

# Port Royal Unterwegs!

*Port Royal Arriviamo!*

Un gioco di carte intelligente di Alexander Pfister per 2-4 giocatori dagli 8 anni in su.

## Introduzione

La vita a Port Royal è un continuo fermento di opportunità e ciascuno spera di concludere l'affare della propria vita. Riuscirai a ingraziarti qualche potente commerciante o imbarcherai passeggeri sulla tua nave? Non rischiare troppo o te ne pentirai amaramente.

## Componenti

60 carte, tra cui:

32 Personaggi

(alcuni differiscono tra loro solo per costo d'ingaggio e punti vittoria ottenuti)

10 potenti commercianti  
10 marinai  
2 pirati  
10 passeggeri

25 Navi

5 gialle (2 x | 2 xx | 1 xxxxx)  
5 blu (2 x | 2 xx | 1 xxxxx)  
5 verdi (2 x | 1 xxx | 2 xxxxxx)  
5 rosse (2 x | 1 xxx | 1 xxxxxxx | 1 ☠)  
5 nere (2 xx | 1 xxxxx | 1 xxxxxxxxx | 1 ☠)

3 Tasse

## Preparazione

Mescolare tutte le carte e porle a faccia in giù sul tavolo per formare il mazzo di pesca.

Lasciare un piccolo spazio accanto per formare la pila degli scarti.

Ogni giocatore inizia il gioco con 3 monete ricavate pescando altrettante carte dal mazzo e tenendole coperte nel proprio spazio di gioco.

### Combinare PORT ROYAL ARRIVIAMO! e PORT ROYAL

Le carte di *PORT ROYAL ARRIVIAMO!* che mostrano 2 punteruoli sul bordo in alto a destra (sopra lo scudo) possono essere aggiunte alle carte di *PORT ROYAL*.

Sono 5 potenti commercianti, 5 passeggeri e 10 navi.

### Nota importante sulle carte:

Il fronte di ogni carta mostra il suo tipo: nave, tassa, personaggio. Il retro mostra una moneta d'oro. Ogni qual volta un giocatore guadagna monete, pescare tante carte a faccia in giù quante sono le monete guadagnate. In questo modo le carte mostreranno il lato con raffigurata la moneta e non sarà possibile guardare il lato opposto. Ogni carta vale 1 moneta d'oro.

## Scopo del Gioco

Cercare di guadagnare monete d'oro con cui assoldare personaggi che offriranno permanentemente le proprie abilità al vostro servizio.

I personaggi offrono anche punti vittoria che serviranno a stabilire il vincitore della partita.

## Svolgimento

Il giocatore che ha visitato un porto più di recente inizia la partita. Cominciando da lui e procedendo in senso orario, ognuno giocherà il proprio turno. Il giocatore di turno esegue 2 fasi consecutive di cui la seconda alle volte sarà saltata. Durante la seconda fase del turno, anche ciascun altro giocatore avrà la possibilità di agire.

Fasi del turno:

- 1) **Scoperta** (solo chi è di turno): pescare carte dal mazzo centrale e porle scoperte per formare il Porto;
- 2) **Gestione** (tutti): prendere carte dal Porto.

## Fase 1 Scoperta

Il giocatore di turno deve innanzitutto pescare una carta dal mazzo e posizionarla al centro del tavolo. Questo spazio sarà chiamato Porto. A questo punto può decidere se pescare un'altra carta o fermarsi. Si può continuare a pescare finché non si sceglie di fermarsi o finché 2 navi dello stesso colore non siano presenti nel Porto. In quest'ultimo caso si salta la fase 2 (vedi sotto). Se il giocatore di turno si ferma volontariamente, inizia la fase 2.

Ci sono 3 tipi di carte: Personaggio, Nave, Tasse.

### Personaggio

Se la carta pescata è un Personaggio, posizionalo nel Porto. 3 personaggi su 4 hanno un'abilità raffigurata nella parte superiore della carta. Le abilità sono spiegate alla fine delle regole. La carta mostra anche uno scudo con un ammontare di punti vittoria.

### Nave

Se la carta pescata è una Nave, il giocatore di turno può posizionarla nel Porto come possibile fonte di guadagno. In alternativa può respingere la Nave mettendola nella pila degli scarti. Per farlo occorre avere Marinai o Pirati nel proprio spazio di gioco. Inoltre la somma delle spade raffigurate su tali personaggi deve essere almeno pari al numero di spade indicato sulla Nave da respingere. Se queste condizioni sono soddisfatte, si può scegliere di mettere la Nave nella pila degli scarti piuttosto che nel Porto, altrimenti non la si può respingere e bisogna obbligatoriamente metterla nel Porto.

