

FRANCESCO TESTINI MAURIZIO GIACOMETTI



GIULIA MINGUZZI

Ahoy! Benvenuti nell'età d'oro della pirateria, dove filibustieri d'ogni risma solcano il Mar di Caridde razziano in lungo e in largo le rotte mercantili!

Orunque chi, oggigiorno, sarà degno di indossare l'unico e altisonante "Cappellaccio del colpaccio" per aver razziato il bottoino più ricco? A voi la sfida, mollate gli ormeggi e che i venti gonfino le vostre sordide vele! Aarrhh!

Componenti

☠️ **69 carte** così suddivise:

☠️ **1 carta frontespizio (Primo giocatore)**

☠️ **60 carte Nave.** Sul fronte riportano le Merci così suddivise: **Merci di lusso** (8 pietre preziose e 8 argenteria); **Merci particolari** (10 tessuti pregiati e 10 barilotti di rum); **Merci comuni** (12 pistole e 12 sciabole)

☠️ **3 carte Minaccia** (i Corsari; la Nave Fantasma e il Kraken)

☠️ **5 carte cassa dei dobloni** con le regole brevi.

☠️ **1 plancetta Azioni Mascalzone**

☠️ **21 gettoni Doblone**

☠️ **1 Diario di Bordo** ossia questo Regolamento!



SCOPO DEL GIOCO

Chi gioca è un **Razziatore di Caridde** in competizione con altri felloni del suo rango per **depredare diversi tipi di Merci da un Convoglio** mercatile, mirando ad accumularne il più possibile e ottenere così gli agognati **Punti Prestigio**.

COME SI VINCE?

Partiamo dal fondo perché a noi piace spiegare i giochi così. Per fare il *Colpaccio* bisogna totalizzare **più punti Prestigio a fine partita** e questi si ottengono con **MAGGIORANZE** o **NAVI**.

MAGGIORANZE (calcolate per ogni Merce)

☠️ Chi possiede **il maggior numero di carte** di una Merce ottiene **7 Punti Prestigio**

☠️ **Chi è secondo** in numero di carte su quella stessa Merce ottiene **1 Punto Prestigio per ogni carta**.

Chi segue... ottiene onta e sberleffi.

NAVI

☠️ Chi possiede carte Nave nella propria **AREA PERSONALE** ottiene **2 Punti Prestigio per ciascuna**.



ESEMPIO: Maurizio ha 5 sciabole, Francesco 4 e TinuZ solo 3. Maurizio otterrà 7 Punti, Francesco 4 e TinuZ onta e sberleffi. Questo calcolo di Maggioranze va fatto per tutte le Merci. TinuZ però ha ben 4 carte Nave nella sua area Personale e con quelle aggiungerà al suo conto 8 punti!

Ora che avete capito come si ottiene il *Cappellaccio del Colpaccio* sappiate che **ulteriori punti Prestigio potranno essere arraffati con le Espansioni** (le avete comprate?). E ora armiamoci... e partite! *Hiiiiyaa!*

COME SI PREPARA IL GIOCO?

1. **Mischiate le 60 carte Nave** (senza sbirciare, dannati filibustieri) e ponetele sul tavolo con il lato Nave visibile. Questo sarà **il mazzo Navi**.
2. Pescate le prime **5 carte dal mazzo Navi** e **rivelatele sul lato Merci**, disponendole in linea al centro del tavolo. Queste sono le Merci disponibili nella linea del Convoglio.



3. Mischiate ora le **3 carte Minaccia** (riconoscibili per la presenza di un cannocchiale sul lato Nave), estraetene **una** a caso e ponetela **a fianco** del mazzo Navi (potrebbe essere sbirciata in seguito), **quindi inserite le rimanenti due nel mazzo Navi** come segue: **una come settima carta a partire dal basso** e **una circa a metà** di quelle restanti riformando così un mazzo Navi completo di 2 minacce.



