

CORSARO – IRRFAHRT IM PIRATENMEER

REGOLAMENTO

C'era una volta la bellissima isola Tabaijana nel mare blu meridionale che era stata distrutta dall'eruzione del suo vulcano. Sei bambini e un capitano in pensione sono stati gli ultimi a lasciare l'isola e a partire per il mare aperto su una nave a cui hanno dato il nome dopo la loro ultima casa (questa storia è quella raccontata nel gioco "Tabaijana - Flight From Fire Island").

Per sette giorni, dopo la fuga da Tabaijana, i sette rifugiati hanno incontrato un meteo meraviglioso. A est, nella direzione in cui adesso erano diretti, le nuvole nere si facevano sempre più incumbenti.

"Una brutta tempesta", dichiarò il vecchio capitano. La sua faccia si mostrò seria proprio come negli ultimi giorni su Tabaijana.

Poche ore dopo, la pioggia cominciò a cadere e forti raffiche di vento sollevarono enormi onde. La notte si chiuse su di loro mentre la tempesta si elevava al massimo. All'improvviso, si sentì un rumore stridente e schiacciante e la nave minacciò di rompersi. Con l'alba, il vento si spense e videro come la nave fosse arenata su una scogliera a pochi metri dalle scogliere di un'isola spoglia.

"La nostra unica possibilità," disse il capitano, con voce piena di tristezza, "è di costruire piccole barche dalle assi della nave."

Un forte grido spezzò il silenzio che si era insinuato. Cinque figure si levarono sulle scogliere dell'isola e chiamarono per chiedere aiuto, cinque sopravvissuti affamati e laceri di una nave che era partita dopo la prima eruzione del vulcano a Tabaijana.

Insieme, i dodici costruirono dodici piccole barche, ciascuna grande abbastanza per una persona e alcune provviste. Speravano di usare le maree favorevoli per circondare l'isola e al riparo delle poche isole circostanti per evitare di entrare in mare aperto troppo presto. L'obiettivo è rimanere Santaijana, un'isola ricca abitata da gente amichevole.

Il vecchio capitano ricordò l'avvertimento di suo padre. I pirati spesso facevano incursioni in queste regioni. Avevano il loro quartier generale un po' a sud-est di Santaijana.

Per raggiungere Santaijana, i Tabaijaners hanno avevano bisogno del tuo aiuto.

Ci sono due modalità di gioco - una semplificata per i giocatori più giovani di circa 5 anni e una modalità normale del gioco per giocatori da 8 a 88 anni. Il gioco dura circa 30 minuti.

Regole per il modulo semplice per i giocatori di circa 5 anni

I materiali di gioco

1 tabellone

12 navi, 3 per ognuno dei 4 colori diversi (giallo, blu, rosso e verde)

3 navi nere dei pirati

2 dadi

20 tessere rifornimento

L'obiettivo del gioco

L'obiettivo per i giocatori è aiutare tutti i Tabaijaners (le navi) a raggiungere la sicurezza nell'isola di "Santaijana".

Preparare il gioco

- Ogni giocatore all'inizio del gioco prende una barca di un colore e la colloca sull'isola che si trova al centro del tabellone
- Due navi pirata sono poste su due dei tre spazi del tabellone che hanno un simbolo "pirati". I giocatori sono liberi di scegliere in quali, tra i tre spazi, collocare le due navi.
- Il resto delle barche, l'altra nave pirata e le tessere rifornimento non sono usate nella versione semplificata del gioco.

Svolgimento del gioco

I giocatori effettuano i turni in senso orario. All'inizio del turno il giocatore lancia entrambi i dadi. In base al risultato ottenuto muove la propria barca o quella dei pirati di tanti spazi quanti indicati dal risultato dei dati. Più precisamente, il giocatore deve scegliere il risultato di uno dei dadi e muove la sua barca di tanti spazi quanti indicati. Con il risultato del secondo dato deve, invece, muovere una delle navi pirata sempre di un numero di spazi pari al risultato del dato. Il giocatore è libero di scegliere quale dado usare per muovere la sua barca e quale invece scegliere per muovere la nave pirata. È anche libero di scegliere quale spostare per prima, la sua barca o quella pirata.

Ad esempio, se dopo il lancio dei dati è uscito un 3 e un 5, il giocatore potrà scegliere di muovere la propria nave di 3 spazi in avanti e, successivamente muoverà la nave dei pirati di 5 spazi in avanti. In alternativa il giocatore avrebbe potuto muovere prima la nave dei pirati e solo dopo quella del proprio colore. Lo stesso giocatore, diversamente, avrebbe potuto decidere anche di muovere di 5

spazi la propria nave e di 3 spazi quella dei pirati. In ogni caso il giocatore deve utilizzare un dado per muovere la propria barca e l'altro per muovere quella dei pirati. Non importa né l'ordine con il quale muovere, né quale dado sceglie per ciascuna barca.

