

Port Royal

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. Non rischiare troppo o resterai a mani vuote. Non dimenticare di reinvestire il ricavato dei carichi per ottenere il favore di governatori ed ammiragli e per assoldare qualunque professionalità necessaria al raggiungimento dei tuoi scopi. Con il favore delle persone giuste potresti riuscire a rispondere ad una prestigiosa richiesta di spedizione.

Componenti

120 carte, tra cui:

60 Personaggi

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

10 mercanti	10 marinai
5 coloni	3 pirati
5 capitani	4 donzelle
5 sacerdoti	5 giullari
3 tuttofare	6 ammiragli
4 governatori	

25 Navi

10 gialle (4 x | 3 xx | 3 xxxxx)
10 blu (4 x | 3 xx | 3 xxxxxx)
10 verdi (4 x | 3 xxx | 3 xxxxxx)
10 rosse (3 x | 3 xxx | 2 xxxxxxx | 2 ☠)
10 nere (3 xx | 3 xxxx | 2 xxxxxxxx | 2 ☠)

3 Tasse

6 Spedizioni

(quella con il retro diverso va usata solo se si gioca in 5)

Preparazione

Se non siete in 5, rimuovete la carta Spedizione con il retro diverso. Non sarà utilizzata. Altrimenti ponete la carta al centro del tavolo. Mescolate tutte le carte restanti e ponetele a faccia in giù sul tavolo a formare il MAZZO DI PESCA. Lasciate un piccolo spazio accanto per formare la pila degli scarti.

Ogni giocatore inizia con 3 monete ricavate pescando dal mazzo altrettante carte che tiene coperte davanti a sé.

Nota importante sulle carte:

Il fronte di ogni carta mostra il suo tipo: Nave, Tassa, Personaggio o Spedizione. Il retro mostra una moneta d'oro. Ogni qual volta un giocatore guadagna monete, pesca tante carte a faccia in giù quante sono le monete ottenute. 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. Questi personaggi, unitamente alle Spedizioni, serviranno a stabilire l'ammontare di punti vittoria di ciascun giocatore. Vince il giocatore con più punti vittoria.

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 2ª fase del turno, anche ciascun altro giocatore avrà la possibilità di agire. Poi il turno passa al prossimo.

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 4 tipi di carte: Personaggio, Nave, Tassa e Spedizione.

Personaggio

Se la carta pescata è un Personaggio, posizionala nel Porto. Ogni personaggio ha 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.

Spedizione

Se la carta pescata è una Spedizione, posizionala in uno spazio dedicato. La carta resterà lì finché un giocatore non riesce a soddisfare i suoi requisiti.

Per soddisfare i requisiti di una carta Spedizione (mostrati nella parte inferiore della stessa) è necessario aver ingaggiato i personaggi con i simboli rappresentati sulla carta. Si scartano i personaggi corrispondenti e si mette la carta Spedizione nel proprio spazio di gioco. Inoltre si ottiene il numero di monete indicato sulla Spedizione. È possibile reclamare una o più carte Spedizione in qualsiasi momento durante il proprio turno, purché siano soddisfatti i requisiti.

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. I giocatori con il giullare nel proprio spazio di gioco guadagnano una moneta e il turno passa al giocatore successivo, che comincia dalla fase 1.

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.

Nave

Se la carta pescata è una Nave, il giocatore di turno può posizionala 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 12 monete nel proprio spazio di gioco ne perdono la metà (arrotondata per difetto).

Se ho 12 o 13 monete ne perdo 6.

Le carte scartate vengono riposte nella pila degli scarti.

Poi, a seconda della Tassa pescata, il giocatore con più Spade o con meno punti vittoria guadagna una moneta.

In caso di pareggio (ad esempio se nessuno ha spade o punti vittoria) tutti i giocatori in pareggio guadagnano una moneta.

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

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 12 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.

Fine del Gioco alternativa

In alternativa si può giocare con la seguente condizione di fine partita:

il gioco finisce non appena un giocatore che ha almeno una Spedizione totalizza 12 punti vittoria. Si completa il giro come nella versione principale. Vince chi ha ottenuto più punti vittoria ed ha almeno una spedizione. I pareggi si risolvono come nella versione principale.

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. Se si possiede più di una carta dello stesso tipo, i loro effetti si sommano. *Ad esempio se ho 2 donzelle ingaggio i personaggi con uno sconto di 2 monete.*

Colono, Capitano, Sacerdote (5 per tipo)
Tuttofare (3)

Per poter rivendicare una Spedizione è necessario scartare i personaggi con i relativi simboli dal proprio spazio di gioco. Il riquadro abilità è un po' più scuro in questo tipo di personaggi.

Il Tuttofare è una carta Jolly e può essere scartata al posto di un Colono, Capitano o Sacerdote.

Ammiraglio (6)

Se ci sono almeno 5 carte nel Porto quando tocca a te prendere carte, ottieni immediatamente 2 monete, anche se non sei il giocatore di turno.

Marinaio (10) / Pirata (3)

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

Donzella (4)

Il costo di ingaggio dei personaggi scende di 1. Non può scendere sotto 0.

Giullare (5)

Se non sei il giocatore di turno e non ci sono carte nel Porto quando tocca a te prendere carte, ottieni 1 moneta. Se la fase 2 salta, ogni Giullare davanti a sé fa ottenere una moneta.

Mercante (2 per colore)

Quando il giocatore commercia con una Nave del relativo colore, guadagna 1 moneta in più.

Governatore (4)

Quando tocca a te prendere carte dal Porto, puoi prendere una carta in più. Se non sei il giocatore di turno, per ogni carta presa devi dare una moneta al giocatore di turno.