

Stefan Feld

(traduzione e impaginazione curata da Michele Mura – revisione: Riccardo Semino Favro)

# Um Rum & Ehre

L'orda selvaggia di pirati comandati dal pirata Klabauter, conosciuto e temuto in tutto il mondo come il "corsaro rosso", si è ritirata nel suo nascondiglio segreto da qualche parte nei Caraibi. Chi è della partita quando si tratta di scovare tesori, di misurarsi con la guardia cittadina o trascorrere la notte facendo baldoria nelle birrerie fumose? Dopo tutto, ciò che conta, è il rum e l'onore!

## OBIETTIVO

I giocatori vestono il ruolo di coraggiosi filibustieri. Percorrendo insieme al corsaro rosso le vie poco illuminate del covo dei pirati, si imbattono contro mappe del tesoro misteriose e forzieri dal prezioso contenuto. Si incontrano con la guardia cittadina e si misurano con loro. Neppure le varie birrerie della piccola città sono risparmiate dall'orda dei pirati. È in programma anche una visita alla bottega dove si vende il necessario per il pirata: c'è sempre bisogno di una nuova gamba di legno o di una benda chic per l'occhio. Alla fine della giornata i loschi figurei si ritirano sulle loro navi, ma anche la ricerca di un luogo dove dormire è fonte di discordia. Tutte queste attività permetteranno al giocatore di guadagnare tessere e quindi punti onore.

Il vincitore sarà colui che, alla fine della partita, avrà realizzato il maggior numero di punti onore!

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

76	pirati	(15 x 5 diversi colori e un capitano, il "corsaro rosso")
5	vessilli	(uno per ciascun colore)
1	nave	
9	tessere per il tabellone	
181	tessere	13 "indicatori" (blu scuro), 1x "primo giocatore" (la bandiera rossa), 12x "barili di rum", 3x5 "luogo dove dormire", 2x9 "guardia cittadina", 18x "incontro", 20x "articolo per pirata", 2x12 "forziere del tesoro", 30x "birreria", 30x "mappa del tesoro"
1	distributore per le tessere	(dotato di coperchio)
15	monete d'oro	
1	dado	

## OBIETTIVO

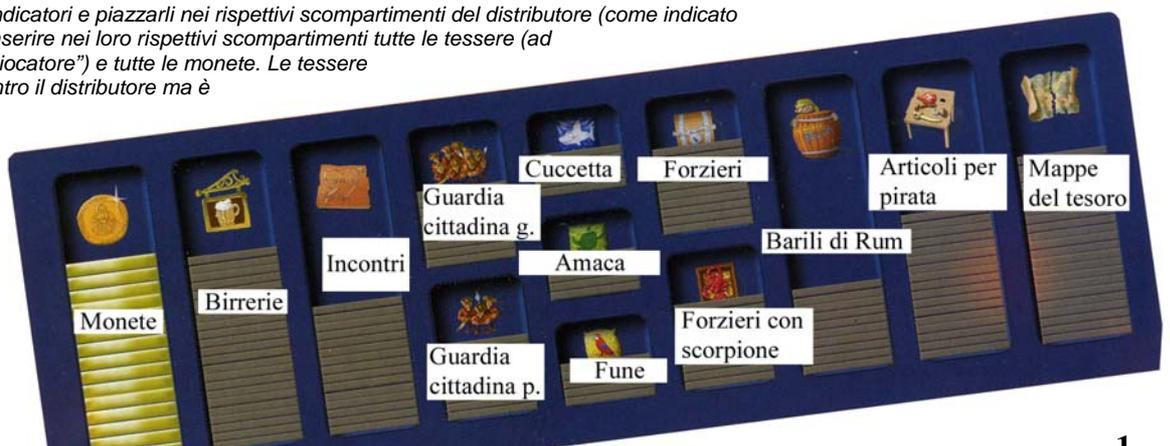
I giocatori vestono il ruolo di pirati

I giocatori guidano nel covo dei pirati il capitano e ottengono denaro, rum e soprattutto numerose tessere molto importanti per la vittoria

Il vincitore della partita sarà il giocatore con più punti onore



Prima di iniziare la prima partita staccare con cura tutte le tessere dai vari fustellati. Successivamente staccare dal fustellato i 13 indicatori e piazzarli nei rispettivi scompartimenti del distributore (come indicato nell'illustrazione accanto). Inserire nei loro rispettivi scompartimenti tutte le tessere (ad eccezione di quella "primo giocatore") e tutte le monete. Le tessere possono essere lasciate dentro il distributore ma è comunque necessario rimescolarle (scompartimento per scompartimento) all'inizio di ogni nuova partita.



## PREPARAZIONE

I giocatori dispongono a loro *piacimento* le **9 tessere della città** e formano un tabellone quadrato (3 x 3). I giocatori possono decidere liberamente sia la posizione delle tessere che l'*orientamento* delle stesse in modo tale che il destino del covo dei pirati cambi da una partita all'altra. La piccola città è composta da **36 caselle** collegate tra di loro per mezzo di **vicoli** a loro volta divisi in più **segmenti**.



Piazzare il **vassoio** contenente le tessere in un angolo del tavolo di gioco. Le seguenti 10 tessere sono piazzate a *faccia in su* davanti al distributore:

- 4 tessere "birreria"
- 2 tessere "forziere" (1x con lo scorpione e 1x senza)
- 4 tessere "mappa del tesoro"

Piazzare la **nave** ad un altro angolo del tavolo di gioco e piazzare sotto di essa **3 tessere a faccia in su** "luogo dove dormire" (1x cabina, 1x amaca e 1x fune).

*Attenzione: In una partita a 2 e 3 giocatori le tessere "fune" non sono utilizzate e pertanto vengono scoperte soltanto le altre due.*

**Ciascun giocatore riceve:**

- 2 monete d'oro dal distributore
- 10 pirati e un vessillo (del colore scelto)  
Il giocatore piazza il vessillo davanti a sé (*sarà utilizzato per nascondere le tessere guadagnate durante la partita*) e accanto al vessillo la sua riserva di 10 pirati.

