

Leo Colovini
CORSARI

Un arrebbante gioco di carte per
2-4 giocatori dagli 8 anni

Contenuto

- Un mazzo di 110 carte numerate da 1 a 11 in 10 colori diversi. Ogni colore rappresenta una banda di corsari ed ogni numero una mansione dell'equipaggio (per esempio l'1 è il capitano, il 2 il primo ufficiale, ecc...).

Preparazione

Si sceglie casualmente il primo mazziere, dopodiché questo ruolo viene svolto a turno in senso orario. Il mazziere:

- mescola le carte e ne distribuisce 12 (una alla volta) coperte ad ogni giocatore;
- forma una fila di carte scoperte al centro del tavolo: 7 carte se si gioca in due, 8 se si gioca in tre, 9 se si gioca in quattro; queste carte rappresentano "il molo" e il colore della prima carta della

fila (nella figura 1 il verde) è detto "il colore del molo";

- scopre una carta che sarà la prima della "pila degli scarti";
- forma con le carte rimanenti il mazzo da cui pescare ("tallone"), coperto.

In figura 1 la disposizione iniziale.

Il gioco

Il gioco consiste in una serie di manche, in ognuna delle quali i giocatori salpano a bordo del loro galeone corsaro cercando di fare in modo che le proprie carte abbiano la migliore composizione possibile.

Il turno

Si gioca a turno in senso orario a partire dal giocatore alla sinistra del mazziere. Il giocatore di turno:

- **Pesca** sempre una carta e può decidere di farlo:
 - dal mazzo **oppure**
 - dalla pila degli scarti (l'ultima carta scartata)

oppure

- dal molo (la prima carta della fila). Pescando dal molo il "colore del molo" può cambiare.

- **Scarta** sempre una carta scoperta sulla pila degli scarti (è consentito scartare anche la carta appena pescata).

Si salpa!

In qualsiasi momento, dopo aver pescato, il giocatore di turno può decidere di salpare, cioè di chiudere la manche. In tal caso egli scarta una carta come di consueto e poi cala tutte le sue carte suddividendole in tre parti:

1. **I prigionieri.** I prigionieri sono corsari dello stesso colore del molo (verde nella prima figura). I prigionieri consentono di lucrare preziosi riscatti e dunque trasportarli non comporta alcuna penalità.
2. **La ciurma.** Le carte che compongono la ciurma possono essere al massimo di due diverse bande (di due diversi colori) e devono avere tutte un diverso ruolo (un diverso numero); per esempio se la ciurma è composta dal rosso e dal giallo non si può usare sia il 7 giallo che il 7 rosso. La ciurma ideale è quindi composta da 11 corsari numerati da 1 ad 11, ma difficilmente si arriva a tale risultato. La ciurma lavora nel proprio galeone e non comporta alcuna penalità.
3. **I clandestini.** Le rimanenti carte sono i clandestini; il giocatore deve sommare il loro valore e questo rappresenta il suo "limite". Durante il gioco, pescando e scartando, bisogna cercare di abbassare il più possibile il proprio limite.

Nella figura 2 un esempio di come chiudere una mano. Il 6 giallo è stato scartato, le tre carte accanto al molo sono prigionieri, le 6 carte in basso (1,2,7,8 arancione + 3 e 10 viola) sono la ciurma, le 3 carte rimanenti (2

viola, 2 grigio ed 1 verde) sulla destra sono i clandestini. Notare che il 2 viola si considera un clandestino anche se uno dei due colori della ciurma è proprio il viola. Questo perché la ciurma comprende già il 2 arancione e non è consentito avere due corsari con lo stesso ruolo (numero). Il "limite" è dunque $2+2+1=5$.

Quando un giocatore salpa anche gli avversari salpano con il loro veliero, ma prima di calare e suddividere le proprie carte (esattamente come ha fatto il chiudente) ognuno può attaccare carte alla ciurma di chi ha chiuso. Le carte attaccate devono rispettare le normali regole, cioè devono essere di uno dei due colori dell'equipaggio e di numero diverso dai corsari già presenti.

