SHANGHAIEN

2 giocatori, da 8 anni in su

Obiettivo

L'atmosfera nei bar malfamati lungo le banchine di Shanghai può diventare alquanto burrascosa. Tanti marinai che vagabondano alla ricerca di una semplice bevuta, si risvegliano nella cabina di una pesante nave a vapore. Questa tecnica di arruolamento, amata dai capitani senza scrupoli, è conosciuta con il nome di "Shanghaied"!
I famigerati capitani Ramon "El Dado" e Michele "Il Terribile" si stanno azzuffando per stabilire chi ha messo insieme la ciurma migliore. Hanno deciso di giocarsela a dadi: uno scontro non privo di tiri mancini !

I giocatori cercano di mettere insieme la ciurma più forte delle varie nazionalità: per fare ciò dovranno assegnare dadi ai marinai durante il proprio turno. Appena un giocatore passa, le carte vengono distribuite e ciascun giocatore riceve quelle dove ha la maggioranza di dadi. Le carte "Tiro mancino" permettono di migliorare i risultati dei dadi o aumentare il numero dei membri della propria ciurma. Al termine della partita, durante il calcolo dei punti, il giocatore con la ciurma più forte di ciascuna nazionalità, riceverà un numero di punti vittoria pari alla forza della ciurma più debole.

Contenuto della scatola

- **48 carte Taverna, composte da:**

  40 carte Marinaio
  (5 carte con i valori 1, 2, 3, 3, 4 per ciascuno degli 8 colori)

  8 carte "Tiro mancino"

- **12 dadi** (6 per ciascuno dei due colori)
- **2 pedine Capitano** (1 per ciascuno dei due colori)
- **1 regolamento**

Preparazione

- Ciascun giocatore riceve la pedina **Capitano e i 6 dadi** del suo colore.
- Mescolare il mazzo delle **carte Taverna** e piazzarlo sul tavolo a **faccia in giù.**
- Scoprire le prime **6 carte** del mazzo e disporle sul tavolo **in una fila**. Questa fila rappresenta la **Taverna**.
- Il giocatore più sbrigativo inizia la partita.

Svolgimento della partita

La partita dura 8 round. Ciascun round termina con la distribuzione delle carte – i marinai vengono "Shanghaied". Durante ciascun round i giocatori giocano a turno. Durante il proprio turno, ciascun giocatore deve svolgere una delle seguenti azioni:

A. Tirare i dadi e aggiungerli alle carte **oppure**
B. Shanghai e concludere il turno.

Successivamente è il turno dell'altro giocatore.

A. Tirare i dadi

Se un giocatore ha ancora a disposizione nella sua riserva **almeno due dadi**, può decidere di svolgere l'azione "Tirare i dadi".

Il giocatore tira 2 dadi della sua riserva, sceglie **un dado** e lo piazza sulla corrispondente carta Taverna.

Sono sempre presenti sei carte nella Taverna e pertanto a ciascun risultato del dado corrisponde una carta. Al risultato 1 corrisponde la prima carta della fila, al 2 corrisponde la seconda e così di seguito… All'inizio di ciascun round il giocatore di turno deciderà a quale delle due estremità della fila corrisponderà il valore 1 per tutta la durata del round.

Il dado scelto viene posizionato accanto alla carta corrispondente, dalla parte del giocatore di turno e l'altro dado, invece, viene rimesso nella riserva.

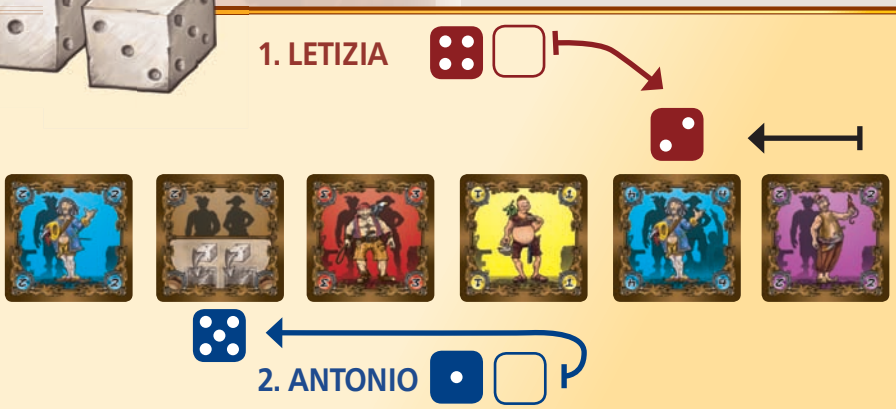
B. Shanghai

Questa azione viene utilizzata per concludere il round **e** distribuire le carte. Un giocatore può scegliere questa azione soltanto se ha aggiunto alle carte **almeno due dadi**. In ogni caso, se un giocatore ha soltanto un dado nella propria riserva, deve scegliere l'azione "Shanghai".