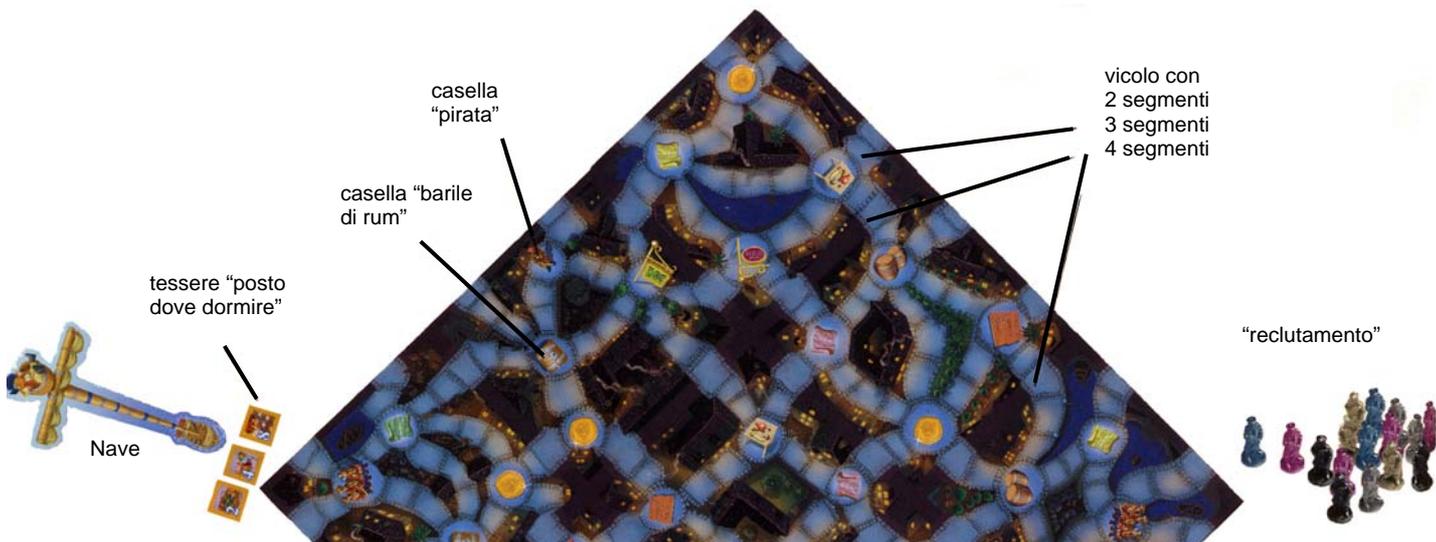
I **5 pirati restanti** di ogni giocatore sono piazzati in un angolo libero del tavolo di gioco e formano una riserva comune: l'ufficio "reclutamento".

*(Se ci sono meno di 5 giocatori, i pirati e i vessilli inutilizzati sono rimessi nella scatola).*

Piazzare il **capitano**, il "corsaro rosso", sul quartier generale (la casella con la bandiera rossa).



La tessera "**primo giocatore**" viene piazzata *su* il vessillo del giocatore più giovane il quale comincerà a giocare durante il primo turno della partita.



## PREPARAZIONE

**Piazzare le 9 tessere del tabellone di gioco (3 x 3)**

**Preparare il distributore**  
**Piazzare davanti al distributore 10 tessere scoperte:**

- 4 tessere "birreria"
- 2 tessere "forziere" (1x con lo scorpione e 1x senza)
- 4 tessere "mappa del tesoro"

**Piazzare la nave e piazzare a faccia in su vicino ad essa 1 "cabina", 1 "amaca" e 1 "fune"** (Non utilizzare la "corda" in una partita a 2 e 3 giocatori)

**Ciascun giocatore riceve:**

- 2 monete
- 10 pirati
- 1 vessillo

**Mettere a disposizione i restanti 5 pirati nella riserva comune**

**Piazzare il capitano sul quartier generale**

**Il giocatore più giovane riceve la tessera "primo giocatore"**

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita, indipendentemente dal numero dei giocatori dura sempre **5 round\***. Ogni round è composto da una fase di **azione** (dentro il covo dei pirati) seguita da una fase di **rissa** (sulla nave). Il gioco termina dopo il 5° round. Il vincitore è colui che conquista il maggior numero di punti onore sotto forma di tessere.

### La fase di azione

Durante la fase di azione i giocatori muovono il capitano all'interno del covo dei pirati e piazzano i propri pirati nei vicoli intorno al capitano. Questa fase termina quando nessuno può più (o vuole) piazzare i suoi pirati.

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore *deve* svolgere una delle seguenti tre azioni:

- 1) **muovere il capitano**
- 2) **riposarsi**
- 3) **salire a bordo**



#### 1) muovere il capitano

Per muovere il capitano lungo un vicolo e raggiungere una casella adiacente a quella dove si trova, il giocatore deve piazzare un pirata su ciascun segmento del vicolo percorso dal capitano. Successivamente può svolgere l'azione rappresentata su quella casella (*Le 10 azioni disponibili sono spiegate in dettaglio alla fine del regolamento*). Devono essere utilizzati *sempre* vicoli vuoti ovvero vicoli nei quali non si trova alcun pirata (né pirati del giocatore che muove il capitano, né pirati avversari).

**Chiarimento:** Il capitano occupa sempre le caselle e non può mai trovarsi su un segmento di un vicolo; i pirati invece sono sempre piazzati sui segmenti dei vicoli e non possono mai occupare le caselle.

Il giocatore decide infine se desidera spostare una seconda volta il capitano. Egli deve pagare 1 moneta (da rimettere nel distributore) per ogni spostamento dopo il primo. Se il giocatore non vuole o non può pagare, dice "Ehi della barca!" e il round prosegue con il turno del giocatore successivo.

**In altre parole:** Un giocatore, durante il proprio turno, può spostare il capitano quante volte desidera (a patto che naturalmente abbia pirati e denaro a sufficienza), ma soltanto il primo movimento è gratuito; quelli successivi costano 1 moneta l'uno.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

### La partita dura 5 round

Ogni round è diviso in due fasi: una fase di azione e una di rissa

\* Le tessere "luogo dove dormire" servono anche per contare i turni di gioco poiché sono appena sufficienti per i 5 turni di gioco

Durante il proprio turno ogni giocatore deve svolgere una di queste 3 azioni:

- 1) **muovere il capitano**
- 2) **riposarsi**
- 3) **salire a bordo**

#### 1) muovere il capitano

Il giocatore che muove il capitano deve occupare *tutto* il vicolo (che deve essere vuoto) con i suoi pirati e può così svolgere l'azione indicata sulla nuova casella occupata dal capitano

Il giocatore può muovere nuovamente il capitano ma ogni spostamento dopo il primo costa 1 moneta



1

Il giocatore "Oro" muove il capitano sulla casella adiacente "pirata" lungo il vicolo di 3 segmenti e l'azione corrispondente viene immediatamente eseguita.

