



Contenuto

6 pirati snodati

1 squalo famelico

42 carte in 6 colori

Preparazione

1 In una partita a 4 giocatori, rimuovere le carte di valore "6" e "7" dalla mano di ogni giocatore: non verranno utilizzate nel corso della partita.

In una partita a 5 giocatori, rimuovere la carta di valore "7" dalla mano di ogni giocatore: non verrà utilizzata nel corso della partita.

2 Ogni giocatore prende un pirata e tutte le carte che corrispondono al colore di quel pirata. Posizionare i pirati in fila al centro del tavolo, in ordine casuale, come se stessero nuotando nella stessa direzione.

3 Collocare lo squalo alla fine della fila, ai piedi dell'ultimo pirata.

4 La partita ha inizio. Ricordate l'eccezione relativa al primo round nella fase dello Squalo.

La Partita

La partita si svolge in tre fasi: **Scegliere le Carte**, **Muovere i Pirati** e **Lo Squalo**!

Scegliere le Carte

All'inizio del round, ogni giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la mette a faccia in giù sul tavolo davanti a lui. Se in precedenza sono state già giocate altre carte, la carta appena giocata va collocata sopra le carte giocate in precedenza. Quando tutti i giocatori hanno giocato le loro carte, ognuno scopre la propria.

Muovere i Pirati

Il giocatore che ha giocato la carta con il valore più basso porta il suo pirata in cima alla fila, ma solo se nessun altro giocatore ha giocato una carta con lo stesso valore. Dopodiché il giocatore che ha giocato la successiva carta di valore più basso (sempre che nessun altro giocatore abbia giocato una carta di pari valore) porta il suo pirata in cima alla fila, e così via, finché tutti coloro che hanno giocato una carta avente un valore che non sia stato giocato da nessun altro giocatore hanno mosso il proprio pirata.

Attenzione: **Chiunque abbia giocato una carta con lo stesso valore di un altro giocatore non muove il proprio pirata.**

Lo Squalo

La fase dello Squalo si salta durante il primo round di gioco. Dopo che tutti i pirati hanno mosso (o non hanno mosso, in caso di valori equivalenti), il pirata in fondo alla fila viene morso dallo squalo. Il suo giocatore rimuove uno degli arti del pirata (un braccio o una gamba completa), e muove il suo pirata in cima alla fila. Dopodiché quel giocatore prende tutte le sue carte sul tavolo e le rimette nella sua mano. Se un pirata ha perso tutti e quattro gli arti, quel giocatore e il suo pirata sono eliminati dal gioco.

Le carte giocate in questo round devono essere collocate nei mazzi di carte giocate dai rispettivi giocatori. Queste carte rimangono a faccia in su, in modo da poter essere ispezionate dagli altri giocatori. Dopodiché ha inizio il prossimo turno con la fase della scelta delle carte.

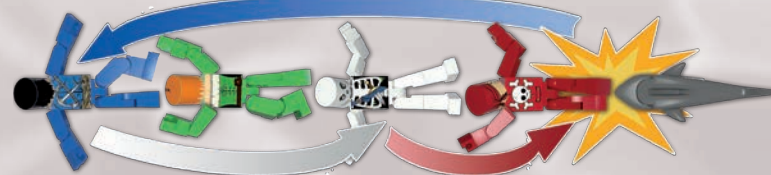
Attenzione: **Ogni giocatore che ha solo due carte in mano raccoglie tutte le sue carte sul tavolo e le rimette nella sua mano.**

Esempio

Ivan, Rosa, Betta e Luca hanno disposto i loro pirati nell'ordine seguente all'inizio del round. Ivan sceglie di giocare la sua carta 4, Rosa la sua carta 1, Betta la sua carta 4 e Luca la sua carta 5.



2 Una volta che tutte le carte sono state giocate, vengono girate a faccia in su. Dal momento che Rosa ha giocato il numero più basso che nessun altro ha giocato, si porta in cima alla fila per prima. Dato che Luca ha giocato il successivo numero più basso, è lui a portare il proprio pirata in cima alla fila per secondo (e lo mette davanti a quello di Rosa). Ivan e Betta non si muovono, dal momento che hanno giocato una carta di pari valore.



Dato che alla conclusione dei movimenti è Betta che si trova in fondo alla fila, lo squalo morde il suo pirata. Betta rimuove uno dei suoi arti, porta il suo pirata in cima alla fila e raccoglie tutte le carte giocate.



3 A Luca rimangono solo due carte nella sua mano, quindi raccoglie tutte le carte che ha giocato. Tutti gli altri giocatori lasciano le carte che hanno giocato sul tavolo. Dopodiché comincia un nuovo round con la scelta delle proprie carte da parte di tutti i giocatori.

Fine della Partita

Si ripetono queste fasi finché non rimangono solo due pirati. Non appena questo accade, lo squalo divora il pirata in fondo alla fila e il giocatore in cima alla fila vince la partita!

Varianti

2 Giocatori

Ogni giocatore prende due pirati e rimuove le carte di valore "6" e "7" dalle mani come nel caso di una partita a quattro giocatori. I giocatori giocano con i pirati di due colori diversi. La partita procede normalmente finché un pirata non viene eliminato. Il giocatore che perde il suo primo pirata perde la partita e l'altro vince.

3 Giocatori

Ogni giocatore prende due pirati. I giocatori giocano con i pirati di due colori diversi. La partita procede normalmente finché un pirata non viene eliminato. Il giocatore il cui pirata viene eliminato perde la partita, e il giocatore che possiede il pirata più avanti nella fila che non sia stato eliminato vince la partita.

Autore: Dave Chalker • Illustrazioni: Xavier Collette & Vincent Poulard • Progettazione miniature: Ken Lilly