Distribuire le carte rispettando le seguenti regole:

- Se ad una carta non è stato aggiunto **nessun dado**, la carta viene scartata e rimossa dal gioco.
- Se ad una carta è stato aggiunto soltanto **un dado di un giocatore**, la carta viene assegnata a quel giocatore.
- Se ad una carta sono stati aggiunti **dadi di entrambi i giocatori**, la carta viene assegnata al giocatore che ci ha aggiunto il maggior numero di dadi.
- Se i giocatori hanno aggiunto ad una carta lo **stesso numero di dadi**, si somma il punteggio dei dadi ag giunti sulle due carte adiacenti e la carta viene assegnata al giocatore che ha il totale più alto. In caso di parità, la carta viene scartata e rimossa dal gioco.

  Nota: Le due carte che si trovano alle estremità della fila hanno soltanto una carta adiacente.



Esempio: *Letizia inizia il round, tira i dadi e ottiene un 2 e un 4. Decide così di aggiungere il 2 alla seconda carta a partire dalla sua sinistra e, così facendo, stabilisce per quel round i valori corrispondenti a ciascuna carta. Antonio tira i dadi e ottiene un 1 e un 5. Antonio sceglie il 5 e lo aggiunge alla quinta carta a partire dalla sinistra di Letizia.*

Importante: Il giocatore che sceglie l'azione "Shanghai" dovrebbe anche distribuire le carte in modo che non ci siano dubbi su chi ha concluso il round.

Quando un giocatore riceve carte Marinaio, le piazza a faccia in su davanti a sé divise per colore e facendo in modo che il punteggio delle carte sia sempre ben visibile.

Ciascun colore rappresenta una nazione:
Rosso – Americani, Celeste – Francesi, Blu – Tedeschi,
Giallo – Cinesi, Arancione – Olandesi, Viola – Turchi,
Verde – Spagnoli, Grigio – Italiani.

Quando un giocatore riceve una carta "Tiro mancino" la piazza a faccia in su davanti a sé, separata dalle altre carte.

Fine di un Round

Il round termina quando tutte e 6 le carte sono state distribuite. Ciascun giocatore riprende i propri dadi e si pescano 6 nuove carte che si dispongono in fila sopra il tavolo. Il giocatore che ha iniziato il round appena concluso diventa secondo e l'altro inizia il nuovo round.

Tiri mancini

Un giocatore può giocare solo **1 carta "Tiro mancino"** per round. Come promemoria, quando un giocatore gioca una carta "Tiro mancino", piazza la sua pedina del Capitano accanto alla prima carta della Taverna e alla fine del round la riprende.

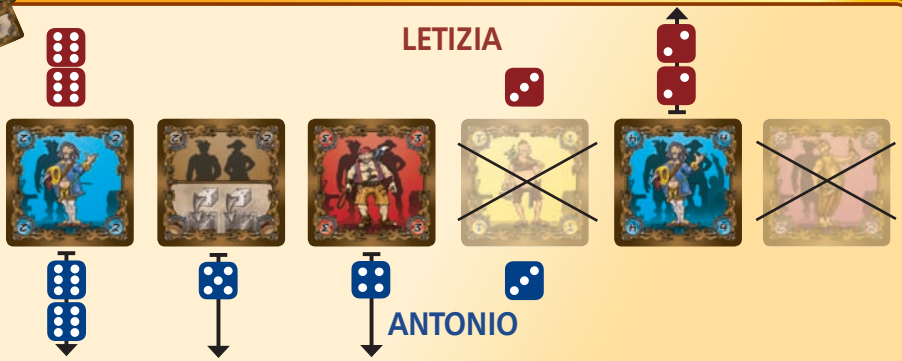
Le carte "Tiro mancino" possono essere giocate soltanto **immediatamente dopo aver tirato i dadi** e quindi le carte "Tiro mancino" ricevute durante l'ultimo round non possono più essere utilizzate. Quando un giocatore utilizza una carta "Tiro mancino" sceglie una delle due opzioni presenti sulla carta:

2 Marinai

Questa carta si aggiunge ai Marinai di una nazione a scelta. La carta funziona da Jolly e conta per quella nazione come un Marinaio di valore 2.

