



Port Royal

Un gioco Queen Games di Wolfgang Panning per 3-4 pirati in cerca di bottino, dai 10 anni in su.

Jamaica 1684. L'intero Mare delle Indie Occidentali è nelle mani del Re di Spagna. Le flotte spagnole dominano nei commerci e nei combattimenti in tutti i Caraibi. Al centro dell'arcipelago vi è però l'isola di Giamaica e il porto di Port Royal, dove sotto la protezione della corona inglese trovano rifugio i più coraggiosi filibustieri. Qui essi si ritrovano per celebrare i loro trionfi e i loro viaggi avventurosi e si contendono i beni che sono stati catturati durante le loro scorribande, al fine di caricarli sulle loro navi e venderli per un grosso profitto.

Obiettivo di Gioco:

L'obiettivo di ogni giocatore è avere la più grande quantità di merci a bordo delle proprie navi, ma facendo attenzione alla capacità di carico di ciascuna nave. Tutti i debiti contratti durante la partita devono essere pagati dalle vincite del giocatore. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

Contenuto:

- ✿ 49 carte bottino (40 carte standard e 9 speciali):
 - ✿ carte standard, sono di quattro diversi tipi di merci: gallette (arancione), tabacco (verde chiaro), rum (turchese) e polvere da sparo (lilla). Ogni tipo di merce ha 10 carte che hanno valori da 2 a 12.
 - ✿ carte speciali, 9 in tutto, di colore grigio e dettagliate alla fine delle regole.
- ✿ 6 carte prigionieri (bonus) con valori 1- 6.
- ✿ 39 carte equipaggio, con valori 1-8 in quattro colori (rosso, blu, verde e nero - uno per ogni capitano pirata).
- ✿ 3 carte fantasma di valore 1, 5 e 7
- ✿ 4 tabelle di gioco*
- ✿ 4 pietre debito (cubetti gialli)
- ✿ 1 pietra offerta (cubetto nero)
- ✿ 4 pietre «briscola» (pedine di legno rosso)
- ✿ 12 pietre «presa» (pedine di legno bianco)
- ✿ 1 pedina pirata (figura nera)
- ✿ 1 regolamento

* dettaglio game board



Preparazione di Gioco:

- A) Ogni giocatore riceve: 1 tabella di gioco (con rappresentate le navi, le bandiere che indicano la «briscola» e la scala del debito in tonnellate), 1 Pietra “debito” (cubetto giallo, va posizionato sullo "0" della scala del debito della game board), 1 pietra «briscola» (pedina rossa), e 3 pietre «presa» (pedine bianche)
- B) Carte bottino: rimuovere la carta speciale "sposta 1 carta", mischiare tutte le altre carte formando un mazzo, poi porre in fondo ad esso la carta "sposta 1 carta"
- C) Carte equipaggio: con 3 giocatori, solo i valori da 1 a 6 sono utilizzati e le carte fantasma di valore 1 e 5, mentre con 4 giocatori sono utilizzate tutte le carte equipaggio e le carte fantasma con valore 1 e 7. Mischiare il mazzo così preparato.
- D) Mischiare le 6 carte prigioniero (bonus) e creare un mazzo con le carte a faccia coperta.
- E) Determinare il giocatore che farà il mazziere.

Svolgimento di gioco:

Il gioco si svolge in 6 rounds, ognuno composto dalle seguenti fasi:

Preparazione del Round

1. Posizionare 9 carte bottino (8 nelle mani successive) a faccia in su sul tavolo tra i giocatori.
2. Mischiare le carte equipaggio e distribuirne 8 ad ogni giocatore. Le restanti 2 sono disposte a faccia in su.
3. I giocatori fanno la loro offerta (in tonnellate), in senso orario, per ottenere i «**privilegi**», fino a quando tutti passano tranne un giocatore, che si aggiudica l'asta (se nessuno fa offerte, il giocatore iniziale riceve una carta bottino/carico gratuitamente. I giocatori non possono fare offerte e indebitarsi per più di 19 tonnellate). Il miglior offerente pone la pietra offerta (cubetto nero) sulla sua game board nella scala del debito in aggiunta alle sue offerte precedenti (la pietra gialla del debito resta sul valore precedente e determina la capacità di offerta nella fase d'asta) e ottiene i seguenti 3 «**privilegi**»:

- ✿ Scambia due carte equipaggio dalla sua mano con le due carte scoperte su tavolo (le proprie carte scambiate vanno poste a faccia in giù sul tavolo e sono rimosse dal gioco per questo round)
- ✿ Decide quale colore/ seme è vincente per il round, ossia determina la «briscola» (tutti i giocatori pongono la loro pietra rossa “briscola” sulla bandiera pirata corrispondente sul loro tabellone)
- ✿ Decide quale giocatore inizia la partita.

Giocare le carte

1. Il giocatore iniziale determina quale delle nove carte bottino verrà contesa collocando il pirata (pedone nero) sulla carta.
2. Il giocatore iniziale gioca una carta equipaggio per primo, determinando in tal modo il colore/ seme da seguire per gli altri giocatori. Gli altri non sono tenuti a seguire il seme/colore e possono giocare una carta di qualsiasi colore, **ma possono giocare una briscola soltanto se non possono rispettare il colore/seme** (in questo caso il giocatore che gioca la carta briscola piazza una pietra bianca sulla game board segnando il colore non posseduto. Se in seguito lo stesso giocatore gioca

una carta «segnata» come non in suo possesso, il giocatore alla sua destra sceglie una carta bottino dalle navi del giocatore e la rimuove dal gioco come penalità). **Eccezione:** se un giocatore ha una carta fantasma e non può rispettare il seme/colore è obbligato a giocare una carta fantasma.

