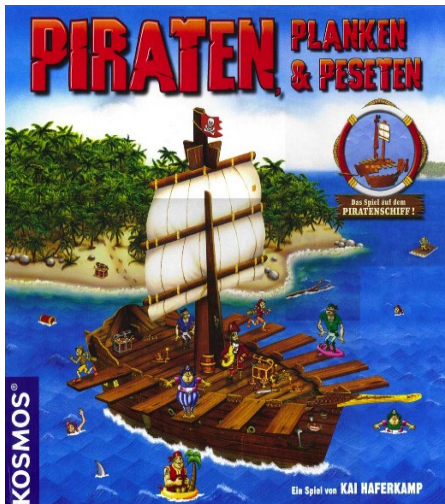


Piraten, Planken, & Peseten (Pirates, Planks, & Pesetas)



Kosmos 2004
designed by Kai Haferkamp
English translation by Pitt Crandlemire

Istruzioni

Il gioco può iniziare quando....

- la nave è costruita
- ogni giocatore ha una scheda del suo colore
- la molletta è attaccata al numero 12 e
- i pirati sono distribuiti sulle passerelle, così come
- le casse del tesoro sono sul ponte della nave e
- i tesori sono nella borsa

Breve sommario delle regole

Il giocatore più giovane inizia. Gli altri in senso orario. Vengono giocati diversi round. In ogni turno il giocatore può usare fino a 5 punti movimento. Quando viene usato un punto movimento, il giocatore deve far scorrere la molletta sulla sua scheda verso il numero più

basso

- 1) i punti movimenti sono usati per A) saltare di passerella in passerella con il vostro pirata o B) per arrampicarsi nuovamente sul ponte per quei pirati che sono caduti in acqua
- 2) Una volta che il giocatore ha usato tutti i suoi movimenti (e la molletta è sullo spazio 0/1 della sua scheda), egli può usare da ora in avanti solo 1 punto movimento per turno. Il turno finisce non appena un secondo giocatore ha usato tutti i suoi punti movimento (e cioè ha mosso la molletta sullo spazio 0/1)
- 3) Non appena ci sono queste due mollette sul numero più basso, si conta il punteggio. Quando si procede al punteggio, solo quei pirati che stanno su una passerella con un tesoro alla base possono prendere i tesori.
 - se c'è una cassa grande del tesoro alla base di una passerella, il proprietario del pirata più grande su quella passerella pesca nella borsa e prende un tesoro
 - se c'è una cassa piccola del tesoro alla base di una passerella, il proprietario del pirata più piccolo pesca nella borsa e prende un tesoro
 - In ogni caso, se ci sono due pirati della stessa grandezza su una passerella, nessuno prende il tesoro ma eventualmente lo prende il terzo pirata che si trovi nella passerella
- 4) Dopo aver assegnato i tesori, inizia un nuovo round (tutte le mollette tornano ai 12 punti movimento, e le casse del tesoro vengono mosse, etc)
- 5) Il gioco termina quando tutti i tesori sono stati presi dalla borsa. Il vincitore è il giocatore con più tesori. Alla prima partita si raccomanda di giocare con 12 tesori (= 6 paia di tesori). Per un gioco più lungo potete giocare con 16,20 o 24 tesori

Regole in dettaglio per 3 o 4 giocatori

Uso dei punti movimento

- Al suo turno il giocatore può usare fino a 5 punti movimento.
- Un giocatore deve muovere almeno uno dei suoi pirati
- Un giocatore può usare i suoi punti movimento per uno o più dei suoi pirati fino a cinque.
- Per ogni punto movimento che un giocatore utilizza, deve spostare la molletta in basso di uno spazio verso i numeri inferiori sulla sua scheda.

Saltare da passerella a passerella

- Far saltare un proprio pirata da una passerella ad un'altra adiacente costa un punto movimento
- Anche saltare attorno alla poppa o alla prua della nave verso l'altra parte della nave costa solo un punto movimento, sebbene la distanza tra queste passerelle sia maggiore
- Ogni pirata può essere mosso solo una volta per turno (sebbene possa essere mosso per più di uno spazio se viene mosso). Può essere mosso sia in senso orario che antiorario.
- Ogni volta che il pirata ha iniziato il movimento non può cambiare direzione per quel turno. Lo può fare solo se viene mosso in un turno successivo.
- Se un pirata finisce il suo movimento su una passerella dove c'è già un pirata o ci sono più pirati, deve sempre fermarsi dietro gli altri pirati, mai davanti ad esso o essi.

Passerella piena – più di tre pirati

- Se vi sono tre pirati su una passerella e un quarto pirata termina il suo movimento su quella passerella, il pirata più vicino alla fine della passerella viene gettato in mare.
- Il pirata bagnato viene immediatamente piazzato sull'isola, dove nuota automaticamente.
- Importante: Questa regola si applica solo quando un pirata termina il suo movimento su una passerella della quale diventa il quarto pirata. Se un pirata finisce il suo movimento oltre quella passerella, nessun pirata viene gettato in mare.