Durante il primo turno, tutte le navi si trovano sull'isola centrale. Il primo giocatore lancia i dadi come scritto sopra e sceglie di quanti spazi muovere la propria nave, iniziando dagli spazi arancioni che sono collegati all'isola centrale. Successivamente continuano a muovere la propria nave in senso orario sul tracciato. Il secondo giocatore adesso lancia i due dadi e muove la propria barca allo stesso modo. Così fa il terzo e il quarto. Poi si ricomincia del primo giocatore, e così via.

I giocatori possono discutere tra loro quale possibilità è la migliore per tutti, ma la decisione finale rimane comunque al giocatore di turno.

Muovere le barche

- Le barche possono muoversi solo in avanti, in senso orario.
- Un giocatore può muovere la propria barca solo finché essa è ancora in gioco, ovvero quando non è stata catturata dai pirati o non è ancora arrivata in sicurezza all'interno del porto di Santajana. Se ciò è avvenuto, il giocatore può muovere comunque una qualsiasi altra barca presente nel gioco.
- Le barche possono occupare lo stesso spazio. Possono anche passare l'una sull'altra e superarsi.
- I giocatori possono usare i "percorsi più sicuri" (gli spazi arancioni indicati sulla mappa), ogni volta che lo desiderano. Qui saranno al sicuro dai pirati.



Muovere le navi dei pirati

- I pirati devono rimanere sulla rotta principale (gli spazi blu) e non possono mai passare nei "percorsi più sicuri, ovvero quelli indicati in arancione.
- Le navi dei pirati possono superarsi l'una con l'altra ma possono solo spostarsi in avanti in senso orario.

Catturare

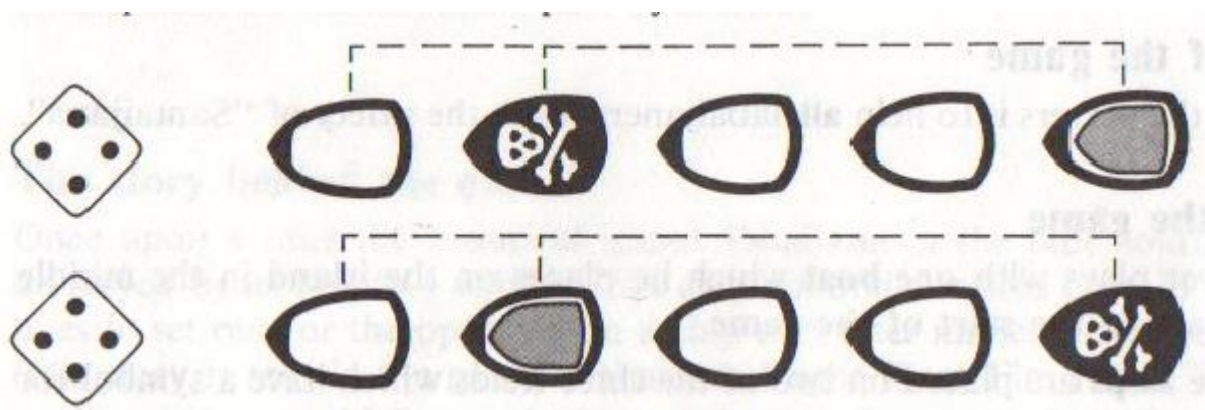
Le barche vengono catturate e portate all'isola dei pirati quando finiscono il loro movimento su uno spazio occupato da una nave pirata. Le barche vengono catturate anche quando una nave

pirata, muovendo, finisce il proprio movimento in uno spazio occupato da una barca di un giocatore o quando oltrepassa uno spazio occupato da una delle barche dei giocatori.

Un pirata può catturare in un turno più di una barca, per esempio quando sorpassa una o più spazi occupati da più giocatori.

Nella riga più alta dell'esempio qui sotto, il giocatore lascia un 4 e muove la propria barca di 4 spazi in avanti. Visto che la nave supera quella dei pirati, questa viene catturata e messa nell'isola dei pirati.

Allo stesso modo, nella parte più bassa dell'esempio, il giocatore lancia sempre un dato di valore 4 e questa volta muove la nave dei pirati di 4 spazi. Dal momento che la nave dei pirati supera quella del giocatore, quest'ultima viene catturata e posizionata nell'isola dei pirati in attesa che qualcuno la liberi (vedi sotto)



Liberare una nave

Le barche catturate dai pirati possono essere liberate. Per fare ciò un giocatore deve terminare il suo movimento in uno spazio che presenta il simbolo della zattera. In questo caso il giocatore prende una delle barche catturate e presenti nell'isola dei pirati e la piazza accanto alla sua barca, nello spazio con la zattera.