4. Distribuite **1 Doblone** ad ogni Giocatore come risorsa iniziale, gli altri formeranno la riserva comune



5. Il primo che ottiene due teschi consecutivi lanciando un Doblone avrà il ruolo di "Primo di Turno".





SI, MA COSA C'È SU QUESTE CARTE MERCI?

Le carte Merce presentano i seguenti elementi:






- ☠ **Merce.** È il bottino che state deprestando.

Nota: le Merci di lusso sono meno presenti delle Merci particolari che a loro volta sono meno presenti delle Merci comuni.

- ☠ **Luogo.** Sulle carte Merce ci sono quattro differenti ambienti distinguibili per icona e colori diversi: Locanda , Torre , Molo  e Spiaggia .

Nota: Ogni luogo si ripete lo stesso numero di volte nel mazzo.

- ☠ **Premio.** Chi gioca potrebbe ottenere una ricompensa extra: **Doblone**  e/o **Navi**  e/o un **Cannocchiale**  (vedere il paragrafo: "Razzare una Merce").

- ☠ **Palla di Cannone.** Su alcune carte appare una palla da cannone. Queste aumentano il valore di combattimento per affrontare le carte Minaccia che entrano in gioco (vedere: "Carte Minaccia").

COME SI GIOCA?

Si gioca in senso orario a partire dal Primo di Turno.
Nel proprio turno chi gioca **deve** fare **una sola tra queste due azioni principali**:

1. **Razziare una Merce**
2. **Razziare più Merci**

Opzionalmente (**prima o dopo l’Azione Principale** ma non più di una volta per turno) e solo **se possiede abbastanza Dobloni**, chi gioca ha la possibilità di acquistare un’**Azione Mascalzone** (vedere “Azioni Mascalzone”).

A fine turno dovrà **ripristinare il Convoglio**.

1. Razziare una Merce

Chi prende una sola carta Merce **ottiene immediatamente il Premio indicato sulla carta raziata**.



Come visto i Premi possono essere:

🏴‍☠️ 1 o 2 Dobloni

Vanno presi dalla riserva comune che si considera illimitata e possono essere spesi durante il turno in corso o successivamente, o tenuti nella propria **AREA PERSONALE** per aggiudicarsi la vittoria in caso di spareggio a fine partita.

🏴‍☠️ Nave

L'icona della carta Nave (che sia Premio o conseguenza di Azioni Mascalzone), permette di prendere e riporre nella propria **AREA PERSONALE** la prima carta Nave in cima al mazzo. Nel caso vengano successivamente rivelate diventano carte Merci da incolonnare secondo le regole nella propria area di gioco. Se non rivelate, le carte Nave garantiranno punti Prestigio a fine partita.

Nota: i Giocatori non possono mai guardare le Merci sotto le carte Nave poste nella propria AREA PERSONALE a meno che non eseguano un’Azione Mascalzone (vedere il paragrafo: “Azioni Mascalzone”).

🏴‍☠️ Cannocchiale

Permette di sbirciare segretamente **la carta Minaccia messa da parte** ad inizio partita. Così chi gioca può sapere quale Minaccia non entrerà in gioco durante la partita e proteggersi dalle altre due che sicuramente arriveranno.

2. Razziare più Merci

Chi prende più carte dal Convoglio può **razziare 2 o 3 Merci**, ma solo rispettando **tutte** le seguenti disposizioni:

- 🏴‍☠️ si possono razziare solo **“Merci identiche” oppure** provenienti dallo **“stesso Luogo”**;
- 🏴‍☠️ le carte Merce razziate devono essere **adiacenti**;



☠ **nessun Premio** può essere reclamato;

☠ **la terza carta raziata costa 1 Doblone** (ne consegue che se non si hanno Dobloni non si possono raziare 3 carte).



Stesso luogo o Merce pagando 1

Nota: queste restrizioni possono essere evitate solo usando la "Lettera di Marca" (vedere il paragrafo: "*Azioni Mascalzone*").

