



## **KARIBIK – Attraverso acque pericolose**

Autori: Michail Antonow Jens-Peter Schliemann

Casa editrice: Winning Moves ([www.winning-moves.de](http://www.winning-moves.de))

Un gioco per 2-4 giocatori da 8 anni

Durata: circa 30 minuti

Traduzione: Fab!o Cambiaghi ([fabiocmb at infinito.it](mailto:fabiocmb@infinito.it)) rev. 0\*

### **IDEA DEL GIOCO**

Isole dei Carabi nel XVIII secolo. Nelle città portuali sono stati accumulati numerosi tesori. Ciascun giocatore tenterà di corrompere gli equipaggi delle sei navi pirata appostate in questi mari in modo che rubino per loro gli scrigni dei tesori dai porti – o da altre navi pirata – per poi metterli al sicuro in uno dei loro tre rifugi segreti. Con 2 o 3 giocatori i nascondigli segreti che non appartengono a nessuno sono considerati come aree di mare neutrali.

In ogni turno il giocatore che ha offerto più rum all'equipaggio di una nave (con le carte corruzione), guadagna il diritto di manovrarla verso la meta che preferisce. Il giocatore può quindi usare questa nave a suo vantaggio per raccogliere e mettere al sicuro più tesori possibili.

### **CONTENUTO**

- 35 monete (Doblioni);
- 4 x 7 carte barili di rum;
- 16 scrigni del tesoro;
- 4 supporti per le carte (da montare) nei quattro colori dei giocatori;
- 6 navi pirata (da montare);
- 1 piano di gioco.

In figura (regolamento tedesco a pag. 1) vengono spiegate le varie zone del tabellone di gioco. Nella colonna di descrizioni a destra sono indicati in ordine:

Riserva degli scrigni del tesoro;

Porto;

Area di partenza delle navi pirata;

Area di mare;

Rifugi segreti dei giocatori.

### **PREPARAZIONE**

Ogni giocatore riceve 7 carte corruzione del colore prescelto ed il supporto per le carte sempre nello stesso colore. Il supporto deve essere piazzato di fronte a sé in modo da poter leggere i nomi delle navi.

I 16 scrigni del tesoro vengono mescolati coperti, 6 di loro vengono quindi scoperti e piazzati sui relativi porti in modo che il valore dello scrigno sia visibile.

I restanti scrigni del tesoro vanno divisi in 5 pile di 2 scrigni ciascuna e piazzati coperti negli appositi spazi sul tabellone (in alto a destra).

Tutte le monete rimangono a portata di mano vicino al tabellone.

Le monete hanno i seguenti valori:

Oro:	10.000 dobloni
Argento	5.000 dobloni
Bronzo	1.000 dobloni

Le sei navi pirata vengono piazzate in ordine casuale nei sei spazi di mare contrassegnati sul tabellone con il simbolo di una piccola nave.

Siccome le sei navi pirata non appartengono ad alcun giocatore, ognuno cercherà di corrompere gli equipaggi delle navi in modo che eseguano gli ordini del giocatore che li ha corrotti portando così a termine i suoi piani.

Un giocatore guadagna dobloni per ogni assalto ad una città portuale e per ogni scrigno del tesoro portato in uno dei propri rifugi segreti.

Il giocatore con più dobloni alla fine del gioco è dichiarato vincitore.

## **IL GIOCO**

### **Corrompere gli equipaggi:**

Ogni giocatore ha 6 carte corruzione con valori positivi (da 0 a 5 barili) ed una carta con valore negativo (-1).

All'inizio di un round, ogni giocatore deve assegnare segretamente una di queste carte a ciascuna nave utilizzando il proprio supporto. Per farlo il giocatore inserisce la carta scelta per una nave nel supporto in corrispondenza del nome della nave in modo che gli avversari non possano vederla. La settima carta rimane a faccia coperta davanti al giocatore e va utilizzata in caso di spareggio.

Quando un giocatore ha piazzato le carte nel modo che ritiene più opportuno lo dichiara con un "OK" e da quel momento non potrà più cambiare la disposizione delle sue carte.

### **Scoprire il valore di ciascuna nave in ordine alfabetico:**

Quando tutti i giocatori hanno completato il posizionamento delle carte sul supporto, ogni giocatore rivela la carta assegnata alla nave "Arriba" mettendola a faccia scoperta davanti al supporto in modo che tutti la possano vedere.

Il giocatore che ha puntato il numero maggiore di barili salpa per questo round con la nave "Arriba" muovendola di tanti spazi di mare quanti sono i barili puntati. Se però altri giocatori hanno puntato su quella nave la carta negativa (-1) il numero di barili a disposizione per il movimento si riduce di 1 per ogni carta negativa giocata.

La nave quindi si muoverà in un'area di mare adiacente per ogni barile rimasto; il valore del movimento può anche non essere utilizzato tutto.