Riportare i pirati sulla nave

- In ogni momento del suo turno un giocatore può riportare sulla nave ogni pirata di sua proprietà che è sull'isola. Questo costa 2 punti movimento per pirata.
- * Il pirata sale sulla scala situata a poppa – questo costa un punto movimento.
- * Il pirata deve poi muovere di uno spazio in più su una delle passerelle di poppa a destra o a sinistra – questo costa un altro punto movimento
- Naturalmente poi può muovere ancora pagando normalmente un punto movimento per passerella

Un giocatore con la molletta su 0/1

- Se un giocatore ha usato tutti i suoi punti movimento, la sua molletta sarà posizionata sull'ultimo spazio della scheda – spazio 0/1
- Quando questo giocatore fa un turno successivo può muoversi solo di un punto movimento. Questo fino a quando non si conta il punteggio per quel turno.

Due giocatori con la molletta su 0/1

- Non appena un secondo giocatore ha mosso la molletta sullo spazio 0/1, viene subito assegnato il punteggio.
- Questo round finisce .

Punteggio

Quando si assegna il punteggio, tutti i giocatori i cui pirati sono su passerelle con una cassa del tesoro hanno la possibilità di prendere un tesoro.

- C'è un tesoro grande ai piedi della passerella

Il giocatore con il pirata più grande su quella passerella vince e può pescare un tesoro dalla borsa.

Il Rosso vince

Se vi è una parità fra due pirati grandi, nessuno prende il tesoro fra loro due ma eventualmente il terzo pirata su questa passerella.

- C'è un tesoro piccolo ai piedi della passerella

Il giocatore con il pirata più piccolo su quella passerella vince e può pescare un tesoro dalla borsa.

Il Verde vince

Se vi è una parità si procede come per il pirata grande.

C'è una parità fra due pirati piccoli, quindi vince il blu.

Se vi sono tre pirati uguali, nessuno prende niente. Se non c'è un terzo pirata, nessuno prende niente lo stesso.

Pescare il tesoro

Il primo giocatore a pescare il tesoro dalla borsa è quello che ha causato il punteggio, vale a dire quello che è stato il secondo a muovere la sua molletta sullo spazio 0/1. Poi si procede in senso orario.

- Quando è il suo turno di pescare, un giocatore mette la mano nella borsa, sente i tesori, e poi ne pesca uno e lo pone davanti a sé.
- Se un giocatore deve prendere più di un tesoro, li pesca tutti insieme durante il suo turno di pesca.
- Se i tesori finiscono, chi arriva dopo non pesca niente e il gioco finisce.

Tesori doppi?

Ogni volta che un giocatore pesca un tesoro uguale ad uno che ha già davanti, deve dare questo tesoro doppio al giocatore con meno tesori, scegliendo chi vuole in caso di più giocatori con meno tesori.

Prossimo turno

Dopo la pesca dei tesori, inizia un nuovo round. Tutte le casse del tesoro sono mosse di 2 passerelle in senso orario.

- Tutti i giocatori mettono la molletta sullo spazio 12 della scheda
- Tutti i pirati rimangono nella loro attuale posizione (ivi compresi i pirati sull'isola)A

Fine del Gioco

Il gioco finisce quando tutti i tesori sono stati pescati dalla borsa e distribuiti fra i giocatori. Il vincitore è il giocatore che ha raccolto più tesori.

In caso di parità, il vincitore viene determinato in questa maniera: i giocatori in parità mettono i loro tesori in modo da cercare di formare la linea più lunga, mettendo i loro tesori accanto, a condizione che ogni tesoro tocchi il precedente.

La linea più lunga vince.

Regole per due giocatori

Il gioco può iniziare quando....

- la nave è costruita
- ogni giocatore ha scelto due colori e ha preso una scheda per ognuno dei suoi colori
- una molletta è attaccata al numero 12 di una scheda e l'altra molletta è attaccata al numero 3 dell'altra scheda che funge da conta-turni
- i 10 pirati di ogni giocatori sono distribuiti sulle passerelle, così come
- le casse del tesoro sono sul ponte della nave e
- i tesori sono nella borsa e
- il giocatore di turno viene indicato da un tesoro posto davanti alla sua scheda

Il gioco

Il giocatore d'inizio comincia e muove i pirati e registra i movimenti come indicato sopra sulla scheda del movimento.

Quando ha finito il suo turno, dicendolo, muove la molletta sul conta turni in basso e sposta il tesoro che indica il giocatore di turno sulla conta turni dell'altro giocatore.

