

PlayaTM PIRATA

È una gran fatica essere un pirata al giorno d'oggi! E lo è ancora di più se hai sotterrato i tuoi tesori in una spiaggia che è stata poi presa d'assalto dai turisti: come farai a recuperare i forzieri? L'unica soluzione è cercare di occupare più spazio possibile con i tuoi teli da mare, e aspettare che arrivi sera per poter dissotterrare il bottino. Ma cosa ci sarà davvero sotto la "X"?

Contenuto

♦ Un mazzo di 88 carte così divise:

- 15 carte **tesoro** (valori: 3-3-4-4-5-5-6-6-7-7-)



- 12 carte **pirata** (3 × 4 differenti colori)



- 48 carte **telo da mare**
(12 × 4 differenti colori)



- 10 carte **speciali** (solo per la variante di gioco)

- 3 carte riassuntive

- ◆ blocchetto e matita
- ◆ questo regolamento.



Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le **15 carte** corrispondenti: **3 carte pirata** e **12 carte telo da mare**.

Mischia i **15 tesori** a faccia in giù, e danne:

2 giocatori: ⇒ 5 tesori a testa (ne avanzano 5)

3 giocatori: ⇒ 4 tesori a testa (ne avanzano 3)

4 giocatori: ⇒ 3 tesori a testa (ne avanzano 3)

Prendi i tesori avanzati (3 o 5), mettile uno coperto in mezzo al tavolo, e rimuovi dal gioco gli altri, senza che nessuno ne veda il valore.

Quindi la tua mano di carte è formata da: pirati, tesori e teli da mare. Dal momento che queste carte si giocano in fasi diverse, se lo desideri, per praticità puoi tenere in mano, alternandole, prima le une (pirati e tesori insieme), poi le altre (teli da mare), lasciando quelle che non usi temporaneamente in un mazzetto coperto davanti a te.



Esempio di disposizione iniziale in tre giocatori.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario. Chi è stato per ultimo su una spiaggia comincia.

Il primo turno di gioco

Il primo turno di gioco è un turno speciale, in cui ogni giocatore, a partire da quello iniziale, deve giocare (“sotterrare”) **uno** dei propri tesori. Per sotterrare un tesoro, mettilo a faccia in giù sul tavolo con la X visibile e il valore nascosto: solo tu conosci questo tesoro (almeno per ora...)! Una volta che tutti i giocatori hanno sotterrato un tesoro, il primo turno di gioco finisce.

I turni seguenti

Dal secondo turno in poi, il gioco prosegue con dei turni di gioco normali.

Al tuo turno, in quest'ordine:

- 1) **devi** giocare una carta tesoro **oppure** un pirata;
- 2) **devi** giocare una o più carte telo da mare.

1) Giocare una carta tesoro o pirata

Devi giocare una carta dalla mano: puoi scegliere se giocare un **tesoro** oppure un **pirata**.

a. Giocare un tesoro

Come visto ne “Il primo turno di gioco”, se giochi un tesoro lo devi sotterrare, e cioè mettere sul tavolo a faccia in giù (in modo che il valore non sia visibile!). I tesori sono di 3 tipi.

Tesoro con numero. Il numero in alto a destra indica il valore in punti di questi tesori (da 3 a 7 punti).



Tesoro con il telo da mare.

Questo tesoro vale a fine partita tanti punti quante sono le carte telo da mare che vi sono state giocate sopra, moltiplicate per 2 (indipendentemente dal loro valore).

Tuttavia, non può valere più di 8 punti, anche se le carte sopra sono più di 4.

Esempio. A fine partita, sopra questo tesoro ci sono 3 carte telo da mare. Il tesoro vale quindi $3 \times 2 = 6$ punti. Se ci fossero 7 carte il tesoro varrebbe 8 punti, il massimo (e non $7 \times 2 = 14$).

Tesoro con il teschio. Questo tesoro da solo vale zero punti. Ma se ne hai due, alla fine della partita, insieme valgono 10 punti! E



se ne hai addirittura tre, insieme valgono 18 punti! Avere quattro teschi non dà punti in più rispetto ad averne tre (valgono comunque 18 punti).

Importante: ogni giocatore cerca di conquistare i tesori di maggior valore, indipendentemente da chi li abbia sotterrati.