Nella sicurezza di Santajana

L'obiettivo del gioco è portare in sicurezza le navi dei giocatori. Un giocatore può muovere una barca e "metterla in sicurezza" nel porto di Santajana (i due spazi verdi presenti sulla mappa) solo quando termina il suo movimento in uno dei due spazi verdi. Se nessuno dei due numeri usciti lanciando i dadi non gli permette terminare il movimento in uno dei due spazi verdi, il giocatore può scegliere, solo in questo caso, se rimanere dove si trova e non muovere la barca, tentando di metterla in sicurezza nel prossimo turno, oppure se muovere la barca e fare di nuovo il giro dell'isola.

La fine del gioco

La partita termina quando tutte le barche sono fuori dal gioco, ovvero quando sono state messe in sicurezza nel porto di Santajana o quando sono state catturate dai pirati. I giocatori vincono la partita solo quando tutte le barche hanno raggiunto la sicurezza di Santajana.

Varianti

- Puoi semplificare il gioco utilizzando soltanto una nave pirata, piazzandola all'inizio del gioco su uno dei tre spazi con il simbolo pirata.
- Il gioco può essere reso più impegnativo e difficile quando ogni giocatore usa due o tre barche. In questo caso i giocatori, dopo aver lanciato i dadi, sono liberi di muovere una qualsiasi delle barche presenti.

Regole per la versione "FAMILY" da circa 8 anni in su e adulti

Scopo del gioco

L'obiettivo è portare tutte e 12 le barche in sicurezza nel porto di "Santajana". I giocatori vincono anche quando, in 2 o 3 giocatori, vengono salvate soltanto 11 barche delle 12 in gioco oppure quando, nelle partite con 4 giocatori, vengono salvate 10 barche.

Preparare il gioco

- Tutte e 3 le navi pirata sono piazzate sui campi con il simbolo dei pirati.
- Tutte e 12 le barche sono posizionate sull'isola al centro del tabellone. Ogni giocatore ha 3 barche nel suo colore. Per 3 giocatori le barche del quarto colore sono neutre, cioè ogni giocatore può decidere se muovere la propria barca o quella del colore neutrale. In 2 giocatori, ogni giocatore controlla 6 barche, 3 in ciascuno dei 2 colori.
- Ogni giocatore riceve 5 carte rifornimento.

Svolgimento del gioco

Le regole della versione semplificata sono valide con le seguenti modifiche e aggiunte.

Spostare le barche

Ogni giocatore muove le proprie barche; una volta che tutte le sue barche sono fuori dal gioco (perché messe in sicurezza o catturate dai pirati), rimane comunque in gioco e, al suo turno, dopo aver lanciato i dadi, muove le barche neutrali rimaste. Quando anche le navi neutrali sono fuori dal gioco, il giocatore senza navi del proprio colore muove una delle barche dei suoi compagni di gioco. Nelle partite a 2 giocatori, un giocatore deve prima muovere tutte le barche di uno dei due colori che controlla finché esse non sono fuori dal gioco (messe in sicurezza o catturate dai pirati), successivamente può iniziare a muovere le barche dell'altro colore che controlla.

Le navi pirata

Le navi pirata non possono passare l'una sull'altra, ovvero superarsi.

Le carte di rifornimento

Quando un giocatore usa un “percorso più sicuro” (gli spazi arancioni delle due isole), deve rinunciare a una tessera rifornimento e scartarla. Quando non ne ha più, non può più utilizzare i percorsi sicuri. Un giocatore, che si ferma o supera uno spazio occupato da una nave di un altro giocatore, può cedere o prendere una tessera rifornimento dal giocatore che controlla la barca superata o che si trova nello stesso spazio.

Quando una barca catturata viene liberata, uno dei due giocatori interessati deve anche rinunciare a una tessera rifornimento e scartarla. Se nessuno dei due giocatori (quello liberato e quello che invece si è fermato nello spazio con la zattera) possiede una tessera rifornimento la nave non può essere liberata.

Fine del gioco

Il gioco termina quando tutte le barche sono fuori dal gioco, o perché catturate o perché messe in sicurezza. I giocatori vincono, quando, nelle partite in 4, non sono state catturate più di 2 barche e sono state messe in sicurezza le restanti 10; nelle partite in 2 o 3 giocatori, quando non è stata catturata più di 1 barca, mentre le altre sono state messe in sicurezza.

Varianti

- Puoi decidere che anche le barche che finiscono il loro movimento in uno degli spazi con il simbolo dei pirati vengono catturate.
- Le barche catturate non possono essere liberate. Per vincere, in 4 giocatori, devono essere salvate 8 barche delle 12 iniziali, in 3 giocatori 9 su 12 e in 2 giocatori 10 barche.

Traduzione e adattamento del regolamento a cura di Gnappe89
Versione 1.0 Febbraio 2018

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 del gioco, le carte e i componenti.

Tutti i diritti sul gioco CORSARO sono detenuti dal legittimo proprietario.