3. la carta di maggior valore del colore scelto (determinato dal primo giocatore) vince la presa: se superata dalla «briscola», vince tra quest'ultime quella di valore più alto (in sintesi la «briscola» vince sul colore scelto/principale e quest'ultimo vince sugli altri colori); la carta fantasma, se giocata, nega tutti gli altri colori: in questo caso vince la carta con il valore numerico più alto, in caso di parità vince l'ultima giocata (la carta fantasma, annullando i colori, fa venir meno anche le regole di gioco della «briscola» in relazione al colore scelto prima indicate). Il giocatore che vince la presa mette la carta bottino/carico sulla sua nave corrispondente e diventa il nuovo giocatore di partenza.

4. Questa procedura di gioco delle carte viene ripetuta per 8 mani, ossia finché non vengono prese 8 carte bottino.

Fase finale del round

1. Il giocatore che ha vinto l'asta per i «privilegi» muove la sua pietra gialla del debito fino alla posizione della pietra offerta nera sulla scala del debito, poi la pietra nera viene tolta dalla game board.
2. La carta bottino restante dopo 8 mani di gioco riceve una carta prigioniero (bonus) messa a faccia in giù sotto di essa, che sarà disponibile a partire dal secondo round.
3. Tutte le carte equipaggio sono raccolte, mischiate e distribuite nuovamente in numero di 8 ciascuno, da parte del nuovo mazziere, ossia il giocatore a destra del vecchio mazziere.
4. Il gioco come detto si svolge in 6 rounds: si ritorna quindi alla fase di preparazione del round successivo.

Note importanti di gioco:

- ❖ **Riduzione del debito:** nel corso di ciascun round, il giocatore che ha vinto i «privilegi» (il più «indebitato») invece di mettere una carta bottino vinta con una presa sulla sua nave, può scartarla spostando la pietra nera dell'offerta a sinistra in base al valore della carta. Il debito può essere ridotto soltanto fino alla posizione della pietra gialla, perdendo l'eventuale valore in eccedenza della carta.
- ❖ **Posizionamento delle carte:** le carte bottino devono essere poste sulle navi corrispondenti e non possono essere spostate o rimosse (se non attraverso le due carte speciali che lo permettono). Le carte speciali grigie possono essere posizionate su qualsiasi nave a scelta.
- ❖ **Limiti di carico:** ogni nave ha un limite di carico pari a 24 tonnellate nelle partite a 3 giocatori, e 18 tonnellate nelle partite a 4 giocatori, se alla fine del 6° round il totale del carico eccede tale limite, la nave affonda e il giocatore non riceve punti per quella nave.
- ❖ **Carte Bonus (prigioniero):** vengono prese insieme alla carta bottino vinta in una presa (possono essercene diverse sotto una sola carta bottino) e, dopo essere viste dal giocatore, vengono posizionate coperte nella nave scelta. Le carte bonus non hanno peso, ma se si trovano su una nave sovraccarica non vengono conteggiate e vengono perse come il resto del carico.

Carte speciali

Vengono assegnate alle navi nel momento in cui sono vinte (ad eccezione di «sposta 1 carta» e «rimuovi 1 carta») ed hanno effetto solo su quella nave:

+8, +6

aumenta il valore e il peso del carico di una nave o può essere utilizzata per ridurre un'offerta.

-5, -10

diminuisce il valore e il peso del carico di una nave e non può essere utilizzata per ridurre un'offerta. Se alla fine della partita il valore del carico di una nave è negativo, allora il valore totale è zero ma le eventuali carte bonus vengono conteggiate.

Max +5, Max -5

altera il limite di carico della nave (ad esempio da 24 a 29 tonnellate). Non può essere utilizzata per ridurre un'offerta.

x2

raddoppia il valore di tutte le carte bottino, incluse le carte speciali, negative comprese, ma non le carte prigioniero o le carte max. Non può essere utilizzata per ridurre un'offerta.

Rimuovi 1 Carta

può essere utilizzata in due modi:

- immediatamente appena presa viene scartata insieme ad una carta qualsiasi scelta da una nave del giocatore
- viene piazzata vicino alla game board del giocatore ed utilizzata in un secondo momento per scartare una carta bottino vinta (viene scartata insieme). Anche questa carta non può essere utilizzata per ridurre un'offerta.

Sposta 1 carta

utilizzata nell'ultimo round, appena presa permette immediatamente di spostare una carta speciale qualsiasi o una carta prigioniero da una delle navi del giocatore a un'altra (sono escluse le semplici carte bottino).

Se non si hanno questo tipo di carte a questo punto del gioco, essa viene scartata. Non può essere utilizzata per ridurre un'offerta.

Punteggio e fine del gioco:

Il vincitore è determinato dopo 6 rounds di gioco. L'ultima carta bottino nell'ultimo round e le restanti carte bonus non vengono giocate. Per ciascuna nave non affondata vengono sommati i valori di tutte le carte bottino e bonus; da questo valore viene sottratto il valore del debito segnato dalla pietra gialla del debito. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.