

BARRAKUDA IT

Benvenuto a Cartagena, Colombia! Le case coloniali di questa città storica sono una magnifica testimonianza del suo ricco passato, ma tu sei molto più interessato ai vecchi relitti, in particolare i galeoni spagnoli pieni d'oro che giacciono in fondo al mare! È giunto il momento di imbarcarsi in una vera e propria caccia ai tesori sottomarini, ma come potrai immaginare non sarai il solo ad aver sentito parlare di questi leggendari tesori negli abissi marini, oltre al fatto che tra i relitti si aggira furtivamente un Barracuda.



2-4



20'



8-99

AUTORE

Isaac Pante

ILLUSTRAZIONI

Ajša Zdravković

HEL
VETIQ

Traduzione in Italiano:
Roberto Vaccari
e Salvatore Corrao
per The Geeky Pen



COMPONENTI



20 carte
Movimento



4 carte
Barracuda



12 carte
Relitto

Azione
Generale



36 Pezzi d'oro
(di valore 1 e 3)



1 meeples
Barracuda



4 carte
Sacco d'oro



4 carte
Cassaforte



4 pedine in legno
(sommozzatori)



1 dado Distanza
1 dado Direzione

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è esplorare i Relitti ed essere il primo a riportare 8 Pezzi d'oro nella cassaforte a bordo della tua nave con il tuo sacco. Pianifica i tuoi movimenti con cautela, per evitare gli avversari o rubare l'oro dai loro sacchi. Allontana il Barracuda o mandalo verso gli altri giocatori.

PREPARAZIONE

(vedere sotto)

PANORAMICA DI UN TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco è costituito da 3 fasi:

1. Movimento dei Sommozzatori
2. Movimento del Barracuda
3. Svolgimento delle azioni

1. MOVIMENTO DEI SOMMOZZATORI

In ogni turno di gioco, puoi esplorare i Relitti (utilizzando le carte Movimento) o cercare di controllare il Barracuda (utilizzando la carta Barracuda).

Tutti i giocatori scelgono simultaneamente una carta dalla loro mano e la posizionano a faccia in giù di fronte a loro. Quando tutti sono pronti, le carte vengono rivelate. Se hai giocato una carta Movimento, posiziona la tua pedina sulla carta Relitto corrispondente. Se hai giocato una carta Barracuda, rimani dove sei e posiziona la tua pedina sulla carta in posizione sdraiata.

Posiziona ogni carta Movimento che hai giocato a faccia in su davanti a te, nell'ordine in cui le hai giocate. Queste carte serviranno a determinare l'iniziativa. Le eventuali carte Barracuda giocate devono essere posizionate al centro del tavolo. Se hai appena giocato la tua ultima carta Movi-

mento, puoi riprenderle tutte in mano.

2. MOVIMENTO DEL BARRACUDA

Se non è stata giocata nessuna carta Barracuda, lancia i due dadi. Se sono state giocate 0, 2 o più carte Barracuda, lancia i due dadi. Il Barracuda si muoverà di un numero di carte pari al valore del dado Distanza verso la carta Relitto indicata dal dado Direzione. Il Barracuda seguirà sempre il percorso più breve verso la propria destinazione. Qualora vi siano più percorsi possibili, si sposterà attraverso le carte Relitto di valore più alto.

Se è stata giocata esattamente una carta Barracuda, il giocatore è riuscito a distrarre il Barracuda, lancia solamente il dado Distanza e muove il Barracuda in una qualsiasi direzione a sua scelta. Il dado indica la distanza massima di cui può muovere, ma il giocatore può decidere di fermarlo prima o anche di lasciare il Barracuda sul Relitto su cui si trova.

Nota: il Barracuda non può muoversi in diagonale.

PREPARAZIONE



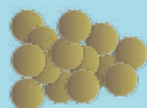
A

Formare il fondale oceanico con le 6 carte Relitto che presentano il simbolo di Relitto. Mescolare le carte e posizionarle a faccia in su in modo che ogni carta sia collegata a quella adiacente almeno da un lato. Riporre le carte Relitto rimanenti nella scatola.



B

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 5 carte Movimento e la carta Barracuda corrispondenti, la pedina, la carta Sacco d'oro e la carta Cassaforte del proprio colore, e le posiziona di fronte a sé.



