

Hispaniola

Un gioco di presa di Michael Schacht
da 3 a 5 giocatori, età: a partire dai 10 in su, durata 45 minuti.

Contenuto

75 carte (numerare da 1 a 15 in 5 colori)
1 Tabellone di gioco raffigurante 6 navi e 4 isole
50 Pirati (in 5 colori)
5 Segnalini punteggio (in 5 colori)

Descrizione

Ciascuno dei giocatori guida una banda di pirati dei Caraibi. Il vostro obiettivo è quello di diventare il capitano della maggior parte delle 6 navi della flotta pirata sulla plancia di gioco. In qualità di Capitano guadagni la maggior parte del bottino. Ma attenzione ai pirati sulle navi, ti potresti trovare spinto in mare, dovendo nuotare verso l'isola più e rimanere lì per un po'. Alla fine della partita il giocatore con più punti vince.

Hispaniola è un gioco di presa che si gioca su un numero di round concordato. Un round è formato da un numero di mani pari al numero di giocatori in gioco. Un gioco breve termina dopo il 1° round. Un gioco standard termina dopo 2 turni. Tuttavia, i giocatori possono giocare molti giri in quanto possono concordare i round da giocare.

Spiegazione dei termini di gioco

Gioco = un numero di rounds concordato (di solito 2).

Round = Un certo numero di mani pari al numero di giocatori.

Mano = Il periodo di gioco, compreso la scelta della briscola, e le prese, in cui vengono giocate le carte del mazzo.

Presa = L'insieme delle carte giocate, una carta scelta da ogni giocatore.

Preparazione

1. Posizionare i marcatori punteggio sullo spazio "0" del tabellone.
2. A seconda del numero di giocatori, potrebbe essere necessario rimuovere alcune carte da gioco:
 - _ Con 3 giocatori, rimuovere tutte le carte numerate 10-15.
 - _ Con 4 giocatori, rimuovere tutte le carte numerate 13-15.
 - _ Con 5 giocatori, giocare con tutte le carte.
3. Collocare il tabellone al centro del tavolo.
4. Ogni giocatore prende un gruppo di 10 pirati di un unico colore.
5. Determinare il numero di round per fare una partita completa.
6. Scegliere a caso un giocatore per essere il primo giocatore.
7. Il primo giocatore mescola le carte e si occupa di tutte le carte in modo che ogni giocatore abbia un numero uguale di carte. I giocatori prendono le carte in mano per giocare la prima mano del round.

Giocare

Determinare il colore di atout per la mano

Per ogni mano, deve essere determinato un colore vincente. Per fare questo, ogni giocatore sceglie una carta dalla propria mano, e lo tiene a faccia in giù al centro del tavolo. Una volta che tutti hanno fatto ciò, tutte le carte vengono girate a faccia in su. La carta con valore più alto definisce il colore di briscola per questa mano. In caso di parità, sarà la seconda carta più alta che definisce il colore vincente. Se la briscola è ancora incerta dopo questo (tutti i giocatori sono in parità), allora ognuno deve scegliere una seconda carta come sopra per determinare la vincente. Continuare a ripetere

questo processo fino a quando briscola è stata determinata.

Tutte le carte giocate per determinare la briscola vengono scartate dalla mano (metterli accanto al tabellone, nella scatola, ecc.)

Assicurarsi di aggiungerle di nuovo nel mazzo quando si formerà la mano successiva.

Ora inizia il gioco

Il gioco procede in senso orario, partendo dal giocatore alla sinistra del giocatore di partenza.

Questo giocatore gioca 1 carta per la prima presa della mano. Poi ogni giocatore, a turno, gioca una carta dalla propria mano, a faccia in su, al centro del tavolo.

Una volta che tutti i giocatori hanno giocato una carta, a determinare chi vince la presa (vedere la classifica delle schede qui sotto). Il giocatore che vince la presa esegue le seguenti operazioni:

Il giocatore **deve** piazzare uno dei pirati del proprio gruppo sulla nave che corrisponde al colore della prima carta giocata (vedi navi imbarco sotto) a meno che la presa cada sotto la "regola dei 3 colori" (vedi sotto).

Il giocatore **può** dare la presa al giocatore alla sinistra o alla sua destra. Le prese possono contare come punti in meno alla fine della mano. (Vedere "Prendere le prese" di seguito).

Il giocatore che ha preso, inizia la prossima mano, giocando una carta scoperta al centro del tavolo.

Valore delle Carte

Le carte sono classificate da "1" a "15", dal più basso al più alto.

Il colore della carta scelta deve essere seguito. Se non è possibile giocare quel colore (perché non si hanno carte di quel colore) si può giocare una carta di un altro colore. Questa carta può essere una carta briscola o una carta di un altro seme.

La carta di maggior valore giocata (indipendentemente dal colore) vince la mano, a meno che sia stata giocata una briscola. La carta briscola di valore maggiore vince la mano.

Se c'è un pareggio per la carta più alta, il primo giocatore ad aver giocato la carta in parità vince la presa.

La Regola del 3 colori

Se ci sono 3 o più colori in un gioco, il giocatore vincente non imbarca i pirata sulla nave in modo normale (vedi **Imbarco** sotto).

Invece di piazzare i loro pirata sulla nave del primo colore giocato, il pirata viene posto sulla nave neutra (la nave con la bandiera nera).