2

Per muovere di nuovo il capitano è necessario pagare una moneta. Il capitano potrebbe raggiungere la casella adiacente "moneta" (costo 2 pirati) oppure la casella adiacente "birreria" (costo 2 pirati). La casella adiacente "barile di rum" non è raggiungibile poiché il vicolo che la collega non è vuoto.

3

Il capitano viene mosso sulla casella adiacente "birreria". Il giocatore piazza 2 pirati e paga 1 moneta che viene rimessa nel distributore.

### Vicoli scuri

I vicoli che si trovano lungo i bordi del tabellone e permettono di lasciare il covo dei pirati, si chiamano "vicoli scuri". Questi vicoli possono essere utilizzati nel seguente modo: Il giocatore paga 1 moneta per occupare con i suoi pirati i segmenti del vicolo scuro adiacente alla casella occupata dal capitano (*compreso il mezzo segmento*) e poi prosegue il piazzamento dei suoi pirati sui segmenti (*compreso il mezzo segmento*) di un secondo vicolo scuro a sua scelta. Infine il giocatore sposta il capitano nella casella conseguente e svolge l'azione indicata.

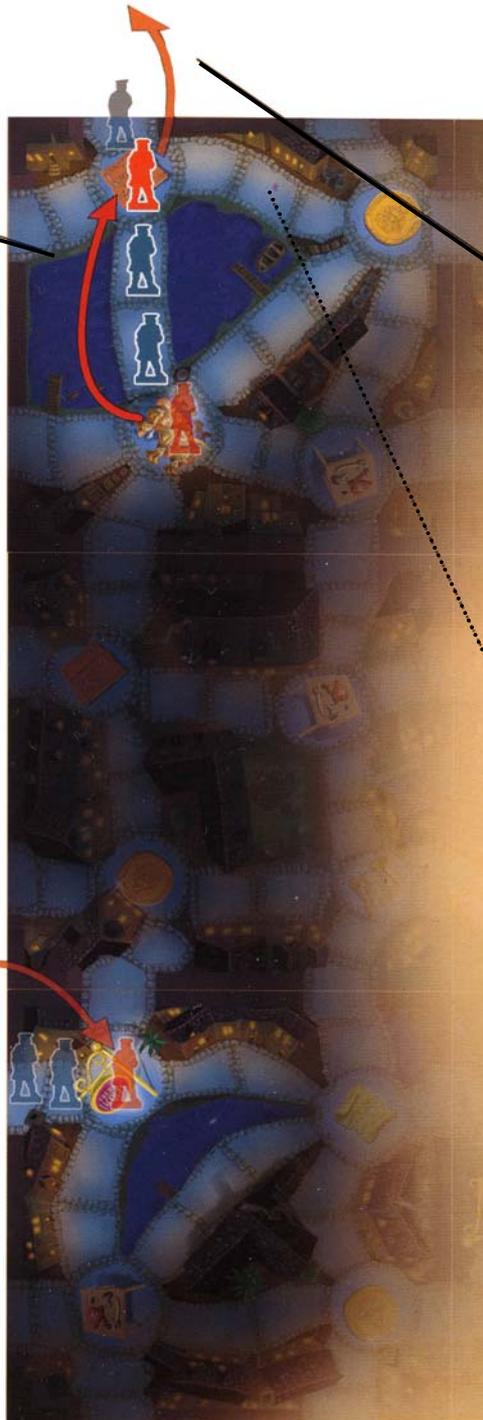
Chiarimento: La moneta per il movimento lungo il vicolo scuro deve essere sempre pagata in più rispetto a quella dovuta per il 2°, 3°, ... movimento del capitano.

Attenzione: Se un giocatore è *obbligato* a muoversi lungo un vicolo scuro per spostare il capitano, *non deve* pagare la moneta supplementare come quando questo viene deciso volontariamente dal giocatore, ma comunque, anche in questo caso, il giocatore deve pagare 1 moneta se non si tratta del primo movimento gratuito.

**I giocatori possono utilizzare liberamente i vicoli che portano fuori dal tabellone ("vicoli scuri"); il loro utilizzo costa 1 moneta supplementare (a meno che questo non sia l'unico itinerario disponibile!)**

1

È il turno del giocatore "Blu" che muove il capitano sulla casella "Incontro" ed esegue l'azione corrispondente.



2

Successivamente il giocatore decide di muovere di nuovo il capitano e invece di raggiungere la casella adiacente "Moneta", decide di percorrere il vicolo scuro. Egli paga 2 monete (una per il secondo movimento ed una per il vicolo scuro), piazza uno dei propri pirati sul primo segmento del vicolo scuro (il mezzo segmento) e rientra sul tabellone da un altro vicolo scuro...

3

... piazzando altri due pirati per raggiungere la birreria "Frère Jacques". Infine il capitano viene spostato sulla casella "Birreria" e viene svolta l'azione...

Attenzione: Se il vicolo che conduce dalla casella "Incontro" alla casella "Moneta" fosse stato occupato da pirati, il giocatore "Blu" sarebbe stato costretto ad utilizzare il vicolo scuro (il capitano può percorrere soltanto vicoli liberi). In questo caso però il giocatore non avrebbe dovuto pagare 2 monete ma soltanto 1 (per il secondo spostamento del capitano)

