

Preparazione del gioco

Le carte delle navi vengono mescolate coperte e le tre sulla sommità vengono poste girate al centro del tavolo.

Ciascun giocatore prende i **5 pirati** del colore prescelto e li pone scoperti davanti a sé. Gli vengono, inoltre, consegnati **10 ducati**.

Il **denaro** restante e i **24 elementi del bottino** vengono predisposti come scorta generale ben visibile a tutti.

In meno di 5 giocatori i pirati in eccesso vengono messi da parte.



Annotazione: Si gioca anzitutto per le 3 navi scoperte. Solo quando tutte e 3 le navi sono state attaccate, vengono scoperte altre 3 carte.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno procedendo in senso orario. Inizia il giocatore più anziano. Il giocatore di turno ha sempre due possibilità fra cui scegliere.

■ Turno del pirata

■ Arrembaggio di una nave

Se possibile, il giocatore deve eseguire una di queste operazioni. Se tuttavia nel proprio turno di gioco non si dispone di **nessuna pedina pirata libera** (tutte e 5 si nascondono in altri gruppi), **non** si esegue alcuna operazione.

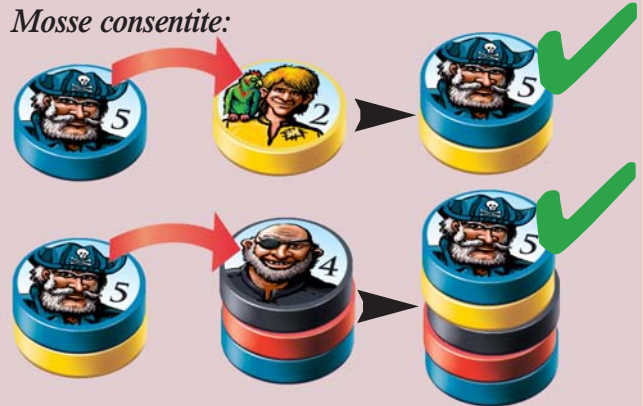
■ Turno del pirata

- Si prende **uno dei propri pirati** oppure **uno dei propri gruppi di pirati** e lo si pone su un pirata o un gruppo di pirati di **un altro giocatore**.
- Il giocatore pone il nuovo gruppo davanti a sé e diviene quindi il capitano di questo gruppo d'assalto. Un gruppo di pirati è sempre a disposizione del giocatore che possiede la pedina sulla sommità.

Vietato:

- Una volta costituiti i gruppi **non** possono essere più **separati**.
- Un pirata o un gruppo di pirati **proprio non** può essere posto su un **altro** pirata o gruppo di pirati **proprio**.
- **Non** è consentito costituire un gruppo di **più di 9** pirati.
- **Non** è consentito **guardare** il **valore** dei pirati coperti di un gruppo.

Mosse consentite:



Mosse non consentite:



Un gruppo proprio mai su un altro gruppo proprio.

Più di 9 pirati nel gruppo.

■ Arrembaggio di una nave

Una nave può essere attaccata solo in qualità di capitano. A tale scopo si pone un **proprio** gruppo di pirati su una carta delle navi scoperta.

Il gruppo di pirati deve presentare **almeno** il numero di pirati necessario.

Suddivisione del bottino

Il capitano ripartisce il bottino. Anzitutto si **sceglie** una parte del **bottino** rappresentata sulla carta della nave e la prende dalla scorta generale.

Il giocatore al quale appartiene il **secondo pirata** sulla sommità del mazzo riceve **l'altra** parte del bottino dalla scorta. Se **non** è rappresentato una seconda immagine (per le navi più piccole), **non** riceve alcun bottino.

Il capitano prende dalla scorta l'importo in denaro indicato. Quindi paga l'equipaggio che ha partecipato all'arrembaggio. Paga il numero di ducati indicato sulle **pedine dei pirati degli altri giocatori che hanno partecipato**.

Ci sono pirati che presentano un **punto interrogativo** anziché un numero. Hanno partecipato e ricevono l'importo rappresentato sulla nave attaccata accanto al punto interrogativo.

Dopo che tutti i pirati che hanno partecipato sono stati ricompensati, **i giocatori si riprendono le proprie pedine dei pirati** e le rimettono scoperte davanti a sé.

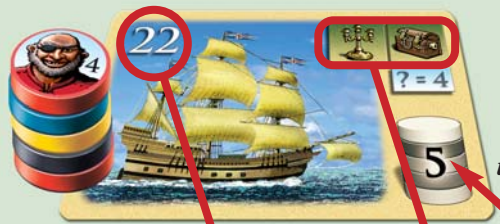
Il bottino non è sufficiente

Nel caso in cui il bottino **non** sia sufficiente per pagare **tutti gli altri pirati** che hanno partecipato, il capitano deve utilizzare il **proprio denaro**. Qualora non disponga di denaro sufficiente, l'importo mancante viene pagato agli altri giocatori dalla scorta generale.

Anche se il capitano non ha più denaro, le sue parti di bottino rimangono comunque intatte.

Nuove carte di navi

La carta della nave attaccata viene messa da parte. Se è stata attaccata **l'ultima delle tre navi scoperte**, vengono scoperte **altre tre** carte delle navi.



Il giocatore "rosso" può attaccare la nave perché il suo gruppo è composto da 5 pirati.



Il giocatore "rosso", in qualità di capitano (pedina sulla sommità), riceve il bottino di 22 ducati e uno dei due tesori che si è scelto. Dopodiché deve pagare gli altri pirati.