Ora tocca all'altro giocatore. Il gioco continua fino a quando entrambi i giocatori hanno la molletta sullo 0/1 della propria scheda movimento oppure quando entrambi i giocatori hanno giocato tre turni (0/1 sulla scheda conta turni). Si procede al punteggio.

Se un giocatore pesca un doppione, non lo dà all'altro giocatore ma lo toglie dal gioco.

Dopo il punteggio comincia un nuovo round rimettendo le mollette nello stato iniziale.

Il ruolo di giocatore che inizia cambia da round a round.

Un giocatore vince il gioco quando, dopo la fase di punteggio ha 7 o più tesori (ev. 6 all'inizio). Se i giocatori hanno lo stesso numero di tesori si procede come sopra.

ISTRUZIONI PER LA COSTRUZIONE

- 1) Prima del primo gioco
- 2) Costruzione della nave
- 3) Preparazione

- 1) Prima del primo gioco

Prima del primo gioco, tirare fuori attentamente tutti i pezzi. Queste sono le parti singole:

La nave pirata:

- 1 starboard hull (A)
- 1 port hull (B)
- 1 ponte con passerelle (C)
- 1 poppa (D)
- 1 albero di prua (E)
- 1 rudder (F)
- 1 mast with sail (G)
- 1 mast reinforcement (H)

I pirati

20 pirati (5 grandezze in 4 colori)

I tesori:

24 tesori (12 diversi, ognuno doppio)

Le casse del tesoro:

Due grandi e due piccole.

La parte dietro delle casse mostra casse del tesoro chiuse. Vi sono solo tesori per la parte della nave sulla quale le casse sono mostrate come aperte.

La scala

4 schede per i punti movimento su entrambi i lati per destri e mancini

L'isola, che serve anche da copertura per la raccolta dei pezzi

Componenti addizionali.

Una borsa, 20 sostegni per i pirati (5 in 4 colori), 4 sostegni per le casse del tesoro (2 bianche e due nere), 4 mollette

Preparazione delle parti

1. Mettere i 24 tesori accanto alla borsa.

2. Mettere i 20 pirati nei sostegni dello stesso colore, in modo da far capire bene le diverse dimensioni.

3. Mettere le casse grandi nei sostegni bianchi e le casse piccole nei sostegni piccoli

3) Preparazione

Per 3 o 4 giocatori

Ogni giocatore sceglie un colore e prende di quel colore:

- Una scheda per il movimento, mettendo la propria molletta sul numero 12.
- Ora le 4 casse del tesoro sono distribuite sul ponte. Il giocatore che inizia, il più giovane, mette per primo una cassa piccola alla base di una qualunque passerella. Poi mette una cassa grande tre passarelle oltre questa in senso orario. Poi mette nuovamente una cassa piccola e infine la grande. Ci devono sempre essere due passerelle senza cassa fra due casse di tesori. La parte con la cassa aperta deve sempre guardare verso l'esterno.
- 5 pirati. Tutti i giocatori mettono i pirati nella borsa. Il giocatore che inizia mescola con attenzione i pirati nella borsa e poi, senza guardare, ne pesca uno dopo l'altro e li mette sulle passerelle come segue:
 - * mette il primo pirata sul davanti di una qualunque delle passerelle (dritto sopra l'acqua)
 - * il prossimo pirata viene messo sulla prossima passerella in senso orario, etc
- Quando un secondo pirata ha bisogno di essere messo su una passerella viene messo subito dietro il pirata che è già su quella passerella.
- Questo fino a quando la borsa non è vuota. Importante: controllare che i pirati vengano sistemati a caso senza guardare nella borsa.
- Ora, secondo quanto si vuole far durare la partita si scelgono:
 - Gioco d'introduzione 6 coppie di tesori 12 tesori
 - Gioco corto 8 coppie di tesori 16 tesori
 - Gioco medio 10 coppie di tesori 20 tesori
 - Gioco lungo 12 coppie di tesori 24 tesori

I tesori scelti vengono messi nella borsa e i restanti nella scatola.

La scala viene attaccata alla poppa della nave, a destra o a sinistra.

Preparazione per 2 giocatori

Eccetto quello annotato di seguito, la preparazione è uguale a quella per 3 o 4 giocatori.

I giocatori scelgono a caso due colori e prendono i pirati e le schede corrispondenti.

- Una scheda viene usata come scheda per il movimento e l'altra come conta turni.

- La molletta viene piazzata sullo spazio 3 del contaturni.

- Le schede vengono sistemate accanto alla nave..

- Come sopra si distribuiscono le casse dei tesori e dopo i pirati. Anche se ogni giocatore controlla 10 pirati, ha comunque solo 12 punti movimento.

- I tesori vengono scelti come sopra descritto. Uno dei tesori viene preso dalla borsa e usato come segnalino per il giocatore di inizio.