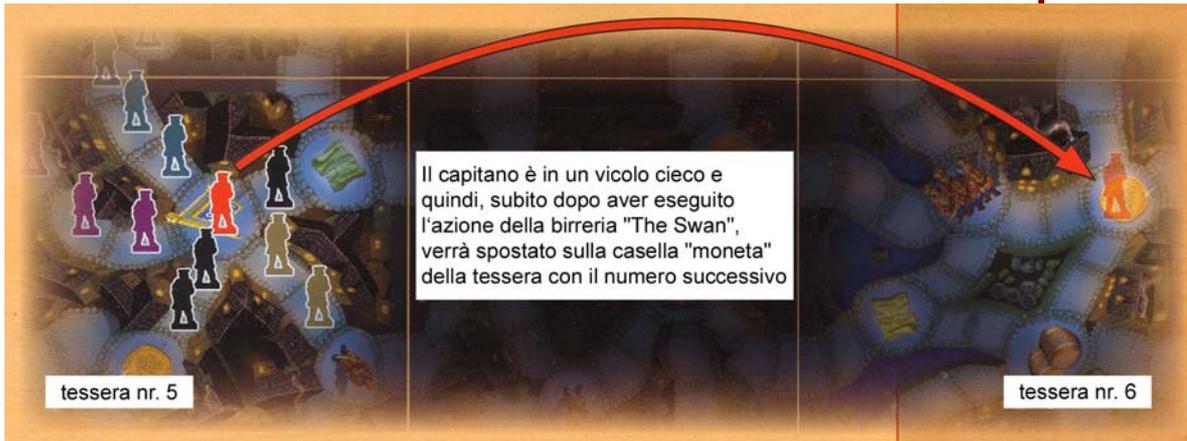
### Vicoli ciechi

Il capitano può trovarsi in un vicolo cieco se *tutti* i vicoli intorno a lui sono occupati da pirati. In questo caso, dopo che la relativa azione della casella è stata eseguita normalmente, il capitano viene *immediatamente spostato* sulla casella "moneta" con il numero successivo a quello che appare sulla casella "moneta" della tessera dove si trova bloccato il capitano (*le caselle "moneta" sono numerate da 1 a 9; se il capitano si trova sulla tessera con la casella "moneta" nr. 9, verrà spostato direttamente sulla casella "moneta" nr. 1*).

Se la nuova casella è un altro vicolo cieco, il capitano viene spostato sulla casella "moneta" con il numero successivo e così di seguito, ecc...

Il successivo movimento del capitano *inizierà* quindi dalla nuova casella raggiunta (*non è necessario pagare la moneta per questo spostamento poiché in questo caso non si tratta della casella d'arrivo, ma della casella di partenza per il nuovo movimento*).

**Vicoli ciechi: Spostare il capitano sulla casella "moneta" della tessera del tabellone con il numero successivo**



### 2) riposarsi

Un giocatore può decidere di non muovere il capitano e riposarsi (passare il turno); quest'azione costerà al giocatore *1 moneta* (da rimettere nel distributore). Il giocatore non esegue azioni e la partita prosegue con il turno del giocatore successivo. *Normalmente conviene passare il turno per evitare di salire a bordo prima degli altri evitando così situazioni svantaggiose.*

### 3) salire a bordo

Quando un giocatore non può o non vuole più muovere il capitano e non vuole neppure più riposarsi, deve far salire a bordo *tutti i pirati che si trovano ancora accanto al suo vessillo*. Il giocatore piazza i suoi pirati uno accanto all'altro nella prima fila libera più alta (rispettando le frecce sull'albero) partendo dalla sinistra dell'albero e proseguendo verso l'esterno.

*Nell'esempio accanto il giocatore "Oro" ha piazzato per primo i due pirati che gli erano rimasti, successivamente il "Viola" ne ha piazzati tre, il "Nero" uno soltanto ed infine il giocatore "Argento" due. Il giocatore "Blu" ha utilizzato tutti i suoi pirati per muovere il capitano e quindi non è a bordo della nave.*

Se un giocatore decide di far salire a bordo della nave tutti i suoi pirati, la sua fase di azione termina subito e il round prosegue con il giocatore successivo. Analogamente se un giocatore utilizza tutti i suoi pirati per muovere il capitano, non avendo più pirati a disposizione, non può salire a bordo della nave e quindi non può partecipare alla rissa per appropriarsi di un luogo dove dormire.

La rissa comincia non appena l'ultimo giocatore ha terminato la sua fase d'azione.

*(Inoltre: L'ultimo giocatore può muovere il capitano quante volte desidera senza dover pagare le monete supplementari poiché - essendo l'ultimo in gioco - può giocare il suo turno più volte di seguito. Egli deve comunque pagare la moneta extra per utilizzare i vicoli scuri).*

**2) riposarsi**  
Nessun'azione; costa 1 moneta

**3) salire a bordo**  
Piazzare *tutti* i restanti pirati in una fila *libera* accanto all'albero della nave



## La rissa

È a bordo della nave che avviene il regolamento dei conti finale. Chi otterrà il miglior posto dove dormire cioè la soffice cuccetta? E chi rischierà invece di restare a mani vuote?

I pirati che si trovano accanto all'albero della nave sono raggruppati per colonna (in verticale) - vedere l'esempio nella pagina successiva.

Ogni colonna rappresenta una rissa a cui tutti i pirati presenti, dall'alto verso il basso, prenderanno parte: soltanto uno di loro vincerà e potrà andare avanti.

Si inizia sempre dalla colonna più lontana dall'albero. Se un pirata si trova da solo nella colonna, vince automaticamente la rissa e si qualifica per quella successiva. Il pirata viene quindi spostato dall'altra parte dell'albero ma senza cambiarlo di fila (vedi disegno a fianco).

Si procede quindi con la colonna successiva, ecc...

Se sulla stessa colonna sono presenti più pirati, il vincitore è determinato utilizzando il dado. Il primo giocatore (colui il cui pirata si trova più in alto sull'albero) inizia la rissa e tira una volta il dado. Il secondo giocatore (partendo dalla sommità dell'albero) lancia una volta il dado. Se ottiene un punteggio minore il suo pirata è eliminato se invece ottiene un punteggio uguale o maggiore, viene eliminato il pirata del primo giocatore. Il giocatore successivo affronta il vincitore dello scontro precedente: vince se ottiene un punteggio superiore o uguale a quello ottenuto dal vincitore precedente e perde se ottiene un punteggio inferiore, ecc... Il pirata che riesce a rimanere l'ultimo della colonna viene spostato, rimanendo sulla sua fila, dall'altra parte dell'albero e si qualifica per la rissa successiva. I pirati sconfitti sono invece ripresi dai loro proprietari e vengono rimessi nelle rispettive riserve personali accanto ai vessilli.

Tutte le risse si svolgono nel solito modo. Dopo la fine della prima serie di risse (tutti i pirati vincitori si trovano sulla destra del palo), inizia una nuova serie di risse colonna per colonna e partendo sempre dalla colonna più distante dall'albero. I nuovi pirati vincitori vengono spostati a sinistra dell'albero, ecc...

La suspense cresce ogni volta che un pirata perde una rissa. Il giocatore, il cui equipaggio termina il combattimento al terzo posto, rimette nella propria riserva il pirata ed inoltre riceve la tessera scoperta che si trova sotto la nave e che rappresenta una fune (da 1 a 2 punti onore). L'ultimo giocatore eliminato rimette nella propria riserva il suo pirata e riceve la tessera scoperta che rappresenta un'amaca (da 3 a 5 punti onore). Il vincitore della rissa (chi rimane per ultimo accanto all'albero della nave) riprende in mano tutti i pirati che sono rimasti accanto all'albero alla fine di tutte le varie risse e riceve la tessera che rappresenta una cuccetta (da 6 a 8 punti onore).