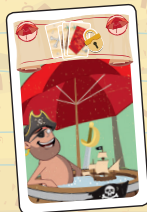
b. Giocare un pirata

Se giochi un pirata, metti la carta in una pila degli scarti. Ogni carta pirata ti consente di fare una specifica azione:



Cannocchiale: puoi **guardare segretamente un tesoro** sotterrato. Poi, rimettilo coperto dove si trovava prima, con le eventuali carte telo da mare presenti su di esso (attento a non cambiarne l'ordine!).

Mappa: puoi **girare a faccia in su un tesoro** sotterrato. Il tesoro sarà quindi noto a tutti per tutto il resto della partita. Rimetti come si trovavano le eventuali carte telo da mare presenti su di esso, lievemente sfalsate in modo che il valore del tesoro resti visibile.



Ombrellone: puoi **conquistare in modo definitivo un tesoro** sotterrato. Puoi giocare questa carta solo su un tesoro che già occupi **all'inizio del tuo turno**, e cioè uno sul quale la carta telo da mare più in alto sia tua. Una volta che un tesoro ha un ombrellone sopra, nessun giocatore può più giocarci carte telo da mare.
Eccezione: se è l'ultimo turno di gioco, ti

è rimasto solo l'ombrellone da giocare e non occupi alcun tesoro, aggiungi questa carta alle tue prese; varrà **1 punto** a fine partita.

2) Giocare carte telo da mare

Una volta sotterrato un tesoro o giocato un pirata, **devi** giocare dalla mano una o più **carte telo da mare**, distribuendole a piacere fra un **massimo di 2 tesori** sotterrati, per “occuparli”.

Tutti i teli da mare giocati su ogni tesoro vanno impilati uno sull'altro: su ciascuna pila è sempre visibile solo l'ultima carta giocata. Occupi un tesoro se la carta in cima alla pila è del tuo colore.

Ogni carta telo da mare mostra 1, 2 o 3 teli, che sono il valore della carta. Metti le carte telo da mare che giochi sopra il/i tesoro/i che desideri occupare. Se su un tesoro non ci sono ancora carte telo da mare puoi giocarci sopra quella/e che vuoi; se ci sono già carte telo da mare, **devi superare il valore di quella che è stata messa per ultima**, cioè l'unica visibile in cima alla pila. Puoi superare questo valore con una o più carte; se utilizzi più carte, mostra a tutti le carte che giochi, e poi impilale mettendo più in alto (e cioè visibile) quella **di valore più basso**: chi vorrà in seguito occupare questo tesoro, dovrà superare solo il valore di quest'ultima.

Ricorda: su un tesoro con un ombrellone sopra non si possono più giocare carte telo da mare.

ESEMPI

Su un tesoro sotterrato è già presente una carta telo da mare blu di valore 3. Il rosso vuole occupare il tesoro e deve quindi giocare carte per un valore totale di almeno 4. Se per farlo utilizza una carta di valore 3 e una di valore 1, dovrà posizionare sul tesoro prima la

carta di valore 3 e poi quella di valore 1 sopra di essa. La carta di valore 1 sarà l'unica visibile.



Se il verde in seguito volesse a sua volta occupare questo tesoro dovrà giocare carte telo da mare per un valore totale di almeno 2. Anche una sola carta di valore 2 va bene.



Puoi superare una carta telo da mare di valore 3 anche utilizzando due carte di valore 2, o quattro carte di valore 1, o utilizzando carte che sommate superino il valore minimo di 4 punti richiesto. Puoi addirittura giocare due carte di valore 3: in questo caso, avrai impiegato due teli da mare di valore alto, ma potrai mettere una carta di valore 3 come ultima sul tesoro, e rendere così più difficile agli altri giocatori il compito di superarla.





Il valore non è superato!



Il valore non è superato!

Se **non puoi** giocare carte telo da mare, mostra la tua mano agli altri e salta questa fase del turno. Questo può succedere, ad esempio, se hai terminato le carte in un turno precedente, o se tutti i tesori hanno in cima alla pila teli da mare di valore 2 o 3, e tu hai solo una o due carte da 1.

