

Capt'n W. Kidd

Di Günter Cornett (co-autore: Volker Schäfer)

Argomento	Pagina
Regole generali 2
Il Capitano Fedele (per 2 giocatori da 10 anni in su) Circondare i pirati avversari. Non è così semplice come sembra. 2
La Mercante Quedah (per 2 giocatori da 9 anni in su) Attacchi da dietro - richiede abilità tattica e fortuna ai dadi. 4
Madagascar (per 2-3 giocatori da 10 anni in su) La ciurma inferocita prende il ponte e diventa sempre più grande e forte. 5
Capt'n W. Kidd: il cacciatore di pirati che è diventato egli stesso un pirata 6

Componenti

- 24 Gettoni

21 pirati (7 per ciascuno dei 3 colori)



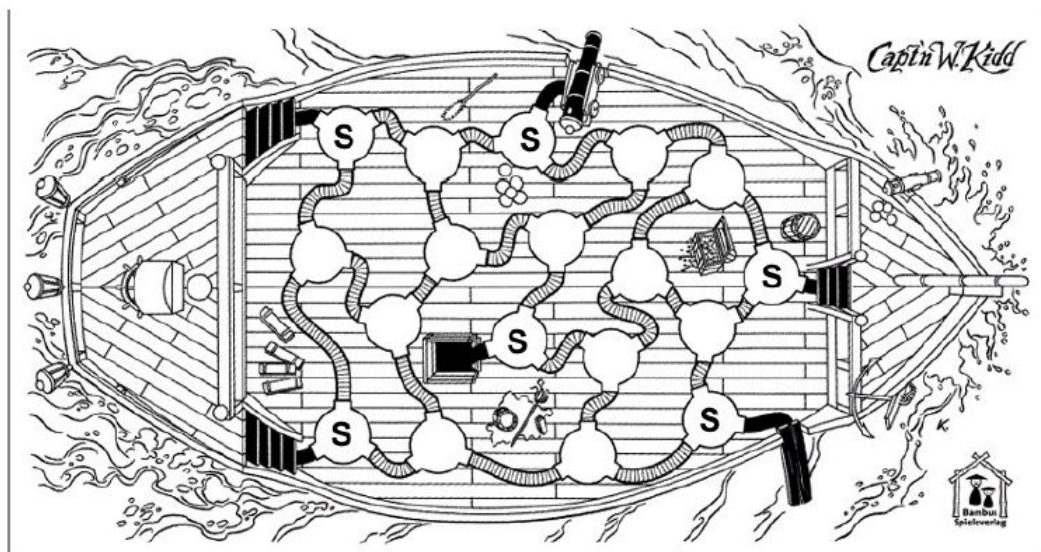
3 Bandiere dei Pirati



(le bandiere dei pirati servono solo nel gioco Madagascar)

*Gli adesivi devono essere applicati ai gettoni prima di giocare.
Le bandiere pirata vanno sui gettoni scuri.*

- 1 tabellone che mostra 18 spazi connessi da percorsi:



12 di questi spazi sono connessi a 3 altri spazi. I rimanenti 6 spazi sono gli **spazi di Partenza**. (ciascuno è connesso a due spazi vicini)

- 1 Dado da sei che mostra i valori 1-3 (necessario solo per il gioco del **Mercante Quedah**)

Regole Generali

Piazzamento dei gettoni:

Si mette in gioco un gettone posizionandolo in uno dei sei spazi di Partenza.

Va sistemato in modo tale che il **lato inferiore** del pirata corrisponda al percorso nero dello spazio e lo sfondo del gettone sia continuo con gli altri due percorsi che fuoriescono dallo spazio.



Movimento:

Fondamentalmente un gettone può essere fatto avanzare al di fuori del suo spazio in una delle due possibili direzioni, ma mai tornare indietro. Non è permesso ruotare il gettone nel proprio spazio.

Al termine del movimento, il gettone pirata è girato in modo tale che il lato inferiore coincida con il percorso dal quale si è appena mosso.