I giocatori nascondono le tessere conquistate sotto il loro vessillo. Il valore di ciascuna tessera è riportato sulla tessera stessa (dunque da 1 a 8 punti onore).

Quando terminano tutte le risse si piazzano nuovamente sotto l'albero della nave 3 tessere scoperte "posto dove dormire" (una per tipo).

Note:

- Tenete conto della funzione speciale dei barili di rum durante le risse (vedere il capitolo "Le Azioni").
- Se ci sono soltanto due equipaggi a bordo della nave all'inizio della fase di rissa, il vincitore riceve la tessera "cuccetta" e la tessera "fune". Se c'è soltanto un equipaggio a bordo, egli vince senza combattere le tessere "cuccetta" e "fune" e la tessera "amaca" viene invece rimessa nella scatola del gioco.\*



**Si determina un vincitore per ciascuna colonna (dall'esterno verso l'interno!)**

**Se un pirata è da solo sulla colonna, passa dall'altro lato dell'albero senza combattere**

**Se sulla stessa colonna ci sono più pirati, si utilizzano i dadi:**

- inizia chi si trova più in alto sull'albero
- un punteggio più alto o uguale del precedente vince
- i pirati sconfitti ritornano nella riserva personale
- i vincitori sono spostati dall'altra parte dell'albero

**Quando tutte le risse sono terminate, inizia una nuova serie di risse, ecc...**

**Il giocatore che termina al terzo posto riceve la tessera "fune arrotolata", il penultimo l'amaca e l'ultimo (il vincitore) riceve la tessera "cuccetta"**

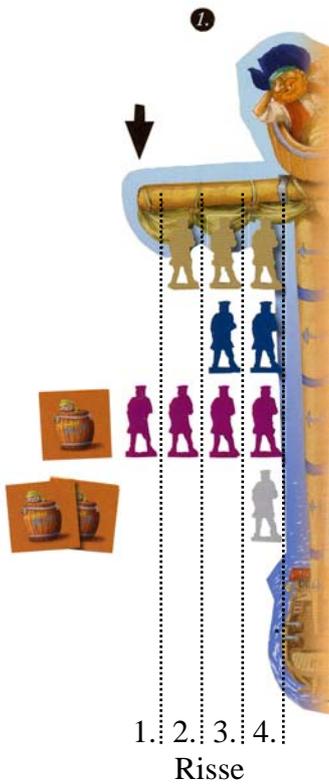
**Si piazzano altre 3 (oppure 2) nuove tessere "posto dove dormire"**

*\* In una partita a 2 o 3 giocatori, il vincitore riceve soltanto la tessera "cuccetta" indipendentemente dal numero di avversari. Il terzo giocatore resta invece a mani vuote*

**Esempio di una rissa:**



Le tessere "luogo dove dormire" in palio



- **La prima rissa** (vedi freccia) è vinta dal Viola senza neppure combattere poiché non ci sono avversari nella colonna; il Viola piazza il suo pirata dall'altro lato dell'albero (nella stessa fila).  
 - **Nella seconda rissa** l'Oro affronta il Viola: Oro ottiene un e il Viola un . Il Viola usa un barile di rum e rilancia il dado: è un . Egli può ancora rilanciarlo e questa volta ottiene un . Il Viola vince e piazza il suo pirata dall'altro lato dell'albero, a destra del suo primo pirata (l'Oro rimette il pirata nella sua riserva).  
 - **Nella terza rissa**, l'Oro affronta il Blu: Oro ottiene un . Il Blu un e viene eliminato (il Blu rimette il pirata nella sua riserva). L'Oro prosegue affrontando il Viola con il suo precedente . Il Viola ottiene un e viene eliminato (il Viola rimette il pirata nella sua riserva). Il giocatore Oro mette il pirata dall'altra parte dell'albero (nella stessa fila).  
 - **Nella quarta rissa** si affrontano tutti e 4 i giocatori. Inizia l'Oro e ottiene un . Il Blu ottiene un (l'Oro rimette il pirata nella sua riserva). Il Viola ottiene un e viene eliminato (il Viola rimette il pirata nella sua riserva). L'Argento ottiene un ; dà un barile di rum e ritira il dado: un . L'Argento vince e mette il pirata dall'altro lato dell'albero (il Blu rimette il pirata nella sua riserva).



Ecco come appare la situazione a destra dell'albero alla fine della prima serie di risse: 2 pirati viola, 1 pirata oro e 1 argento.

- **La prima rissa** (vedi freccia) è nuovamente vinta dal Viola senza combattere poiché non ci sono avversari nella colonna; il Viola piazza il suo pirata a sinistra dell'albero.  
 - **Nella seconda rissa** l'Oro affronta il Viola: l'Oro lancia il dado e ottiene un e il Viola un (il Viola rimette il pirata nella sua riserva). L'Argento si deve misurare con il del giocatore Oro; ottiene un ma decide di utilizzare il suo ultimo barile di rum per rilanciare il dado. Prima ottiene un e rilancia: un . Vince quindi il giocatore Oro che piazza il suo pirata dall'altro lato dell'albero. L'Argento rimette il pirata nella sua riserva e si aggiudica la tessera "funne" (2 punti onore).



Ecco come appare il lato sinistro dell'albero alla fine della seconda serie di risse: 1 pirata viola e 1 pirata oro.  
 - **L'ultima rissa:** l'Oro lancia il dado e ottiene un e altrettanto fa il Viola. Il giocatore Oro recupera il suo pirata e si aggiudica la tessera "amaca" (5 punti onore). Il Viola recupera il suo pirata e si aggiudica la tessera cuccetta (7 punti onore). La fase di rissa è terminata ed inizia il round successivo...





### Il round successivo

Alla fine della fase di rissa il round termina. Il giocatore alla sinistra di chi ha iniziato il round precedente diventa il nuovo primo giocatore, riceve la tessera "primo giocatore" e la piazza accanto al proprio vessillo.

Ogni giocatore riprende *tutti* i suoi pirati *dal tabellone di gioco* e li rimette nella propria riserva. Il capitano resta sulla casella dove si trova (*non* viene piazzato sul quartier generale) e i giocatori *non* ricevono le 2 monete come all'inizio della partita.

## CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Ciascuno dei **5 round** è giocato nel solito modo. Alla fine i giocatori conteggiano i punti onore indicati sulle loro tessere (vedi più avanti). I barili di rum e le monete non hanno valore. **Il vincitore è colui che ha ottenuto il maggior numero di punti onore.**

*Onore, ai pirati d'onore!*

*In caso di parità il vincitore è chi (in questo ordine) ha meno pirati nella riserva comune o chi possiede più barili di rum o chi ha più monete. In caso di ulteriore parità, ci sono più vincitori.*

### Nuovo round di gioco:

- il giocatore successivo riceve la tessera "primo giocatore" ed inizia
- i giocatori riprendono dal tabellone tutti i loro pirati
- il capitano resta dove si trova

## CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina dopo il 5° round

I giocatori contano i punti onore delle loro tessere

Vince chi ha il maggior numero di punti onore

## LE AZIONI

Quando un giocatore muove il capitano su una casella può eseguire *una volta* l'azione corrispondente. Le azioni consentono di ricevere monete d'oro, pirati, tessere oppure barili di rum. Le tessere danno punti onore che determinano il vincitore della partita.



### Casella "moneta"

Il giocatore prende *una* moneta d'oro dal distributore. I giocatori possono tenere nascoste le proprie monete per tutta la durata della partita.

### Casella "quartier generale"

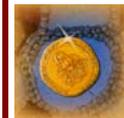
Il giocatore può ritirare dal tabellone tutti i suoi pirati presenti in un vicolo e rimetterli nella propria riserva oppure può ritirare dal tabellone i suoi pirati che si trovano in due vicoli scuri – ovvero due vicoli che conducono fuori dal covo dei pirati – (*non è necessario che il giocatore abbia utilizzato proprio quella combinazione di vicoli scuri!*).

Un giocatore può anche scegliere il vicolo appena utilizzato per spostare il capitano verso il quartier generale. Il vicolo che grazie a quest'azione viene svuotato può essere immediatamente riutilizzato



## LE AZIONI

*Nota: Se in qualunque momento della partita vengono a mancare le monete, rimpiazzarle con materiale adeguato. Se terminano invece le tessere i giocatori restano a mani vuote*



+1 Moneta



Ritirare i pirati dal tabellone

Si ritirano dal tabellone tutti i pirati presenti in un vicolo oppure tutti quelli presenti in due vicoli scuri

### Casella "pirata"

Il giocatore prende uno dei suoi pirati dalla riserva comune ("ufficio reclutamento") e lo mette nella propria riserva (egli potrà utilizzarlo *subito* e per tutto il resto della partita). Se un giocatore non ha più pirati nella riserva comune, la casella "pirata" non gli sarà più di alcuna utilità.



### Casella "articoli per pirati"

*"Di fatto i pirati, dove si procurano le loro gambe di legno e le loro bende per gli occhi? Semplice! Comprano tutto nella bottega specializzata in articoli per pirati..."* (20 tessere: 4x5 diversi "articoli" e un valore compreso tra 2 a 5 punti onore).

Il giocatore prende la prima tessera della pila che si trova dentro il distributore e la guarda senza mostrarla agli avversari. Egli ha 2 possibilità. Dopo aver guardato la tessera (da 2 a 5 punti onore) la piazza *sotto* il suo vessillo insieme con le altre dove rimane per tutta la durata della partita; *oppure* dopo aver guardato la tessera la vende, la rimette dentro il distributore *sotto* la pila corrispondente e in cambio prende 2 monete dal distributore (indipendentemente dal valore della tessera).

Chiarimento: Un giocatore può vendere soltanto la tessera appena pescata. Non è possibile vendere una tessera acquistata in precedenza.

### Casella "incontro"

*"Cosa sarebbe un pirata senza fidanzata? Senza amore e attenzioni? Soltanto un uomo rozzo e maleducato..."* (18 tessere: 2x ognuno dei vari simboli - ad eccezione di "incontro", "moneta" e "quartier generale"- e un valore compreso tra 4 e 6 punti onore).



Il giocatore prende la prima tessera "incontro" dal distributore e, dopo averla guardata, la piazza a faccia in giù *sopra* il proprio vessillo. Il simbolo sulla tessera indica il luogo dove la fidanzata del pirata desidera incontrarlo. Il giocatore deve, *durante la partita*, muovere il capitano su una delle caselle che raffigura questo luogo d'incontro. Se ci riesce, capovolge la tessera e la mette insieme con le altre *sotto* il suo vessillo (l'incontro è avvenuto e la tessera rende punti onore).

Se un giocatore possiede due tessere "incontro" identiche, potrà capovolgerne soltanto *una* quando raggiungerà con il capitano il luogo dell'incontro.

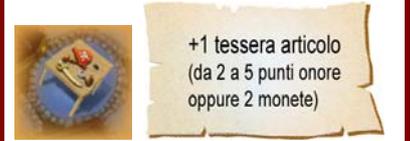
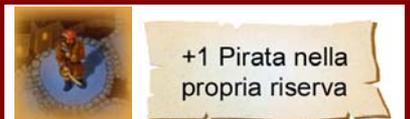
Chiarimento: L'azione corrispondente alla casella luogo d'incontro viene normalmente eseguita (se ad esempio si tratta di un casella "pirata", il giocatore prende un pirata dalla riserva generale). Inoltre è il giocatore stesso che deve spostare il capitano sulla casella con il simbolo del luogo d'incontro; egli non ottiene niente se è un altro giocatore a farlo. Allo stesso modo riposarsi su quella casella non dà diritto a niente.

### Casella "mappa del tesoro"

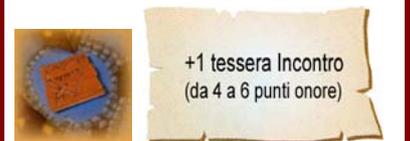
*"I pirati dovranno trovare il maggior numero di mappe possibile per portare alla luce preziosi tesori durante i loro viaggi nelle acque degli oceani".* (30 tessere: 10x3 diversi colori e un valore compreso tra 3 e 6 punti onore).

Se un giocatore raggiunge con il capitano una di queste caselle, può prendere *una* delle 4 tessere che si trovano *scoperte* davanti al distributore se è dello stesso colore della casella del tabellone dove si trova il capitano. La tessera così ottenuta viene piazzata insieme con le altre *sotto* il vessillo. In seguito si pesca una nuova tessera "mappa del tesoro" poiché devono esserci sempre scoperte 4 tessere.

Se invece *non c'è* nessuna tessera dello stesso colore, la casella non ha alcun effetto e il giocatore resta a mani vuote.