C

I Pezzi d'oro hanno un valore di 1 o 3. In questo regolamento, per "Pezzo d'oro" si intende un pezzo di valore 1. Ogni giocatore posiziona 2 Pezzi d'oro sulla propria carta Sacco d'oro. I Pezzi d'oro rimanenti devono essere posizionati in una riserva generale.



D

Posizionare i dadi a portata di mano.



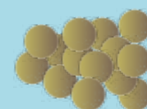
E

Posizionare il Barracuda sulla carta Relitto numero 6.

B



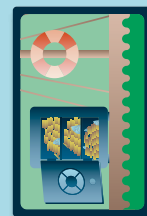
D



C



B



Esempio di disposizione delle carte Relitto per la prima partita.

3. SVOLGIMENTO DELLE AZIONI

Esegui ogni carta Relitto in ordine crescente. Si possono verificare tre casi.

- 1. **Ti trovi da solo (e senza il Barracuda)** su un relitto. Esegui l’Azione Speciale e l’Azione Generale della tua carta Relitto (vedere AZIONI RELITTO).
- 2. **Tu e il Barracuda vi trovate sullo stesso Relitto.** Lasci cadere tutti i Pezzi d’oro contenuti nel tuo sacco sul Relitto. Ogni Relitto può contenere fino a 4 Pezzi d’oro. Eventuali pezzi in eccesso ritornano alla riserva generale. Puoi eseguire solamente l’Azione Generale. I Pezzi d’oro lasciati in questo modo potranno essere raccolti a partire dal prossimo turno, da un giocatore la cui pedina si trova in piedi su questa carta e ha l’iniziativa (questo tipo di raccolta non è considerato come un’azione e avviene all’inizio della fase di Svolgimento delle azioni).
- 3. **Diversi giocatori si trovano sulla stessa carta (senza il Barracuda).**

Il giocatore con meno carte Movimento di fronte a sé ha l’iniziativa.

3A. Il giocatore che ha l’iniziativa sceglie se eseguire l’Azione Speciale oppure rubare l’oro a un avversario presente sulla stessa carta (aggiungendo i Pezzi d’oro al proprio sacco). In seguito, tutti i giocatori presenti sulla carta potranno eseguire l’Azione Generale.

3B. In caso di pareggio, tutti i giocatori con la pedina in piedi sulla carta possono eseguire l’Azione Generale.

ALLA FINE DI OGNI TURNO DI GIOCO

– Tutte le pedine sdraiate vengono riportate in piedi.

– Se un’Azione Relitto ti consente di riprendere in mano le carte Movimento, inizia sempre da quelle giocate per prime.

– Se il Barracuda si trova sul Relitto numero 6 oppure tutte le carte Barracuda sono state giocate, tutti i giocatori riprendono in mano la propria carta Barracuda.

FINE DEL GIOCO

Il vincitore è il primo giocatore che riesce a raccogliere un valore pari o superiore a 8 Pezzi d’oro nella propria cassaforte.

VARIANTI

– Con le carte Relitto disposte come nell’esempio, il Barracuda non è molto aggressivo. Altre disposizioni - più facili o difficili - possono essere scaricate dal sito isaacpante.net/barakuda! Il livello di pericolo degli abissi marini dipende da voi!

– La partita è durata troppo poco? Potete decidere che la partita termina quando si raccolgono 10 Pezzi d’oro!

I giocatori che hanno giocato una carta Barracuda:

- Non eseguono le azioni del Relitto sul quale si trova la propria pedina;
- Possono essere derubati, a prescindere dalla loro iniziativa;
- Sono al riparo dal Barracuda, a condizione che ne abbiano il controllo.

Movimento dei Sommozzatori

Il **Rosso**, il **Blu**, il **Giallo** e il **Verde** hanno giocato rispettivamente le carte numero **2**, **4**, **2** e **3**. Tutti i giocatori posizionano la propria pedina sulla carta Relitto corrispondente.

Movimento del Barracuda

Nessuno ha giocato una carta Barracuda, quindi vengono lanciati entrambi i dadi. Il Barracuda si muove di una distanza di 2 verso il Relitto 3. Si muove attraverso il Relitto 2 (che ha un valore superiore al Relitto 1), ignorando il **Rosso** e il **Giallo** e raggiungendo il **Verde**.