Il secondo tesoro va al timoniere che è la seconda pedina sulla sommità del gruppo. Lui e tutti gli altri pirati ricevono un numero di ducati in base al loro valore.



Il "blu" riceve il secondo tesoro e in base al valore del suo pirata 5 ducati.



Il "giallo" riceve, in base al valore del suo pirata, 2 ducati.



Il "nero" riceve, in base al valore del suo pirata, 5 ducati.



Il "rosso" riceve il resto del bottino (qui: 10 ducati) ed il tesoro prescelto.



Se in questo esempio il giocatore giallo avesse avuto ancora una pedina del pirata (quella con "?") nel gruppo, con questa nave riceverebbe 4 ducati in più ed il capitano 4 ducati in meno.

Annotazione: questo denaro non deve essere restituito.

Annotazione: Per tutto il gioco vengono scoperte 3 carte delle navi per cinque volte.

Ammutinamento

Se nel gruppo di un giocatore si trovano **3 o più pedine di un altro giocatore**, quest'ultimo può ribellarsi e quindi costringere il capitano ad attaccare una nave.

Nel turno di gioco del **capitano** (il proprietario del gruppo in questione) l'ammutinato può chiedergli di attaccare una nave. Se ci sono più navi disponibili da attaccare, sarà il capitano da solo a decidere quale nave attaccare.

Anche qui vale la stessa regola: il gruppo di pirati deve presentare il numero di pirati necessario.

L'attacco si evolve normalmente. Il gruppo si scioglie e le pedine dei pirati vengono restituite ai proprietari.

Se un capitano dispone di **più gruppi** nei quali si verifica un ammutinamento, viene attaccata **solo una nave**. Il capitano decide con quale dei gruppi in questione attaccare.



Esempio: Nel gruppo del giocatore "rosso" si nascondono 3 pedine del giocatore "nero".

Affinché queste pedine non vengano bloccate troppo a lungo il giocatore "nero" può ribellarsi. Non appena è il turno del "rosso", il "nero" gli chiede di attaccare.



Il "rosso" deve soddisfare la richiesta e decide di attaccare la nave più grande sebbene avrebbe preferito attendere una nave di dimensioni ancora maggiori con un bottino più ricco.



Conclusione del gioco

Quando **tutte e 15** le navi sono state attaccate, il gioco termina e viene effettuato il calcolo del punteggio. Vengono conteggiati i ducati ed i bottini.

Chi ha il **maggior numero di bottini di un tipo**, gli viene versato l'importo stampato in ducati.

Nel caso in cui **più giocatori** abbiano lo stesso numero di bottini di un tipo, essi si suddividono l'importo corrispondente; eventuali importi residui non verranno tenuti in considerazione.

I giocatori che dispongono di bottini che **non** hanno determinato un arricchimento in denaro, ricevono – come piccola consolazione – **1 ducato per ogni bottino**.

Vince il giocatore che ha guadagnato più denaro.



Esempio: Cristina e Nicola hanno fatto un bottino di 2 forzieri, Elisa e Valeria 1 forziere. Cristina e Nicola hanno quindi il maggior numero di forzieri e si suddividono i 15 ducati (7 ducati a testa).

Elisa e Valeria ricevono 1 ducato a testa per il loro forziere.



Cristina

Nicola



Elisa



Valeria

Per ulteriori informazioni sull'autore visitare il sito www.dorra-spiele.de.



Buccaneer

Un gioco di Stefan Dorra per 3 - 5 persone

Scopo del gioco

Nei quartieri del porto c'è molta animazione. E qualche pirata guarda con invidia alle ricchezze delle grandi navi commerciali. Vengono così orditi piani per conquistare preziosi bottini.

Rapidamente si raccolgono variopinti equipaggi e vengono scelte le navi che devono essere allegerite dei

loro tesori e dei ducati. Ma anche il capitano più forte dovrà prestare attenzione perché il pirata deve ricevere il giusto compenso per il suo lavoro. Se il bottino è troppo piccolo e l'ingaggio troppo elevato, dovrà provvedere personalmente al pagamento. Alla fine vince il giocatore che avrà guadagnato più denaro.

Materiale del gioco

- 15 carte di navi – mostrano velieri di piccole e grandi dimensioni con bottini diversi – l'obiettivo dei pirati. Per attaccare sono necessari equipaggi da un numero diverso di pirati.

1 - 2 tesori che rappresentano i bottini per il capitano ed il timoniere



L'importo di denaro conquistato

Il compenso per i pirati con il punto interrogativo

Le dimensioni minime dell'equipaggio per l'arrembaggio

- 24 bottini – forziere, barile di rum, candelabro e pugnale, di cui ciascuno sei. A seconda di quanto è stampato hanno un valore differente.



- 25 pedine in legno – in 5 colori. Rappresentano i pirati.



- 1 foglio – con 25 adesivi di pirati in 5 colori (più 5 adesivi di riserva senza colore).

Prima di iniziare a giocare per la prima volta su ciascuna pedina in legno va applicato 1 adesivo del colore corrispondente.



Una pedina dei pirati del giocatore "blu". Il numero indica quanti ducati riceve come compenso in una scorreria.

- 75 monete – il denaro: 27 monete da 1 ducato (color rame), 18 monete da 5 ducati (color argento), 30 monete da 10 ducati (color oro).



- 1 foglio delle istruzioni per il gioco