E' necessario caricare tutti i barili.

Sulle navi la stiva presenta un numero di volta in volta differente di spazi per i barili. Ogni spazio è sufficiente per 1 barile. Quando viene occupato l'ultimo spazio disponibile, viene subito calcolato il valore della nave, che quindi salpa (vedi 4.3 *Calcolo del punteggio delle navi caricate*). Vengono quindi caricati i barili eventualmente rimanenti del portuale.

### • Barili rotti

Se nel deposito 1 o 2 sono rappresentati barili rotti, il giocatore deve di nuovo togliere il numero corrispondente di barili in suo possesso dalle navi e riporli nella propria scorta. Se non ha caricato le navi in modo sufficiente, ne prende il più possibile, il resto rimane inalterato.

**Nell'esempio rappresentato far apparire anche Lazy Jack**

### • Monete d'argento

Se nel deposito è rappresentata una moneta, il giocatore prende una moneta d'argento dalla scorta generale.

## 4.3 Calcolo del punteggio delle navi caricate

Quando con un barile viene occupato l'ultimo spazio disponibile, la nave salpa subito e ne viene calcolato il punteggio.

A seconda delle dimensioni della nave e del numero di giocatori viene assegnato un numero di punti differente.

Il giocatore con il maggior numero di barili a bordo riceve il punteggio indicato più elevato, il giocatore con il secondo maggior numero di barili riceve il secondo punteggio indicato più elevato e in quarto il giocatore con il terzo maggior numero di barili il punteggio inferiore.

Se più giocatori hanno lo stesso numero di barili a bordo, i punti degli spazi corrispondenti vengono sommati e suddivisi per il numero di giocatori in questione; i decimali vengono arrotondati per eccesso.

Il giocatore che ha occupato l'ultimo spazio libero, riceve un punto in più.

Le pedine dei giocatori vengono spostate in avanti sulla scala a seconda del numero di punti assegnati.

La nave per cui è stato calcolato il punteggio viene esclusa dal gioco. I barili vengono rimessi nelle scorte dei giocatori.

Tutte le navi poste dietro il pontile che si è liberato, avanzano di un pontile. Sul pontile 4 viene posta la nave successiva del mazzo.

Quindi il gioco prosegue.



Nota: naturalmente la pilotina **non** viene caricata.



*Esempio: Il giocatore blu deve riprendere 2 barili dalla nave e riceve 1 moneta d'argento.*



*Esempio: Il giocatore blu carica 1 barile su una nave e riceve 1 moneta d'argento.*

*Nota: Se si gioca in due, ogni giocatore utilizza barili di due colori, che vengono trattati come se fossero barili di un unico colore.*



*Numero di barili che contiene questa nave.*

*Distribuzione dei punti (P)*

*Esempio: Il giocatore blu carica l'ultimo barile su una nave. La nave lascia immediatamente il porto e viene calcolato il punteggio. A tale scopo viene conteggiato il numero di barili di ciascun giocatore:*

*Il giocatore blu ha 5 barili a bordo, il giallo ed il verde 2 barili ciascuno e l'arancio 1 barile.*

*Al Rosso vengono assegnati 5 P + 1 P = 6 P.*

*(5 per il maggior numero di barili e 1 punto extra perché ha occupato l'ultimo posto a bordo.) Il giocatore giallo e quello verde si dividono i 5 P (3+2) e arrotondando, ricevono 3 P ciascuno; al giocatore arancio non vengono assegnati punti.*

*Una volta esaurita la prima pila di navi, viene predisposta la seconda pila da cui viene presa la nave successiva.*

*Quando anche questa pila si esaurisce, le navi avanzano ulteriormente nel porto. Non vengono aggiunte ulteriori navi.*

*Nota: Se il personaggio di turno non ha ancora caricato tutti i barili, procede.*

## 5. Quando salpa la prima nave

Una volta conteggiati tutti i portuali, e dopo aver calcolato il punteggio di tutte le navi cariche, la nave del pontile 1 lascia il porto.

Per questa nave viene calcolato il punteggio come per tutte le altre (vedi 4.3 *Calcolo del punteggio delle navi cariche*), non va tuttavia aggiunto il punto in più assegnato per l'occupazione dell'ultimo spazio libero, perché la nave non è completamente carica.

Tutte le navi poste dietro il pontile che si è liberato, avanzano di un pontile (*dal 2 all'1, ecc.*). Sul pontile 4 viene posta la nave successiva della pila.

## 6. Modifica della successione dei portuali

Le tessere della successione avanzano di una posizione sul binario. L'ultima tessera in successione viene posta sulla posizione 1 che si è liberata.

Se in questo turno è stata iniziata la seconda pila di navi, le tessere vengono mescolate e riposizionate scoperte sui posti 1-8 (1-6 se si gioca in due o in tre).

Se è stato utilizzato **Lazy Jack**, viene tolto e riposto accanto al tabellone.



## Termine del gioco e calcolo del punteggio

Il gioco si conclude quindi al termine della fase 4, se nel porto è presente un numero di navi inferiore o pari a 3. Viene calcolato il punteggio di tutte le navi restanti.

Tutti i portuali terminano il proprio turno. Quindi viene calcolato il punteggio di tutte le altre navi.

Se alcuni portuali non possono caricare più i loro barili, questi vengono posti in una taverna e il punteggio viene calcolato in base allo schema qui di seguito riportato.

A seconda del numero di giocatori presenti nella taverna vengono assegnati i seguenti punti:

in 4 giocatori 3-2-1\* punti (P),

in 3 giocatori 2-1 P

in 2 giocatori 1 P

\* 3 P per il giocatore con il maggior numero di barili nella taverna, 2 P per il giocatore con il secondo maggior numero di barili e 1 P per il giocatore con il terzo maggior numero di barili. Se si gioca in 2 o 3 il punteggio viene calcolato di conseguenza.

*Nota: Nel primo turno di gioco la pilotina si trova nel pontile 1. Lascia il porto e viene tolta dal gioco come le altre navi. Non viene calcolato il punteggio della pilotina perché non ha un carico.*

*Nota: In questa fase non può salpare nessuna nave carica, che sarebbe infatti partita subito, nella fase precedente (4.3).*

Se più giocatori hanno lo stesso numero di barili nella taverna, i punti degli spazi corrispondenti vengono sommati e suddivisi per il numero di giocatori in questione; i decimali vengono arrotondati per eccesso.

Le pedine dei giocatori avanzano sulla scala dei punti.

Vince il giocatore con il maggior punteggio. In caso di parità vince il giocatore che dispone del maggior numero di monete.

Se anche in questo caso si ha una parità i giocatori condividono la vittoria.

Un gioco turbolento adatto a tutta la famiglia ideato da Michael Feldkötter per 2-4 persone.



© Copyright 2009 Queen Games  
D-53842 Troisdorf, Germany

