

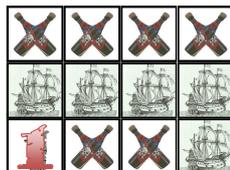
Harr Dice

Un gioco per 3-8 Pirati con la passione per scommesse e dadi, ma con un massimo di 20 minuti da investire in esse.

Materiali



1 Plancia di gioco e



12 Tessere Turno da stampare in 1 copia

39 segnalini Prestigio 	39 segnalini Rhum 	39 segnalini Cibo 
---	--	--

Sono sufficienti per soddisfare fino a 4 Pirati, nel caso la sfida attirasse più Lupi di Mare, è sufficiente stampare 2 copie della pagina Segnalini.



Ci sarà poi bisogno di minimo 1 set di dadi, composto da: 1x D4, 1x D6, 1x D8, 1x D10, 1x D12, 1x D20. Siccome sappiamo tutti quanto possono essere superstiziosi i Pirati, volendo ognuno potrebbe essere dotato del suo personale set.

Infine, ogni Pirata dovrà essere dotato di un qualsiasi segnalino per il punteggio. Vanno bene: meeples, pietre, denti, dobloni, cimici, ecc...

Preparazione

Supponiamo che tutti i materiali siano stati raccolti.

Piazzate al centro del tavolo la Plancia e mettete i Segnapunti sulla casella 6.

Distribuite ad ogni Pirata 2 segnalini Rhum (d'ora in poi "Rhum")

Estraete la Tessera turno con il numero 1. Eliminate in maniera casuale due Tessere turno e mescolate a faccia in giù le restanti. Create una pila al centro della Plancia e piazzateci sopra la tessera 1.

Piazzate in maniera accessibile da tutti i restanti Segnalini. Parlando di Pirati, tenete sempre d'occhio cosa succede ad essi, in quanto accessibili a tutti...

Si decida chi è il Primo giocatore tramite una scazzottata o in maniera del tutto casuale.

Svolgimento del Turno

All'inizio del Turno si gira a faccia in su la Tessera Turno (nel primo turno essa sarà quella con il numero 1), essa determinerà l'attività Piratesca nel pomeriggio.

Mattina

La posizione del segnapunti sulla tabella Ciarma posta nella parte bassa della Plancia determina quale Dado debba essere lanciato. Un Pirata con Ciarma più numerosa ha possibilità di influenza maggiori rispetto ad uno con solo due adepti. Un Pirata quindi con 9 membri Ciarma lancerà un D8, uno con 2 membri un D4, uno con 14 membri un D12 e così via.

Il Primo Pirata lancia quindi il Dado che gli spetta. Il Numero (doblone) ottenuto può essere a questo punto speso in qualsiasi modo in Cibo e Rhum. Ogni Cibo costa 1 doblone, ogni Rhum costa 2 dobloni.

BarbaJ lancia il suo D8 e ottiene 7; decide quindi di acquistare 2 Rhum e 1 Cibo.

Ogni Pirata effettua in sequenza i propri acquisti.

Pomeriggio

A seconda della Tessera Turno, i Pirati decideranno se andare a farsi una bevuta in Osteria oppure di partire all'assalto di qualche ghiotta nave mercantile. (Nel primo Turno, non ci sarà alcuna scelta, e si passerà direttamente al secondo Turno).

Osteria:

Ogni Pirata pone segretamente sotto la sua mano destra un numero a suo piacere di Rhum. Tiene i restanti nascosti sotto la mano sinistra. Quando tutti saranno pronti, si scoprono insieme le puntate.

Ogni Rhum puntato attira un nuovo membro della Ciarma: si sposta quindi in avanti il relativo Segnapunti del Pirata di tante caselle quanti sono i Rhum puntati.

Chi ha offerto poi più giri di Rhum, guadagna due segnalini Prestigio, il secondo in ordine di classifica ne guadagnerà uno. In caso di pareggi,

tutti i parimerito guadagnano Prestigio. I segnalini puntati sono scartati.

BarbaA punta 2 Rhum

BarbaB punta 5 Rhum

BarbaC punta 2 Rhum

BarbaD punta 1 Rhum

BarbaD muove in avanti di 1 casella il suo segnapunti, BarbaC e BarbaA di 2 caselle, BarbaB di 5 caselle.

BarbaB guadagna 2 Prestigio, BarbaC e BarbaA 1 Prestigio.

Nave Mercantile:

Ogni Pirata pone segretamente sotto la sua mano destra un numero a suo piacere di Cibo. Tiene i restanti nascosti sotto la mano sinistra. Quando tutti saranno pronti, si scoprono insieme le puntate.

Chi ha dato più sostegno (in termini di Cibo) alle scorribande guadagna 2 Prestigio, il secondo ne guadagnerà 1.

Sono quindi scartati i Cibi puntati e si contano i rimanenti. La Ciarma di ogni Pirata diventa esattamente composta dal numero di Cibi restanti (la ciurma non ama fare la fame!). Non è possibile però aumentare il valore della Ciarma in questo modo.

BarbaY possiede 15 cibi e ha una ciurma di 9 membri. (Sta lanciando quindi un D8)

Punta 10 cibo e vince l'asta, guadagnando 2 Prestigio.

Ora gli restano 15-10=5 Cibo, portando la sua ciurma ad un valore 5. (Il prossimo turno lancerà un D4)

BarbaW possiede 20 cibi e ha una ciurma di 10 membri. (Sta lanciando quindi un D10)

Punta 1 cibo non vincendo l'asta. (Taccagno!)

Ora gli restano 20-1=19 Cibo, ma la sua ciurma rimane comunque da 10 membri.

Termine della partita

Quando anche l'ultimo Pomeriggio dell'ultima tessera è stato giocato, si contano i Punti Prestigio guadagnati da ciascun Pirata. Il più Prestigioso Pirata sarà il vincitore e potrà festeggiare con un sonoro "HARR!"

Harrr Dice

1 →

 2 →

1st

 2nd

 1st

 2nd

0	1	2	3		5		7		9		11	
13	14	15	16	17	18	19		21	22	23	24	25

