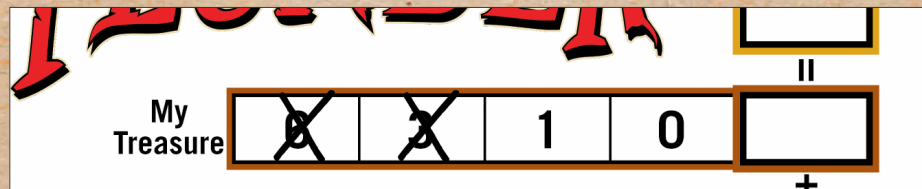


Il giocatore che perde il proprio tesoro deve aggiustare il proprio punteggio, sulla riga "My Treasure" della propria Griglia della soluzione, ogni volta che qualcuno ne raggiunge l'esatta posizione, facendo un crocetta prima sul 6, poi sul 3 ed in fine sull'1.



Dopo che tutte le carte Equipaggio nel Forziere sono state rivelate, corrette o errate che fossero, i giocatori sommano i punti dei tesori rubati e di quello che è rimasto del proprio tesoro. Chi ha ottenuto il punteggio più alto vince la partita. In caso di pareggio, chi ha trovato per primo un tesoro vince.

Devildog Drake

PLUNDER

My Treasure	6	3	1	0	1	
Stolen Treasure	3	0	1	2	0	
Final Treasure						7

TOTALS

PLUNDER™

Nascondete il vostro oro, trovate il loro tesoro e rubatelo per primi

Da 2 a 6 giocatori, dai 10 anni in poi, 30-45 minuti

PANORAMICA:

I più famosi capitani pirati sono riuniti nella loro locanda favorita a esagerare sulle loro ultime scorribande. Ciascuno di loro ha naturalmente nascosto in un luogo segreto il proprio grande tesoro. Ogni luogo è contrassegnato da tre particolari: l'Isola sul quale si trova, il Segno vicino al quale è seppellito e la Trappola che lo protegge. Man mano che i racconti si susseguono, i Capitani finiscono per dare e ricevere indizi su dove si trovino questi tesori. In gran segreto, inviano i propri uomini a scavare alla ricerca della refurtiva degli altri pirati, e ottenere ancora più bottino.

OBIETTIVO: Rubare il tesoro degli altri pirati sperando di mantenere nascosto il proprio.

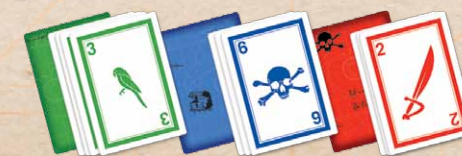
CONTENUTO DELLA SCATOLA:

36 carte Equipaggio cancellabili
(6 per ciascun colore)



54 carte Indizio

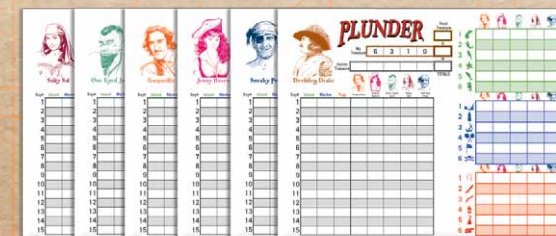
18 ciascuna per Isola (verde)
Segno (blu) e Trappola (rosso)



18 carte Mappa



6 Griglie della Soluzione cancellabili



6 pennarelli cancellabili



Forziere



CREDITI

Autore: Jonathan Franklin
Sviluppo: Frank DiLorenzo e Aaron Medvick
Redazione: Frank DiLorenzo, Russell Grieshop
Illustrazioni: Mike Perry
Grafica: Jenn Vargas e Greg Johns
Traduzione Italiana: Leonardo "Leo" Greco

www.RnRgames.com

©2013 R&R Games, all rights reserved

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

PREPARAZIONE

Ogni Capitano sceglie un pirata e prende, del colore corrispondente, la Griglia della Soluzione e tante carte Equipaggio quanti sono i giocatori. Formate un pila con le vostre carte Equipaggio di fronte a voi così che durante il gioco sia sempre visibile quale Capitano Pirata siete. Piazzate il Forziere al centro del tavolo e rimuovete il coperchio così che la Cassa risulti aperta.

Distribuite ad ogni giocatore una carta Mappa Isola, una Segno e una Trappola coperte. Queste carte indicano dove ogni pirata ha nascosto il proprio tesoro. Ogni carta compare nel mazzo solo una volta, quindi ogni Isola, Segno o Trappola che ricevete non può essere in mano anche ad altri. Riponete nella scatola le rimanenti carte Mappa, coperte, senza guardarle. Le vostre carte Mappa rimarranno coperte fino all'assegnazione dei punti.

Dividete le carte Indizio per colore in tre mazzi coperti al centro dell'area di gioco.