*Nota: I giocatori possono guardare le proprie tessere in qualsiasi momento (sia quelle sopra che quelle sotto il vessillo)*



#### Esempi:



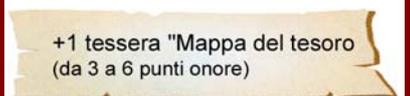
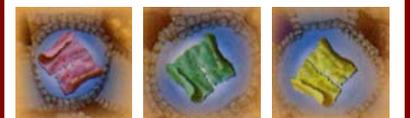
**Il giocatore deve spostare il capitano su una delle tre birrerie**



**Il giocatore deve spostare il capitano su una casella con la mappa dello stesso colore**



**Il giocatore deve spostare il capitano su una delle tre caselle con la guardia della città**



### Casella "birreria"

"Cosa sarebbe un covo di pirati senza lugubri birrerie e fumosi bar? E cosa sarebbero questi locali senza gioiose bevute?"

(30 tessere: 10x3 diverse birrerie e un valore compreso tra 2 e 5 punti onore).

Il giocatore invita gli avversari ad una "bevuta". I giocatori possono vincere *tutte* le tessere – tra le 4 che sono a faccia in su davanti al distributore – il cui simbolo corrisponde alla birreria raffigurata sulla casella. Se non ci sono tessere corrispondenti, la casella non ha alcun effetto.

Se c'è almeno una tessera corrispondente, il giocatore di turno chiede ad ogni avversario, procedendo *in senso orario*, se vuole partecipare alla bevuta. Chi desidera partecipare deve pagare una moneta al giocatore di turno, chi non può oppure non vuole, rifiuta l'offerta e passa il turno.

Se *nessun* avversario partecipa alla bevuta, il giocatore di turno può prendere *tutte* le tessere – tra le 4 che sono a faccia in su davanti al distributore – corrispondenti alla casella dove si trova il capitano e metterle sotto il vessillo.

Se invece almeno un giocatore ha pagato e quindi partecipa, il giocatore di turno lancia *una volta* il dado: se il punteggio ottenuto è maggiore della cifra indicata su *una delle tessere corrispondenti* il giocatore può prendere la tessera; se il punteggio è uguale o *inferiore* il giocatore non ottiene nulla. A questo punto tira il dado il successivo "compagno di bevuta". Si procede in questo modo fino a che non vengono conquistate *tutte* le tessere corrispondenti. Al termine dell'azione si scoprono altre tessere "birreria" fino a che non ce sono 4 disponibili a faccia in su accanto al distributore.

Note:

- Possono partecipare alla "bevuta" anche i giocatori che sono già saliti a bordo.
- Tenere conto della funzione speciale dei barili di rum (vedere più avanti).

### Casella "forziere del tesoro"

"Che cosa sarebbero i pirati senza forzieri del tesoro?"

Ma attenzione ad aprirli perché all'interno potrebbero celarsi pericolosi scorpioni..."

(2x12 tessere con e senza lo scorpione con un valore variabile tra 4 e 6 oppure -2 punti onore).

Il giocatore prende immediatamente la tessera "forziere" senza lo scorpione che si trova a faccia in su accanto al distributore e la piazza sotto il suo vessillo insieme con le altre. *Ma chi aprirà il forziere e si farà pungere dallo scorpione?* Iniziando dal giocatore di turno e procedendo in senso orario, ciascun giocatore tira un dado. Ogni singolo punteggio è sommato insieme e il totale viene di volta in volta annunciato a voce alta ("4-9-12-13-..."). Si procede in questo modo, aggiungendo il risultato del dado al totale, fino a che un giocatore non raggiunge o supera il valore indicato sulla tessera con lo scorpione che si trova a faccia in su accanto al distributore (da 10 a 21). Il povero diavolo è stato punto dallo scorpione e quindi prende la relativa tessera e la piazza sotto il vessillo insieme con le altre. Al termine dell'azione si scoprono altre due tessere "forziere del tesoro": una con lo scorpione ed una senza.

Note:

- Tutti i giocatori devono partecipare al tentativo d'apertura del forziere (anche i giocatori che sono già saliti a bordo).
- Tenere conto della funzione speciale dei barili di rum (vedere più avanti).

### Casella "barile di rum"

"Che cosa sarebbe un pirata senza rum? Il rum è buono, sano e utile in tutte le situazioni..."

Il giocatore prende dalla riserva *due* tessere "barile di rum" e le piazza sopra il suo vessillo in modo che risultino ben visibili a tutti gli avversari. Il rum offre un vantaggio quando si deve tirare il dado (durante la rissa, in birreria e per aprire i forzieri). *Dopo* aver lanciato il dado, un giocatore può decidere di scartare una tessera "barile di rum" e rilanciare *una o due* volte il dado. Se il giocatore non è ancora soddisfatto del risultato, può scartare un secondo barile di rum per rilanciare una o due volte il dado, ecc... È sempre l'*ultimo* punteggio ottenuto con il dado che conta, anche se è meno vantaggioso del precedente.



+ tutte le tessere "Birreria" corrispondenti (da 2 a 5 punti onore)

Esempio:



Il giocatore Blu ha mosso il capitano sulla birreria "Es Cruce" e quindi sono in gioco solo le tessere da 2 e 5 punti onore. I giocatori Nero e Oro pagano 1 moneta ciascuno al Blu. Il Blu lancia il dado e ottiene un 2: insufficiente. Il nero un 4 e prende la tessera di valore 2 e la piazza sotto il suo vessillo. Il giocatore Oro ottiene un 4: insufficiente. Sta di nuovo al Blu che ottiene un 5 mentre il Nero un 3. Il giocatore Oro ottiene un 4 e prende la tessera di valore 5 e la piazza sotto il suo vessillo. Il giro di bevute termina. Se né il giocatore Nero né il giocatore Oro avessero pagato, il Blu avrebbe vinto tutte e 2 le tessere senza lanciare il dado...



+1 tessera "Forziere" (da 4 a 6 punti onore)

Si procede tirando il dado e chi raggiunge o supera il valore sulla tessera scorpione è punto (-2 punti)



Esempio:

Il giocatore che raggiunge o supera 12, deve prendere la tessera



+2 barili di rum

Esempio:

In birreria il giocatore Argento lancia un dado e ottiene un 4. Il risultato però non è sufficiente poiché egli vuole la tessera da 5. Allora gioca un barile di rum e rilancia. Ottiene un 5 che però non è ancora sufficiente. Tira di nuovo e ottiene un 6. Il giocatore Argento resta quindi a mani vuote e non prende neppure la tessera da 2

### Casella "guardia cittadina"

"Durante le loro scorribande nel covo, i pirati possono trovarsi faccia a faccia con la guardia della città. Ecco che scoppia un'altra rissa vinta di solito, ma non sempre, dai pirati...".  
(2x9 tessere con la guardia piccola - da 1 a 3 punti - oppure la guardia grande - da 4 a 6 punti).