Solo una nave alla volta può occupare un'area di mare. Se un'area è occupata è necessario navigargli intorno. E' possibile navigare attraverso tutti i rifugi segreti dei giocatori e i giocatori possono decidere di fermare il movimento di una nave in un rifugio segreto anche se non è di loro proprietà.

Dopo la nave "Arriba" si prosegue nello stesso modo per le navi "Bravo", "Caribic", "Diabolo", "Evita" ed infine "Fuego".

### **In caso di pareggio:**

Se più di un giocatore ha proposto per una nave il valore più alto di barili viene fatta una seconda puntata per lo spareggio utilizzando la settima carta rimasta al giocatore. Ogni giocatore coinvolto nello spareggio deve decidere segretamente se utilizzare o no la sua settima carta; il giocatore sceglie segretamente il lato della carta da mostrare (a faccia scoperta se vuole utilizzarla o a faccia coperta se non vuole utilizzarla) e copre la carta con il palmo della sua mano. Quando tutti sono pronti le mani dei giocatori vengono alzate contemporaneamente in modo da scoprire la carta per lo spareggio. Vengono considerate solo le carte a faccia scoperta. Il giocatore con la carta (scoperta) più alta in questa seconda puntata è il vincitore e potrà salpare con la nave. La nave comunque si muoverà di tanti spazi quanti erano quelli della prima puntata. I nuovi barili giocati nella seconda puntata non contano per il movimento della nave a meno che non siano carte negative. Le carte negative giocate nella seconda puntata riducono ulteriormente il movimento della nave.

Se nessun giocatore ha deciso di fare la seconda puntata (tutte le carte spareggio sono rimaste coperte) oppure c'è una nuova condizione di parità la nave non sarà mossa per questo turno.

I giocatori che non hanno utilizzato la carta spareggio potranno utilizzarla per eventuali spareggi sulle navi ancora da muovere in questo round.

### **Depredare Tesori:**

Ogni qualvolta è possibile un giocatore potrà, durante il suo turno, assaltare un porto portando a bordo della nave lo scrigno del tesoro custodito in quel porto, derubare gli scrigni del tesoro trasportati da altre navi, scambiare il tesoro trasportato dalla nave che sta usando con quello trasportato da un'altra nave o caricare il tesoro trasportato su un'altra nave; infine il giocatore potrà portare uno scrigno del tesoro al sicuro in uno dei suoi rifugi segreti.

Tutte queste azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine (e senza il bisogno di muovere la nave)

Ogni nave può essere caricata con un solo scrigno del tesoro che deve essere piazzato nella stiva con il valore del tesoro visibile.

**Assaltare:** la nave attiva posizionata in un'area di mare con un porto, raccoglie lo scrigno del tesoro posizionato su quel porto. Il giocatore che effettua questa azione guadagna immediatamente 2.000 dobloni.

**Derubare:** la nave attiva ruba lo scrigno caricato su un'altra nave posizionata in un'area di mare adiacente.

**Scambiare:** la nave attiva scambia lo scrigno che sta trasportando con quello trasportato da un'altra nave posizionata in un'area di mare adiacente.

**Caricare:** la nave attiva carica lo scrigno che sta trasportando su un'altra nave posizionata in un'area di mare adiacente.

### **Portare al sicuro un tesoro:**

La nave attiva può scaricare lo scrigno del tesoro che sta trasportando in uno dei rifugi segreti in uno di questi modi:

scaricando il tesoro mentre attraversa un rifugio segreto;  
scaricando il tesoro mentre la nave è ancorata in un rifugio segreto;  
caricando il tesoro su una nave ancorata in un rifugio segreto.

In ogni caso, il proprietario del rifugio segreto (solitamente ma non necessariamente il giocatore attivo) guadagna la somma indicata sullo scrigno del tesoro (da 4.000 a 8.000 dobloni). Lo scrigno del tesoro viene quindi messo a faccia coperta sul rispettivo porto ad indicare che quel porto non entrerà più in gioco.

*Importante: uno scrigno del tesoro non può essere mai essere gettato in mare. Tutti i dobloni guadagnati devono essere visibili dagli altri giocatori che devono poterli contare durante la partita.*

### **I round successivi:**

Quando tutte le 6 navi sono state mosse il round è terminato. Dopo ogni round una pila di due scrigni del tesoro viene scoperta e gli scrigni vengono piazzati nei rispettivi porti.

Dopo 5 round tutti gli scrigni sono in gioco.

Ogni giocatore riprende in mano le sue carte corruzione e si comincia un nuovo round. Le navi rimangono sempre nell'ultima posizione in cui sono state mosse e cominciano da quel punto la mossa del turno seguente.

### **Fine del gioco:**

Il gioco termina quando un giocatore ha guadagnato:

62000 dobloni (2 giocatori)  
41000 dobloni (3 giocatori)  
31000 dobloni (4 giocatori)

Se un giocatore supera il valore indicato, il round corrente viene completato. Alla fine del round il giocatore con più dobloni è il vincitore.