Quando nel corso del gioco, un gettone viene spostato in uno degli spazi di Partenza, uno dei suoi percorsi condurrà fuori dal tabellone, e poiché non è permesso uscire dal tabellone ci sarà solo una scelta possibile per il movimento.

Il Capitano Fedele

*Capt'n W. Kidd rifiuta di catturare il Capitano Fedele dato che la sua nave è sotto la bandiera britannica.
Per la prima volta l'equipaggio si ammutina! Senza successo, per questa volta.*

Le Regole in breve:

1. Ogni giocatore ha 7 gettoni del proprio colore .
2. I giocatori al proprio turno muovono uno solo dei loro gettoni (a scelta tra: piazzare un nuovo gettone o fare avanzare il gettone di uno spazio).
3. I gettoni o i gruppi di gettoni che sono minacciati da pirati avversari da tutti i lati, vengono catturati e rimossi dal gioco. Un gettone ne minaccia un altro se teoricamente potesse muoversi sopra di lui al suo turno.
4. Un giocatore che non può muoversi o non può piazzare alcun gettone perde la partita.

Suggerimenti tattici e spiegazione delle regole:

Re 2: All'inizio del gioco è una buona idea piazzare più gettoni possibile perché una forte presenza sul tabellone offre più opportunità di muoversi e catturare. Ma nel fare questo bisogna fare attenzione che i propri pezzi non vengano circondati dagli avversari.

D'altra parte, verso la fine del gioco è un grande vantaggio avere ancora uno (o due) gettoni nella riserva e disponibili per il piazzamento.

I gettoni devono sempre essere mossi **in avanti** nello spazio successivo. Il gettone va orientato in modo tale che il lato inferiore punti allo spazio dal quale è partito. Poiché la rotazione in un spazio è vietata, il gettone non può essere riportato subito indietro nello spazio dal quale si era mosso.

Inoltre nessun gettone può essere mosso su un spazio già occupato.

Re 3: Cattura per accerchiamento

Se un gettone è circondato da tre gettoni avversari *che potrebbero muovere nel suo spazio al loro turno*, questo è catturato. Un gettone su un spazio di Partenza è catturato da solo due gettoni avversari. I gettoni catturati sono rimossi dal gioco.

Un gruppo di gettoni dello stesso colore e connessi tra loro è catturato se ogni spazio connesso a questo gruppo è occupato da un pirata avversario il cui lato inferiore non punta ad un gettone di quel gruppo. Ma se anche un solo spazio collegato è vacante od occupato così che il lato inferiore del gettone punti al gruppo, il gruppo non è catturato.

Così, come nel gioco "Go", puoi lasciare buchi interni per proteggere un gruppo. Poiché i gettoni non possono essere messi dovunque, un solo buco è spesso sufficiente per mettere al sicuro un gruppo. D'altra parte talvolta un giocatore perde la sua posizione sicura perché deve muovere un gettone ad ogni turno (o metterne uno nuovo su uno spazio di Partenza).

Un ulteriore metodo di protezione è quello di muoversi dietro ad un gettone avversario perché finché il gettone avversario gli offre il suo lato inferiore, il gettone non può essere catturato. Peraltro è possibile perdere il gioco a causa dell'impossibilità di muoversi.

1 è catturato da C ed A.

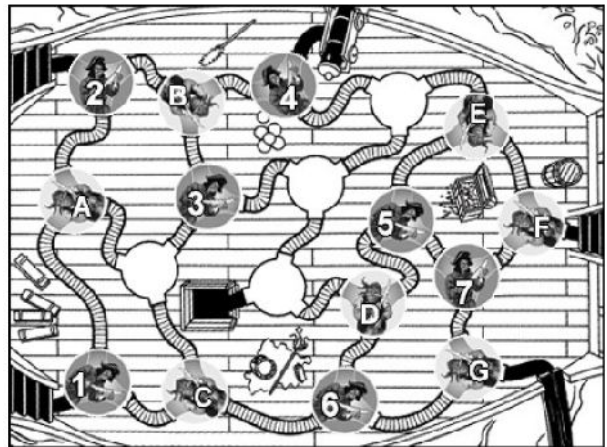
B è catturato entro 2, 3, e 4.