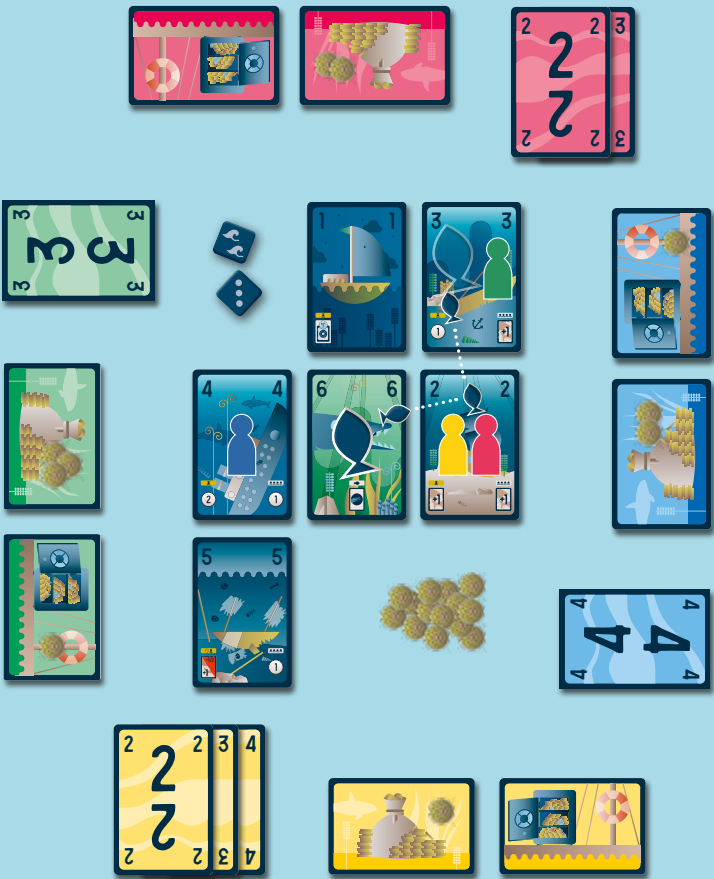
Svolgimento delle azioni

A. Poiché il **Giallo** ha giocato più carte Movimento rispetto al **Rosso**, il **Rosso** ha l’iniziativa e può scegliere se rubare l’oro al **Giallo** (1 Pezzo d’oro) oppure eseguire l’Azione Speciale. Il **Giallo** e il **Rosso** eseguono quindi l’Azione Generale.

B. Il **Verde** si trova sulla stessa carta del Barracuda. Il **Verde** lascia i 3 Pezzi d’oro contenuti nel proprio sacco sul Relitto, ma non perde quello contenuto nella propria cassaforte, in quanto non può essere rubato dagli altri giocatori o perso a causa di un attacco del Barracuda. Il **Verde** esegue quindi l’Azione Generale.

C. Il **Blu** si trova da solo sul Relitto e può eseguire tutte le azioni sulla carta, raccogliendo un totale di 3 Pezzi d’oro.

ESEMPIO DI TURNO DI GIOCO



CARTE RELITTO

- Azione Speciale**
Puoi eseguire questa azione solamente se ti trovi da solo oppure hai l’iniziativa.
- Azione Generale**
Esegui questa azione se la tua pedina è in piedi e si trova su una carta Relitto con una o più pedine di altri giocatori.
- Se scegli la parte “rossa” di questa azione, devi eseguirla alla fine del turno di gioco, dopo che tutti gli altri giocatori avranno ripreso in mano le proprie carte.
- L’azione viene attivata quando il Barracuda si ferma su questa carta Relitto.

AZIONI RELITTO

- Trasferisci fino a 7 Pezzi d’oro dal tuo sacco alla tua cassaforte.
- Riprendi in mano le prime X carte Movimento che hai giocato.

- Metti X Pezzi d’oro nel tuo sacco.
- Riprendi in mano la prima carta Movimento che hai giocato - oppure - pesca due carte dalla mano di un avversario: una deve essere posizionata di fronte al giocatore (come se l’avesse giocata), l’altra restituita in mano. Quest’ultima azione deve essere eseguita dopo che tutti gli altri giocatori hanno ripreso in mano le proprie carte.
- Trasferisci tutti i Pezzi d’oro contenuti nel tuo sacco nella tua cassaforte.
- Sei al riparo dal Barracuda.
- Riprendi in mano la tua carta Barracuda oppure obbliga un avversario a gettare la propria carta Barracuda al centro del tavolo.
- Tutti i giocatori riprendono in mano la propria carta Barracuda.
- Lancia il dado Direzione. Il Barracuda si muove immediatamente verso il Relitto corrispondente. In caso di 6, il dado deve essere rilanciato!