Posizionamento delle Merci

Le carte Razziate **devono** essere disposte nella **propria area di gioco** in colonne verticali, divise per tipo di Merce e sempre allungando la colonna verso il basso. Posizionarle in modo da lasciar vedere la parte superiore, cosicché sia possibile per tutti contare quante carte sono impilate e quante eventuali Palle di Cannone siano presenti.



Ripristinare il Convoglio

Alla fine del proprio turno chi gioca deve ripristinare la linea del Convoglio, facendo dapprima **scivolare** verso l'esterno **le Merci rimaste** sulla linea e poi estraendo dal mazzo Navi tante carte quante ne mancano per arrivare a 5 Merci visibili.



Dal Mazzo Navi si aggiungono al convoglio tante carte quante quelle razziate

Il turno procede in senso orario.

AZIONI MASCALZONE

Come visto, **prima o dopo l'Azione Principale** (ma non più di una volta per turno) e solo **se si possiedono abbastanza Dobloni**, chi gioca ha la possibilità di pagare per fare **Azioni Mascalzone** di seguito indicate (e riassunte sull'apposita plancetta):



Forziere segreto. Pagando 2 dobloni chi gioca prende **la carta Nave in cima al mazzo** e, rivelandola dal lato Merce, aggiungerla alla propria area di gioco secondo le norme di posizionamento.



Patto Pappagallo. Pagando 3 dobloni chi gioca pesca **2 carte Nave** dal mazzo Navi, quindi può **guardare tutte le sue carte Nave** e rivelarne **fino a 2 a scelta** aggiungendole alla propria area di gioco secondo le norme di posizionamento. Le carte Nave eventualmente rimaste tornano, coperte, nella propria **AREA PERSONALE**.



Lettera di Marca. Pagando 4 dobloni chi gioca prende la carta Nave in cima al mazzo e, in aggiunta, prende 2 carte qualsiasi dal Convoglio (senza dover rispettare i vincoli descritti precedentemente) per poi aggiungerle tutte alla propria area di gioco secondo le norme di posizionamento.

Nota strategica: nel caso l'azione speciale sia eseguita prima dell'Azione di raziare, le carte rimaste nel Convoglio potrebbero avere a fianco carte diverse ed essere quindi raziate secondo le nuove adiacenze.

Nota: Tutti i dobloni pagati vanno nella riserva comune.



CARTE MINACCIA

Le carte Minaccia presentano l'icona di un cannocchiale sul lato Nave.

☠ **Se chi gioca dovesse estrarre** durante il proprio turno non ancora concluso **una carta Minaccia**, questa viene momentaneamente congelata e **rivelata** (e quindi attaccherà) solo alla fine del suo turno.

☠ Se **una carta Minaccia** viene estratta durante il **ripristino del Convoglio**, la si rivela immediatamente e attaccherà subito tutte le persone che giocano.



Una volta rivelata la Minaccia si conteggiano **quante Palle di Cannone** sono visibili nelle aree di gioco di chi gioca: **chi ha il minor numero di Palle di Cannone, viene sconfitto** (che siano una o più persone) e applica la penalità in base alla minaccia stessa:



Nave fantasma: chi è stato sconfitto **perde una Merce** di cui possiede il numero maggiore (nel caso di parità, può scegliere quale scartare).



Corsari: chi è stato sconfitto **perde tutti i suoi Dobloni** e se non ne possiede **perderà 3 Punti Prestigio** dal punteggio totale! Tenete la carta Corsari come gradevole promemoria.



Kraken: chi è stato sconfitto **perde fino a 2 carte Nave** pescate a caso dalla propria AREA PERSONALE. Se non ne possiede non perde nulla.

Nota: se tutte le persone che giocano posseggono lo stesso numero di Palle di Cannone la Minaccia si considera sventata da tutti.

FINE DEL GIOCO E CONTA DEL PRESTIGIO!

Quando la seconda carta Minaccia viene risolta e tutte le persone che giocano hanno completato lo stesso numero di turni, la competizione termina.

Chi gioca guadagna i punti prestigio secondo le istruzioni indicate all'inizio del Diario di bordo.