Una nave può essere respinta soltanto non appena viene pescata, se raggiunge il porto non può essere rimossa.

Le navi con il simbolo del teschio non possono essere respinte.

Le spade non vengono spese quando utilizzate, per cui possono essere utilizzate infinite volte durante lo stesso turno.

### Tassa

Se la carta pescata è una Tassa, tutti i giocatori con almeno 9 monete nel proprio spazio di gioco devono scartare monete fino ad averne 8.

Le carte scartate vengono riposte nella pila degli scarti.

Successivamente, il giocatore con meno punti vittoria ottiene una moneta.

In caso di pareggio (ed anche se nessuno ha ancora punti vittoria) tutti i giocatori in pareggio guadagnano una moneta.

Fatto ciò, la carta Tassa viene scartata ed il gioco riprende normalmente.

Il giocatore può fermarsi volontariamente e procedere con la seconda fase finché non c'è più di una nave per colore in Porto. Se ci sono più Navi dello stesso colore in Porto, il giocatore scarta tutte le carte ed è costretto a rinunciare alla fase 2, che non avrà luogo. Il turno passa al giocatore successivo.

Se il mazzo di pesca dovesse esaurirsi, mescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.

## Fase 2 Gestione

Il giocatore di turno può prendere un numero di carte variabile in relazione a quanti colori di navi ci sono nel Porto (5 colori: 3 carte | 4 colori: 2 carte | meno di 4 colori: 1 carta).

Fatto ciò, ogni altro giocatore ha la possibilità di prendere UNA carta, purché paghi 1 moneta al giocatore di turno.

Le carte sono pescate una per volta, quindi l'abilità di una carta può essere immediatamente usata per prendere la prossima carta.

### Commercio

Il giocatore che prende una nave dal Porto la mette nella pila degli scarti e prende il numero di monete indicato nella parte superiore della carta.

### Ingaggio

Per ingaggiare un personaggio il giocatore deve pagare l'ammontare di monete (riponendole negli scarti) mostrato nella parte inferiore della carta personaggio da prendere.

A questo punto mette il personaggio ingaggiato nel proprio spazio di gioco e da adesso in poi potrà beneficiare dell'abilità di quel personaggio (mostrata nella parte superiore della carta).

Le abilità sono spiegate alla fine delle regole.

Dopo che il giocatore di turno ha preso le sue carte, ogni altro giocatore in senso orario può prendere UNA carta seguendo le stesse regole appena descritte ma pagando un supplemento di una moneta al giocatore di turno. Se prende una Nave, la moneta per il giocatore di turno può essere presa da quelle ottenute dalla Nave stessa.

Quando tutti gli altri giocatori hanno avuto la possibilità di prendere una carta, si scartano le carte rimanenti.

È possibile che nel Porto non ci siano abbastanza carte per permettere a tutti gli altri giocatori di prendere una carta. Pazienza. Il giocatore successivo in senso orario sarà di turno. Inizierà con la fase 1.

## Fine del Gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore totalizza 8 punti vittoria. Si completa il giro per dare a tutti i giocatori la possibilità di giocare lo stesso numero di turni, ciò significa che la partita termina quando il giocatore alla destra del primo giocatore ha finito il proprio turno.

Vince il giocatore che ha più punti vittoria nel proprio spazio di gioco. In pareggio vince chi ha più monete. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

## Abilità dei Personaggi

L'abilità di un personaggio è riportata nella parte superiore della carta, nel riquadro chiaro. I punti vittoria ottenuti sono indicati nello scudo a destra del riquadro abilità. Quando si agisce, nel proprio turno o fuori turno che sia, è possibile utilizzare le abilità dei personaggi nel proprio spazio di gioco.

Potente Commerciante (2 per colore)

Quando un giocatore sceglie di commerciare con una nave dello stesso colore del proprio Potente Commerciante, anziché mettere la Nave nella pila degli scarti la ripone sotto il Potente Commerciante, sfalsata verso l'alto in modo che sia visibile. Ognuna delle Navi sotto un Potente Commerciante conferisce 1 punto vittoria aggiuntivo.

Marinaio (10) / Pirata (2)

Possono respingere le Navi con un ammontare di spade massimo pari alla somma delle proprie spade.

Passeggero (10)

I passeggeri non hanno abilità; Servono esclusivamente per i punti vittoria che offrono.