Una volta giocato un tesoro o un pirata, e uno o più teli da mare, il tuo turno termina e tocca al prossimo giocatore in senso orario.

Fine della partita

Una volta che tutti hanno giocato **le carte tesoro e pirata che hanno**, la partita si conclude (8 turni con 2 giocatori; in

3, 7 turni; in 4, 6 turni). A questo punto c'è un turno finale speciale giocato solo dal giocatore che ha iniziato. Chi ha iniziato, durante questo turno speciale, ha la possibilità di giocare solo carte telo da mare, quante ne vuole e seguendo le normali regole di piazzamento, ma su **un unico tesoro**.

Nota: le carte telo da mare non contano per determinare quando finisce il gioco.

Finalmente cala la sera e i pirati possono recuperare i tesori sotto i propri teli da mare!

Ogni giocatore prende i tesori che risultano da lui occupati: quello con sopra il proprio ombrellone, e quelli con sopra una propria carta telo da mare.

Ogni tesoro vale i punti indicati su di esso (eccezioni: teschi e tesoro con il telo, vedi *Giocare un tesoro*). A questi punti somma 1 punto per ogni eventuale carta telo da mare che ti è avanzata (una carta telo da mare con 2 o 3 teli vale comunque 1 solo punto). Ricorda di aggiungere anche 1 punto per la carta Ombrellone se non sei riuscito a giocarla entro l'ultimo turno.

Segna i punti sul blocchetto.

Si giocano un numero di mani pari al numero di giocatori, sommando i punti volta per volta. Il primo giocatore ruota in senso orario, così che tutti siano primi una volta.

Al termine delle mani, chi ha più punti vince, e potrà festeggiare con il grido di battaglia dei pirati: "Arrr!"

In caso di parità, vince chi ha fatto più punti in una singola mano. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Se siete in vena di una partita più veloce, giocate una mano sola, oppure due: nel secondo caso, chi ha il punteggio

peggiore della prima mano decide in che posizione stare nella seconda.

Esempio di punteggio. A fine partita, il rosso conquista i quattro tesori in figura. Gli sono inoltre avanzate quattro carte telo da mare (valori 1, 2, 2, 3). Il suo punteggio è quindi: 0 (teschio) + 3 + 6 + 8 (max) + 4 = 21 punti. Se avesse preso un ulteriore teschio avrebbe fatto per essi 10, e quindi in totale 31.



Variente di gioco: le carte speciali

Ti senti un pirata incallito? Prova *Playa Pirata* con questa variante di gioco!

Durante la preparazione, mischia a parte il mazzetto di carte speciali e dante a faccia in giù al giocatore secondo di turno (quello seduto a sinistra del giocatore che inizia) un numero pari al numero dei giocatori più uno. *Ad esempio, con 4 giocatori, dagli 5 carte.* Elimina dal gioco le altre.

Il giocatore che riceve le carte speciali le guarda e ne sceglie una a suo piacere, che aggiunge alle proprie carte. Poi passa

le rimanenti a faccia in giù al giocatore successivo in senso orario, il quale farà la stessa cosa. Si continua fino a che il giocatore che inizia riceve le ultime 2 carte speciali. Quel giocatore ne sceglie una da tenere per sé ed elimina l'altra dal gioco senza rivelarla.

Ogni carta ha uno specifico effetto e modo di essere giocata. Alcune si usano **durante la partita, sia scartandole o mantenendole nell'area di gioco**; altre si **tengono in mano fino alla fine**. Le carte speciali che si usano durante la partita si giocano sempre **in aggiunta** al proprio turno normale.

IL CASTELLO DI SABBIA

Ogni telo di valore 3 che hai in mano alla fine della partita vale 3 punti invece di 1.



LO SCHELETRO

Se hai almeno un teschio alla fine della partita, questa carta vale 3 punti, altrimenti 0. Se hai più di un teschio, vale comunque 3.

L'ONDA

Questa carta vale 3 punti se alla fine della partita hai una coppia di tesori di uguale valore (non una coppia di teschi).



TELO DA MARE A DUE PIAZZE

Gioca questa carta accanto a un tesoro sotterrato.

Teli giocati sopra questo tesoro devono superare il telo in cima di 2 e non di 1.