Scegliete, nel modo che preferite, uno tra voi vecchi lupi che cominci a giocare.

COME GIOCARE

Il giocatore di turno scopre la prima carta di ogni mazzo Indizio. Il giocatore ha poi l'opportunità di scoprire un'ulteriore carta Indizio dalla cima di uno dei tre mazzi cercando così di modificare uno dei tre Indizi scoperti. Una volta che il giocatore ha cambiato una carta o ha deciso di rimanere con le prime tre carte, annuncia la combinazione rivelata

Ogni giocatore, a turno ed in senso orario, deve ora rispondere con una delle seguenti espressioni:

“Aye!”

Se questo giocatore ha uno o più carte Mappa segrete che corrispondono agli indizi rivelati.

“Nay!”

Se questo giocatore non ha nessuna carta Mappa segreta che corrisponde agli indizi rivelati.

NOTA: il giocatore di turno NON DEVE rispondere Aye o Nay. Una volta che ogni giocatore ha risposto, il turno del giocatore finisce e tocca al giocatore successivo alla sua sinistra.

Le carte Indizio rivelate rimangono scoperte in tre pile degli scarti. Se un mazzo si esaurisce e non ci sono carte da scoprire, scegliete una singola carta da questi mazzi degli scarti scoperti da mostrare come nuovo Indizio.

USARE LA GRIGLIA DELLA SOLUZIONE

Ogni turno corrisponde ad un giorno della griglia di sinistra. Ogni volta che le tre carte Indizio sono rivelate, ogni giocatore dovrebbe segnarsele su tale griglia sotto Isola, Segno e Trappola. Quindi segnate una S o una N sotto ogni pirata per prendere nota della sua risposta.

Deviidog Drake				Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete
Day#	Island	Marker	Trap					
1	6	2	3	Y	N	N	Y	N

La griglia a destra dovrebbe essere usata per tenere traccia delle carte che pensate ogni pirata possa avere o meno. Per esempio, se pensate che Sneaky Pete non abbia nascosto il proprio tesoro sull'isola Balena o sull'isola Stella Marina, allora contrassegnate con una x le caselle corrispondenti. Se pensate che possa averlo nascosto sull'isola Pappagallo, segnate con una O.

	Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete
1					
2					X
3					O
4					X
5					
6					

DISSOTTERRARE UN TESORO

In qualunque momento pensate di aver indovinato il luogo in cui è nascosto uno dei tesori degli altri pirati, prendete una vostra carta Equipaggio. Cerchiate l'Isola, il Segno e la Trappola che ritenete corretti. Quindi ponete la vostra carta Equipaggio con le risposte nel Forziere, coperta. Ricordatevi che una volta inviato un membro del vostro Equipaggio a scavare, non ritornerà indietro dal Forziere. Inoltre se usate carte Equipaggio per mandare i vostri uomini nello stesso luogo più di una volta, solo il primo troverà il tesoro. Solo il primo dei vostri uomini otterrà punti per ogni tesoro.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Quando ogni giocatore ha usato tutte le proprie carte Equipaggio o dopo 15 giorni, il gioco finisce. Usate la tabella del punteggio sopra la griglia a sinistra per contare i vostri punti. Ogni tesoro dei pirati assegna 6 punti se nessun altro capitano pirata lo ha trovato, quindi ogni giocatore comincia con 6 punti così come indicato dal 6 nella riga “My Treasure” (Mio Tesoro).

Girate quindi il forziere in modo da formare, con le carte all'interno, un mazzo con le ipotesi rivolte verso l'alto. Leggete a voce alta l'ipotesi della carta in cima a questo mazzo e piazzatela in una pila degli scarti per tenere le carte Equipaggio nello stesso ordine in cui sono state giocate. (Vi sarà utile in caso di parità alla fine del gioco) Se nessun pirata ha un set di carte Mappa che corrisponde esattamente con l'ipotesi, nessun tesoro è assegnato; passate quindi alla carta Equipaggio successiva.

Se l'ipotesi è invece corretta e corrisponde al luogo in cui è nascosto un tesoro pirata, il Pirata deve rivelare le proprie tre carte Mappa. Il giocatore che ha inviato il proprio Uomo in quel luogo per primo ruba così 3 Punti Tesoro e li segna sotto al pirata corrispondente nella riga “Stolen Treasure” (Tesori Rubati). Il secondo giocatore a raggiungere correttamente questo luogo riceve 2 Punti Tesoro e il terzo ne riceve 1. Tutti gli altri ricevono zero punti, non c'è alcun bottino per loro.

Stolen Treasure	3	0	1	2	0	+
						TOTALS
Trap	Gasparilla	Jenny Raven	One Eyed Jack	Salty Sal	Sneaky Pete	