Esempio: Il giocatore A gioca una carta blu. Il giocatore B non ha una carta blu e gioca una carta rossa. Il giocatore C non ha una carta blu e gioca una carta gialla. Ora 3 colori differenti sono nella presa. Il giocatore vincente non imbarca i pirati sulla nave blu, ma sulla nave neutrale.

Imbarco

I Pirati si imbarcano sempre nello spazio centrale. Questa è chiamata posizione del Capitano.

Se c'è già un pirata nella posizione del Capitano, il vecchio capitano viene spinto in una delle due posizioni adiacenti a prua o a poppa della nave. Il vincitore della presa decide la direzione verso cui il vecchio pirata sarà spinto. Nota: Il giocatore vincente può decidere di spostare il vecchio capitano una posizione occupata, anche se un'altra posizione non è occupata.

Questo movimento può potenzialmente causare che altri pirati siano spinti in mare, come nell'esempio qui sotto.

Giocatore D vince una presa. La carta giocata in questa mano era blu. Pertanto il giocatore D mette una dei suoi pirati nella posizione del capitano in mezzo alla nave blu. Tuttavia, vi è già un pirata appartenente al giocatore B in questa posizione. Giocatore D muove il pirata del giocatore B a

poppa. Ma, c'è già un altro pirata (dal giocatore A) in questa posizione. Il pirata del Giocatore A è poi spinto in mare, ed è posto sulla prima isola (vedi "Le Isole" sotto).

Quando un pirata è spinto in mare, egli "nuota" verso la prima isola sulla plancia di gioco (vedi Le Isole di seguito).

Se hai già i pirati sulla nave si può, se lo si desidera, cambiare i posti. Invece di mettere un nuovo pirata. Cambiare posto significa che si sposta il proprio pirata al posto di un pirata di un altro giocatore adiacente (dalla posizione adiacente alla posizione del capitano, o viceversa), come nell'esempio qui sotto.

Un giocatore vince una mano. La carta vincente era blu. Pertanto il giocatore A potrebbe piazzare uno dei suoi pirati nel mezzo della nave blu. Tuttavia, poiché il giocatore A ha già un pirata a bordo della nave decide di cambiare posto. Il suo pirata cambia la posizione con quella del suo vicino (Dopo tutto, il pirata del giocatore B era nella posizione del capitano).

Nota: Al termine di una mano i pirati che sono nella posizione del capitano guadagnano più punti. I pirati degli altri giocatori incasseranno meno punti nelle altre posizioni (vedi "Punteggio" di seguito).

No More Pirates

Se vinci una mano, ma non hai più pirati nella tua riserva, è possibile cambiare posto se lo si desidera, altrimenti è sufficiente passare nell'azione di piazzare/scambiare pirati.

Le Isole

Un pirata spinto fuori dalla nave, nuota in mare verso la prima delle 4 isole sul tabellone. Se c'è già un altro pirata sulla prima isola, questo pirata viene spostato alla seconda isola. Se c'è già un altro pirata sulla seconda isola, quest'ultimo viene spostato nella terza isola, ecc. In questo modo i pirati possono essere "salvati" dalla quarta isola se sono spinti fuori da un pirata provenienti dalla terza isola. Un pirata che è costretto a uscire dalla quarta isola torna nella riserva del giocatore.

Nota: Al termine di una partita si perdono punti per i pirati sulle isole (vedi "Punteggio" di seguito).

Prendere le mani

Se si vince una mano si può, se lo si desidera, darla (a faccia in giù) ad uno di vostri vicini a voi adiacenti. Se avete delle mani precedentemente vinte potete se volete dare l'intero mazzo (non si può dividere) allo stesso giocatore.

Nota: Al termine della partita il mazzo più grande e il secondo più grande faranno perdere dei punti.

Calcolare il Punteggio

Una volta che tutte le prese in una mano sono state fatte, i giocatori calcolano il punteggio per la mano come segue:

Risultato Punti

Per ogni pirata nella posizione del capitano 5

Per ogni pirata in posizione adiacente a quella del Capitano 1

Per pirata sull'isola # 1 -1

Per pirata sull'isola # 2 -2

Per pirata sull'isola # 3 -3

Per pirata sull'isola # 4 -4

Per il mazzo di prese più numeroso -4

Per il secondo mazzo di prese più numeroso -2

La mano successiva

Tutti i pirati restano sul tabellone.

Il nuovo primo giocatore è il giocatore alla sinistra del vecchio primo giocatore.

Il primo giocatore rimescola il mazzo e distribuisce le carte, e una nuova mano viene giocata con le stesse regole già esposte precedentemente.

Giocare tante mani quante sono i giocatori per fare un round completo.

Vincere la partita

Alla fine del numero predeterminato di round (1 per un gioco corto, 2 per un gioco standard), il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

Credits:

Autore: Michael Schacht

Graphic Design:

Layout:

Traduzione Italiana di: Fausto "Faustoxx" Berutti

Regole inglese a cura di: Ron Magin

Hispaniola è un gioco di co-pubblicato da:

Giochi Cafe Limited - versione inglese

Millennium Sarl - Versione Francese

Pro Ludo - Versione tedesca

Giochi PS - versione olandese

Versione inglese distribuita in esclusiva da:

Café Games Limited

P.O. Box 953

Phoenixville, PA 19.460

E-mail: cafegames@aol.com

www.cafegames.com

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.