Chi ha ottenuto più punti Prestigio ha fatto il Colpaccio e si è guadagnato il Cappellaccio!

Eventuali pareggi possono essere risolti verificando chi abbia risparmiato più Dobloni. Se anche questi sono in pareggio, allora comparate chi ha meno carte Merci nella propria area di gioco (Nave leggera viaggia veloce). Se siete ancora in pareggio, corbezzoli dei Sette Mari, allora celebrate la vittoria condivisa brindando con un cicchetto di Rum! Aarrhh!



MODALITÀ IN SOLITARIO

Scopo del gioco: Battere i Corsari (giocatore fantasma) in un duello all'ultimo assalto!

Preparazione: Rispetto alla preparazione multi-giocatore, **rimuovete 10 carte Merci a caso dal mazzo Navi**, non assegnate Doblone iniziali e lasciate abbastanza spazio sul tavolo per creare l'area di gioco dei Corsari.

Svolgimento: Il gioco avviene a turni alternati. Chi gioca esegue la propria **Azione Principale** (e opzionalmente l'azione speciale), quindi i Corsari rispondono a tono, seguendo tre semplici regole:

☠ Ignorando le adiacenze nel Convoglio, **i Corsari razziano tutte le Merci** appartenenti al **Luogo più presente**. In caso di pareggio, viene scelto il Luogo della linea più all'esterno. Le Merci prese vengono disposte nell'area di gioco dei Corsari.

☠ **Se le carte Merci razziate sono tutte adiacenti** (qualsiasi sia il numero delle carte prese), allora **i Corsari guadagnano una carta Nave addizionale**.

☠ I Corsari non prendono **mai Premi o Azioni Mascalzone**.

ESEMPIO: Se ci sono i seguenti Luoghi sulle carte della linea del Convoglio, in ordine: **Spiaggia, Locanda, Locanda, Spiaggia e Torre**, i Corsari prenderanno la 1^a la 4^a carta. Se nella prima posizione ci fosse stato invece un **Molo**, allora i Corsari avrebbero preso la 2^a e la 3^a carta, più una **Nave bonus** (grazie all'adiacenza delle due carte).

Carte Minaccia: nel caso in cui i Corsari avessero meno Palle di Cannone, a loro non accade nulla. Nel caso opposto in cui chi gioca avesse meno Palle di Cannone, si applica la seguente variante a seconda della Minaccia estratta: **tutti i Doblone** (pretesi dalla Carta Minaccia Corsari) **o tutte le carte perdute** (**Merci** recuperate dalla Nave Fantasma o **Navi** affondate dal Kraken) invece di venir riposte nella riserva, vengono invece assegnate ai Corsari.

Punteggio finale:

☠ **Ogni maggioranza delle Merci vale 1 punto Prestigio.**

☠ **Ogni gruppo di 3 carte Navi vale 1 punto Prestigio.**

Chi gioca vince il duello se ha la maggioranza di punti Prestigio e perde se ha meno o ugual Prestigio dei Corsari.

VARIANTI: Per sfidare le vostre capacità a differenti livelli di difficoltà provate gli scenari suggeriti qui di seguito:

☠ **IL SOLDO BUCATO (FACILE):** il Giocatore inizia con 1 Doblone.

☠ **LORO SONO SCAFATI (MEDIO):** il Giocatore inizia con 1 Doblone, i Corsari iniziano con 2 carte Navi.

☠ **L'INCUBO DEL CAPITANO (DIFFICILE):** il Giocatore inizia con 3 Doblone, ma alla fine del gioco i Corsari conteggiano 1 punto Prestigio anche per le Merci in pareggio nelle maggioranze.

RINGRAZIAMENTI

Francesco e Maurizio vogliono ringraziare i propri familiari per la pazienza e il supporto

TOP NOTCH/DingJian ringrazia i molti Playtesters che hanno voluto fortemente giocare piuttosto che intraprendere la passeggiata sulla passerella...