Importante: Per stabilire con certezza la sua nazionalità, questa carta deve sempre trovarsi insieme ad una o più carte Marinaio. Questa carta non può essere utilizzata da sola per avere una carta di una nazione mancante.

Nota: Se si utilizza l'opzione Jolly, il giocatore sceglie una nazione e piazza la carta sotto una delle carte Marinaio di quella nazione. La carta diventa un Marinaio a tutti gli effetti fino al termine della partita e non sarà più possibile utilizzare l'altra opzione della carta.



Esempio: *Letizia ha aggiunto 2, 2, 3, 6, 6, mentre Antonio ha aggiunto 3, 4, 5, 6, 6. La 1a carta viene rimossa dal gioco. Letizia riceve la 2a carta dato che è l'unica che ci ha aggiunto un dado. Entrambi i giocatori hanno aggiunto un dado alla 3 a carta. La somma del punteggio dei dadi adiacenti di Letizia è pari a 4 (2 x 2) mentre quella di Antonio (4 x 1). Dato che si tratta di un pareggio la carta viene rimossa dal gioco. Antonio riceve la 4 a e la 5 a carta (è l'unico che ci ha aggiunto un dado). Entrambi i giocatori hanno aggiunto 2 dadi alla 6 a carta ma la somma del punteggio dei dadi di Antonio è maggiore (5 contro 0 di Letizia) e quindi Antonio riceve anche la 6 a carta.*

Dado +/-1
Il giocatore può modificare il risultato di uno dei due dadi appena tirati, aumentando o diminuendo di uno il valore. La carta "Tiro mancino" viene rimossa dal gioco una volta utilizzata.
Nota: Il risultato del dado non può essere modificato per ottenere un valore superiore a 6 o inferiore a 1.

Aggiungi entrambi i dadi
Il giocatore può aggiungere entrambi i dadi appena tirati alle due carte con il valore corrispondente. La carta "Tiro mancino" viene rimossa dal gioco una volta utilizzata.

Tira ancora
Il giocatore può tirare nuovamente i due dadi, deve sceglierne uno ed aggiungerlo ad una delle carte in Taverna. Il secondo risultato non può essere cambiato; non è possibile cambiare idea ed utilizzare il primo lancio. La carta "Tiro mancino" viene rimossa dal gioco una volta utilizzata.

Conclusione della partita

La partita termina alla fine dell'ottavo round. La Taverna è vuota, il mazzo è esaurito e si calcolano i punti.

Punteggio

I giocatori confrontano la forza dei propri Marinai di **ciascuna nazionalità:**

- Se entrambi i giocatori hanno Marinai di una nazionalità, il **giocatore con i Marinai più forti** scarta i propri Marinai e **riceve quelli dell'avversario**.
  In caso di pareggio tutte le carte Marinaio di quella nazionalità vengono scartate.
- Se soltanto un giocatore ha Marinai di una nazionalità, conserva le sue carte.

Ciascun giocatore ottiene un numero di punti vittoria pari al valore dei propri Marinai.

Ogni carta **"Tiro mancino"** non utilizzata vale **1 punto aggiuntivo**.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

Colore	Letizia	Antonio
	3, Jolly (2), Jolly (2)	–
	1, 4	2, 3
	1, 2, 3	3, 4
	1	3, 3, 4
	–	Jolly | aggiungi entrambi i dadi

Esempio: Dato che Antonio non ha spagnoli (verde), Letizia si tiene le sue carte. Le due ciurme francesi (celeste) hanno pari forza e quindi vengono scartate. Antonio ha sia la ciurma americana (rosso) più forte che quella cinese (giallo). La ciurma americana e quella cinese di Antonio vengono scartate e Antonio riceve quelle di Letizia.
Letizia ha 7 punti (spagnoli). Antonio vince la partita con 8 punti: 6 (americani) + 1 (cinesi) + 1 (Tiro mancino).

Gli autori e l'editore ringraziano tutti i numerosi playtester per la loro pazienza e commenti.

Autori: **Roman Pelek e Michael Schacht – www.michaelschacht.net**

Illustrazioni & Impaginazione: **Christian Fiore Das Format Werbeagentur GbR | www.das-format.de**

Traduzione: **Michele Mura**
Revisione: **Riccardo Semino Fav**

La Tana dei Goblin

Distribuito in Svizzera da: Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

ABACUSSPIELE

www.abacusspiele.de