5 e 7 sono catturati come un gruppo da D, E, F e G.

E e F non sono catturati perché c'è un spazio vacante connesso ad E.

2 non è catturato anche se in effetti B è adiacente, ma 2 non è minacciato.

Similmente, G non è minacciato dal 7 e il 6 non è minacciato da C e D.



Se un gettone è piazzato su un spazio che è già minacciato da due gettoni avversari, il pezzo è immediatamente catturato. Eccezione: se posizionando il gettone almeno uno degli altri due gettoni avversari è catturato, allora il gettone appena messo non è catturato.

Re 4: Fine del Gioco

Un giocatore perde se è incapace di muovere (o piazzare) qualsiasi pezzo.

In certe situazioni può accadere che nessuno dei giocatori possa impedire agli altri di muoversi. In questo caso i giocatori concordano la situazione di stallo e di pareggio.

Un stallo di solito è chiaramente riconoscibile da entrambi i giocatori. Se c'è disaccordo su uno stallo, il giocatore che lo rifiuta ha venti turni per provare il suo punto di vista riuscendo effettivamente a vincere. Se lui non riesce a sconfiggere il suo oppositore in venti turni, perde il gioco. Se durante questo periodo di venti turni un gettone viene catturato, il conto dei turni ricomincia di nuovo da venti.

Variante per la Partenza

Un giocatore decide la posizione del piazzamento iniziale di tutti i primi gettoni per entrambi i giocatori, e l'altro invece sceglie quale di questi pezzi, e quindi il colore, desidera giocare.

La "Mercante Quedah"

Alcuni giorni dopo saccheggiano la "Mercante di Quedah" e questa si rivela essere una nave britannica. Capt'n. W. Kidd vuole restituirla; il suo equipaggio non ci sta e glielo impedisce.

Materiale di gioco

Ogni giocatore ha disponibili i 7 gettoni di un colore. Inoltre è richiesto l'uso del dado.

Inizio del gioco:

Ogni giocatore a turno piazza un gettone sul uno spazio libero di Partenza a sua scelta.

Il Turno di gioco:

I giocatori al proprio turno lanciano il dado e muovono un gettone per l'ammontare di spazi risultante (1-3). Tutti i punti mostrati dal dado devono essere usati. Non è permesso saltare sopra gli altri gettoni.

Ogni volta che un giocatore sposta un gettone da un spazio di Partenza, deve mettere un gettone nuovo su uno spazio di Partenza libero a sua scelta (fino a quando tutti i suoi gettoni saranno posizionati).

La cattura dei pirati nemici

È permesso muoversi sopra un gettone avversario solo se questo è connesso dal lato inferiore (ovvero dalla parte più in basso). Ma comunque tutti i punti del dado devono essere utilizzati.

Questo gettone nemico si considera quindi catturato e il proprio gettone va sempre lasciato sopra, ed entrambi vanno sempre mossi insieme, uno sopra l'altro. Al giocatore avversario non è più permesso muoverlo. Un gettone che ha un gettone prigioniero non può catturare un ulteriore gettone.

Un gettone non può mai muoversi in cima ad un gettone dello stesso colore.

La liberazione di un pirata amico:

Se un gettone pirata cattura da dietro un pirata avversario che a sua volta teneva prigioniero un gettone amico, il prigioniero è liberato ed il pirata avversario è catturato.

Il gettone liberato va immediatamente mosso in uno dei due spazi liberi e disponibili, nei quali avrebbe potuto normalmente muoversi.

Se tutti e due i possibili spazi di fuga contengono gettoni amici (e/o gettoni nemici che arrivano dalla direzione opposta, ovvero non mostrano il lato inferiore), allora non è possibile catturare il gettone nemico e liberare il proprio.