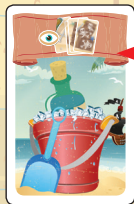
LA BANDIERA

Gioca questa carta insieme a un tesoro che stai sotterrando, accanto a esso.

Altre carte speciali o pirata giocate su questo tesoro non hanno effetto.



IL SECCHIELLO



Guarda un tesoro sotterrato che abbia posizionato sopra un telo di valore 3.

IL BAGNINO

Può essere giocato durante un turno o all'inizio della partita.

Guarda le carte tesoro in mano a un giocatore.



LE CIABATTE



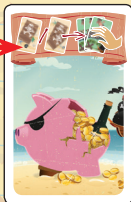
Sposta il tuo ombrellone sopra un altro tesoro che occupi.

Il tuo ombrellone deve essere già in gioco per giocare questa carta.

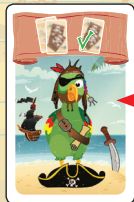
IL SALVADANAIO

Riprendi in mano una tua carta telo da mare giocata in precedenza, di valore massimo 2.

Puoi riprendere la carta anche se non è la prima della pila.



IL PAPPAGALLO



In questo turno, puoi giocare su un tesoro eguagliando il valore del telo in cima alla pila, invece che superandolo.

Playa™ PIRATA

Ideazione: Luca Bellini

Sviluppo: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio, Sergio Roscini

Illustrazioni carte: Mauro Pelosi

Grafica: Andrea Guerrieri

Design: Roberta Barletta

Redazione regole: Roberto Corbelli

Coordinatore progetto: Domenico Di Giorgio



Copyright © MMXIV - dv Giochi
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
I-06073 – Corciano (PG) – Italy
Tutti i diritti riservati.

Sponsorizzato e prodotto da Cartamundi

Cartamundi
A heart for cards



Lucca Comics & Games S.r.l.

Piazza San Romano,

ex caserma Lorenzini – 55100 Lucca (Italy)

Amm. Unico: Francesco Caredio

Direttore: Renato Genovese

Vice Direttore e Coordinatore Games: Emanuele Vietina

www.luccacomicsandgames.com

www.giocoinedito.com

giocoinedito@luccacomicsandgames.com

Un ringraziamento alla giuria di Gioco Inedito, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi; a Gaia Barbaglio, Luca Celli, Serena Ferretti, Mirko Falchetti, Millo Franzoni, Paola Lamberti, Lorenzo Latella, Andrea Parrella, Antonio Rama, Andrea Romani, Silvano Sorrentino, Andrés J. Voicu; a Stefano Parducci, Raffaele Perini, Sonia Rossi, Marta Gramazio, Marco Capone; a Nadia e Inder.

Per domande, commenti, suggerimenti:

www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com

Lucca Games XXVIII Edizione

PLAYA PIRATA è il gioco vincitore del premio **Gioco Inedito** 2013/2014, organizzato da **Lucca Comics & Games** - rassegna internazionale del fumetto, dell'illustrazione, del gioco e dell'immaginario fantastico - e **daVinci Editrice**, leader nella produzione di giochi da tavolo per famiglie a marchio **dV Giochi**. **Gioco Inedito** è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del gioco vincitore a cura di **Lucca Comics & Games** e **daVinci Editrice**.



Da quasi cinquant'anni Lucca e i fumetti costituiscono un binomio inscindibile. In questo contesto nel 1993 nasce Lucca Games, che nel volgere di pochi anni si è rivelata una lungimirante intuizione sui forti legami esistenti tra l'immaginario e il mondo dei giochi e quello del cartooning. Oggi vero e proprio festival cittadino, inserito nel meraviglioso contesto del centro storico della città toscana, Lucca Comics & Games è una delle principali manifestazioni europee nel campo dell'entertainment, per partecipazione di pubblico, presenza di espositori, portata degli eventi e importanza degli ospiti. Un palcoscenico ideale per il concorso che nell'ultimo decennio ha pubblicato anche "Lucca Città", "F.A.T.A.", "Borneo", "Amerigo", "Turandot", "Kaboom!", "The Gang", "Kalesia" e "Shooting Star".

Trovi tutte le informazioni riguardanti il concorso sul sito:

www.giocoinedito.com