Il giocatore prende la prima tessera dal distributore e decide se prendere una guardia piccola oppure una guardia grande. A questo punto si controlla se il suo equipaggio di pirati che si trova nella sua riserva è forte a sufficienza per vincere la rissa contro la guardia cittadina. Se il numero di pirati è maggiore del valore indicato sulla tessera della guardia, il giocatore vince lo scontro, piazza la tessera "guardia cittadina" sotto il vessillo ed inoltre, se sulla tessera c'è anche il simbolo della moneta (tessere da 1 o 2 punti), ne prende una dal distributore.

Se invece il numero di pirati che si trova nella sua riserva è inferiore oppure uguale al valore sulla tessera della guardia, il giocatore perde lo scontro. La tessera è rimessa nel distributore in fondo alla pila corrispondente ed il giocatore resta a mani vuote.



1 tessera "Guardia della città" scoperta (da 1 a 6 punti onore)

Esempio:

Il giocatore deve avere almeno 6 pirati nella propria riserva



Il giocatore deve avere almeno 3 pirati nella propria riserva

### Il conteggio delle tessere a fine partita

Il valore delle "birrerie", dei "forzieri del tesoro", delle "guardie cittadine" e dei "luoghi dove dormire" è indicato direttamente sulle tessere (da 1 a 8 oppure -2 punti onore). Avviene la stessa cosa anche per le tessere "articoli per pirati", "incontri" e "mappe del tesoro" ma con alcune differenze.

Esempio di conteggio:

Birrerie:



= 21 punti onore

Forzieri del tesoro:



= 5 punti onore  
(9 - 4 = 5)

Guardia cittadina:



= 15 punti onore

Luoghi dove dormire:



= 14 punti onore

**Articoli per pirati:** Se un giocatore possiede più volte lo stesso articolo, si conteggia soltanto una volta quello di maggior valore.



= 8 punti onore  
L'uncino di valore 3 non è conteggiato.

**Incontri:** Gli incontri che non hanno avuto luogo (le tessere che si trovano ancora sopra il vessillo) non sono conteggiati.



= 10 punti onore  
La tessera incontro "articoli per pirati" non è conteggiata poiché l'incontro non è avvenuto.

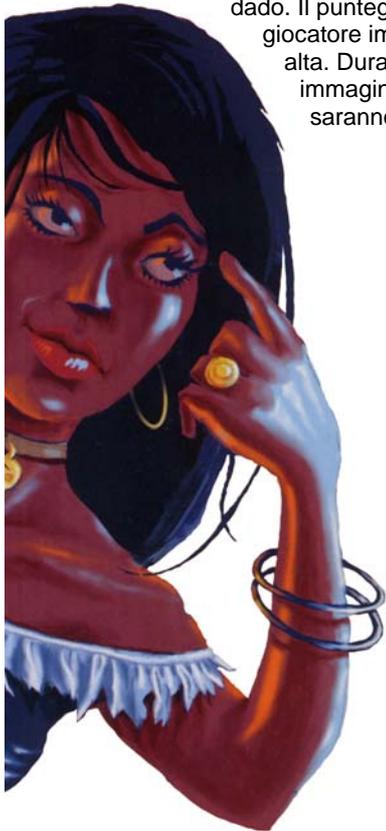
**Mappe del tesoro:** Per conteggiare le mappe a fine partita, si formano delle coppie del medesimo colore (sono quelle da cui i pirati hanno tratto informazioni utili). Soltanto queste coppie rendono punti onore mentre quelle che non fanno parte di una coppia non sono di alcun valore e non sono conteggiate.



= 17 punti onore  
La mappa gialla di valore 3 e quella rosa di valore 5 non sono conteggiate poiché non fanno parte di una coppia.

## LA PARTITA PER 2 GIOCATORI

In una partita con due giocatori le regole sono identiche con la sola seguente eccezione: Alla rissa che avviene sulla nave prende parte anche un giocatore immaginario (si applicano quindi le regole per 3 giocatori - vedi paragrafo "La rissa"). All'inizio di ogni round tirare un dado. Il punteggio ottenuto indica il numero di pirati appartenenti al giocatore immaginario da piazzare a sinistra dell'albero sulla fila più alta. Durante la rissa, chi non tira il dado, lo tirerà per il giocatore immaginario e le eventuali tessere vinte dal giocatore immaginario, saranno rimosse definitivamente dal gioco.



## LA PARTITA PER 2 GIOCATORI

All'inizio di ogni round tirare il dado e piazzare accanto all'albero, sulla fila più alta, un numero di pirati di un colore neutro pari al punteggio ottenuto con il dado

L'autore desidera ringraziare tutti i suoi compagni di gioco per la loro pazienza e per tutti i preziosi suggerimenti, specialmente Frieder Benzig, Denis Leonhardt, Roland Lurk e Andreas Zimmermann. Inoltre il suo grazie anche a Christoph Toussaint e Michael Schmitt per aver sostenuto tutte le sue idee. Naturalmente l'autore ringrazia sua moglie Susanne e suo figlio Jonathan per il loro enorme interessamento nella riuscita di questo gioco.



Infine l'editore ringrazia tutti i collaudatori per il loro grande impegno, specialmente Christine & Peter Dürdoth, Karin & Wolfgang Geistanger, Dieter Hablitz, Markus Huber, Sybille & Michael Jüthner, Miriam & Peter Linner, Heidi & Matthijs Razenberg, Dominik Wagner e i club di gioco di Bödefeld, Göttingen e Grassasu.

Se avete critiche, domande o suggerimenti per questo gioco, scriveteci o contattateci ai seguenti indirizzi:

alea  
Postfach 1150  
D-83233 Bernau am Chiemsee  
Telefono: 08051 – 970720  
Fax: 08051 – 970722  
E-mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos



Traduzione italiana curata da Michele "Favar" Mura – ([michelemura@libero.it](mailto:michelemura@libero.it))  
Revisione curata da Riccardo "Racca" Semino Favro – ([scracca@fastwebnet.it](mailto:scracca@fastwebnet.it))  
**La Tana dei Goblin** ([www.goblins.net](http://www.goblins.net))



Visitate il nostro sito web:  
[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2005 Stefan Feld  
© 2006 Ravensburger Spielverlag



225360