Nel caso in cui uno spazio di fuga sia occupato da un gettone avversario che però mostri il lato inferiore al gettone liberato, allora il gettone liberato potrebbe muoversi sopra di questo e farlo prigioniero (ed eventualmente liberare un altro gettone amico, e così via).

Fine del Gioco

Il gioco è finito se

- a) vengono catturati sette gettoni (di qualunque colore) oppure
- b) un giocatore è impossibilitato a muovere i propri gettoni

Vittoria

Nel caso (a) vince il giocatore che ha catturato più gettoni.

Nel caso (b) il vincitore è quello che ha fatto l'ultima mossa.

Consigli tattici

Bloccare i gettoni dell'avversario è più importante che catturarli. Se un gettone è bloccato sul suo spazio di Partenza, il giocatore non può posizionare nuovi pirati perché questo è permesso solo dopo che un spazio di Partenza è stato sgomberato.

Il Madagascar

Al largo dell'isola di Madagascar, le questioni interne portano all'ammutinamento. La maggioranza dell'equipaggio del Capitano W. Kidd passa al suo vecchio avversario, Robert Culliford.

Materiale

Ogni giocatore ha i 7 gettoni di un colore (6 gettoni in un gioco a tre giocatori).
Le tre bandiere dei pirati neri sono posizionate vicino al tabellone.

Inizio del gioco

Al proprio turno ogni giocatore mette uno dei suoi gettoni su un spazio di Partenza (finché tutti gli spazi di Partenza sono occupati).

Turno di gioco

Il giocatore di turno ha la scelta se muovere un gettone o posizionarne uno nuovo su un spazio di Partenza libero. Se nessuna delle due azioni è possibile, passa il turno.

Cattura dei pirati nemici

È possibile muoversi in cima al gettone avversario se questo è connesso dal lato posteriore. Il gettone che sta sotto diventa suo prigioniero e il gettone che sta sopra se lo porta dietro ad ogni mossa. Un gettone che ne ha catturato un altro può catturare altri ulteriori gettoni formando così una "torre" di gettoni che a sua volta può catturare anche altre torri allo stesso modo.

Non è mai permesso di muoversi direttamente in cima a un proprio gettone.

Distanza del movimento

Una torre di gettoni può muovere di una distanza pari al numero di gettoni nella pila. Per esempio, una torre di tre gettoni deve muovere precisamente di 3 spazi. Durante il gioco, le torri possono diventare piuttosto alte. Una volta che l'altezza giunge a 6 gettoni pirata, è una buona idea sostituire i cinque gettoni più bassi con un gettone nero con la bandiera. Questo non riduce la capacità di movimento della torre.

Fine del Gioco:

Il gioco finisce quando un giocatore ha catturato tutti i gettoni dell'avversario. Questo giocatore vince. Se non dovesse essere possibile catturare tutti i gettoni (ad esempio a causa dell'impossibilità a muoversi) il gioco finisce con uno stallo.

Il gioco finisce in uno stallo anche se la stessa posizione si ripete tre volte.

Consigli tattici

Fase di apertura del gioco

Il primo pirata che lascia il suo spazio di Partenza è immediatamente minacciato dal pirata che viene posizionato subito dopo in questo spazio. Se successivamente questo pezzo si muovesse, il pezzo minacciato non potrebbe essere abbastanza lontano da essere al sicuro. Perciò è una buona idea portare il pirata minacciato in un vicolo cieco per rendere l'inseguimento poco appetibile. Se nonostante questo l'inseguitore catturasse il pezzo, dovrebbe comunque mettere in conto che poi il suo stesso pezzo potrebbe facilmente venire catturato nel vicolo cieco.

Torri alte:

Le torri alte possono muovere a lunga distanza solo se hanno la strada libera. Ma nella fase iniziale i percorsi si possono bloccare facilmente e così le torri alte costituiscono facili obiettivi. Verso la fine del gioco invece possedere una torre alta è, quasi come una regala, un requisito per la vittoria.