Nell'esempio in figura 2 un avversario potrebbe attaccare il 9 arancione, ma non il 7 viola perché la ciurma comprende già una carta con il numero 7. Notare che giocatori diversi possono attaccare carte aventi lo stesso numero, (ad esempio un avversario che ha in mano il 9 viola può attaccarlo anche se un altro avesse già attaccato il 9 arancione), ma uno stesso giocatore non può attaccare due carte uguali (se avesse sia il 9 arancione che il 9 viola potrebbe attaccare soltanto una delle due carte).

Casi particolari.

Quando un giocatore pesca l'ultima carta del molo la mano finisce e va a monte.

Se un giocatore pesca l'ultima carta del mazzo è

subito obbligato a salpare.

Il punteggio

Alla fine di ciascuna manche ogni giocatore calcola quindi il proprio "limite" e lo confronta con quello del chiudente:

- Chi ha un limite maggiore a quello del chiudente tiene le sue carte clandestini e le impila coperte davanti a sé. Il numero di carte che un giocatore ha davanti a sé corrisponde al numero delle sue penalità a prescindere dal valore delle carte stesse.
- Chi ha un limite minore o uguale a quello del chiudente lo "manda sotto" e gli passa le sue carte clandestini.
- Se il chiudente ha il limite più basso di tutti non solo non riceve carte dagli altri ma non deve conservare nemmeno i propri clandestini che vengono rimessi nel mazzo (quindi in quel turno egli non paga nemmeno un punto). Se invece è stato mandato sotto da uno o più avversari deve tenere davanti a sé, come penalità, sia le sue carte clandestini sia quelle di tutti coloro che l'hanno mandato sotto.

Tutte le carte clandestini usate come penalità non verranno più usate nelle prossime manche e quindi il mazzo di gioco diminuisce man mano che si procede con la partita.

Fine del gioco e vittoria

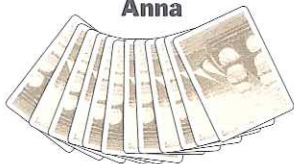
Alla fine di ogni mano, ognuno conta il numero di

carte penalità che ha davanti a sé e lo dichiara. Prima di iniziare la mano successiva si calcola quante carte penalità hanno complessivamente i giocatori. Se è pari o superiore a 35 si gioca l'ultima manche dopodiché la partita è finita. Eccezione: nel raro caso in cui il punteggio complessivo dei giocatori fosse già 45 o più la partita finisce immediatamente. Vince il giocatore che, alla fine della partita, ha il minor numero di carte penalità.

Cappotto. Se il chiudente riesce a salpare senza alcun clandestino fa cappotto e vince la partita a prescindere dalle carte degli avversari. Se un avversario riesce a salpare senza alcun clandestino fa cappotto e vince la partita (nel rarissimo caso in cui due avversari facciano cappotto contemporaneamente vince chi, tra i due, ha meno carte penalità).

1

Anna



PILA DEGLI SCARTI
DISCARD PILE
PILE DES ÉCARTS
ABGELEGTE KARTEN



TALLONE
STOCK
TALON
ABHEBESTAPEL



IL MOLO
THE PIER
LE QUAI
DIE MOLE



Bruno



CARTA SCARTATA
DISCARDED CARD
CARTE ÉCARTÉE
ABGELEGTE KARTE



IL MOLO
THE PIER
LE QUAI
DIE MOLE



I PRIGIONIERI
THE PRISONERS
LES PRISONNIERS
DIE GEFANGENEN

I CLANDESTINI
THE STOWAWAYS
LES CLANDESTINS
DIE BLINDEN PASSAGIERE



LA CIURMA
THE CREW
L'ÉQUIPAGE
DIE MANNSCHAFT