

# Una Storia di Pirati

## REGOLAMENTO

Una ciurma di pirati con un destino comune. Una nave pronta ad affrontare incredibili avventure. Capitoli da scoprire volta per volta. Questi sono solo alcuni degli ingredienti di una fantastica storia di pirati, misteriosa ed entusiasmante.

Una Storia di Pirati è un gioco cooperativo in tempo reale. Ogni partita affronterete un capitolo della storia, al quale corrisponde una missione da compiere: cercherete di realizzare questi obiettivi uno dopo l'altro, senza sapere cosa vi aspetterà nel capitolo successivo!

Capirete presto che la vita a bordo è animata e caotica, e cooperazione e armonia sono essenziali. Dovrete coordinare le vostre scelte al meglio per governare la nave e completare con successo le vostre missioni.

## COMPONENTI



1 Nave

(Vedi come montarla nella Guida Introduttiva)



6 Settori  
(Tabellone)



4 Clessidre



3 Tappi



1 Dado



14 Segnalini Danno



10 Buste  
(1 per ogni capitolo)



5 Punti Vita



4 Munizioni

1 Guida Introduttiva

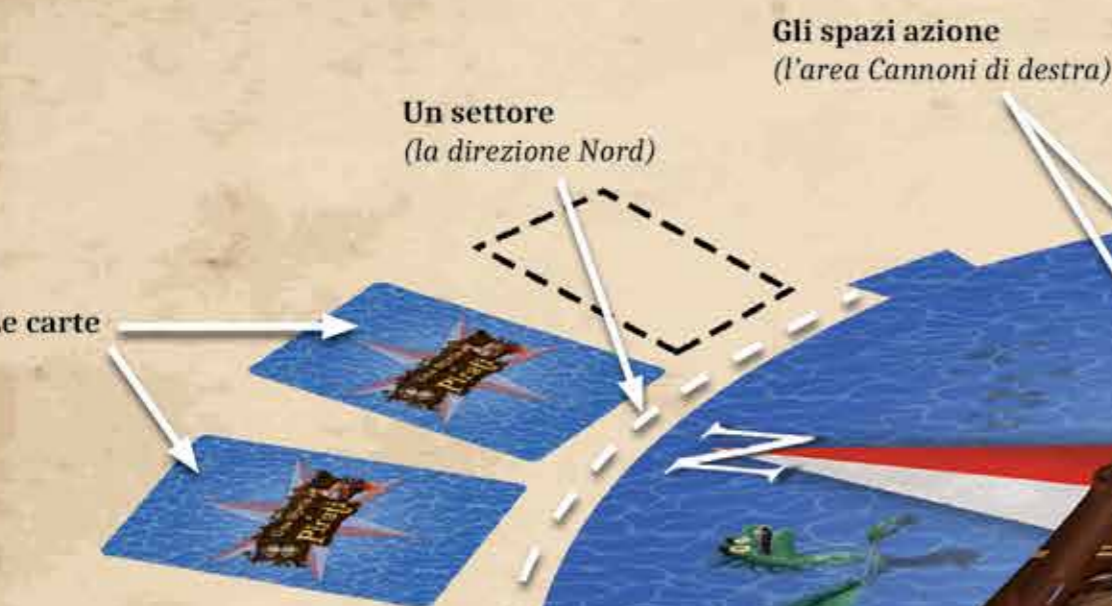
1 Regolamento

1 App

La App è necessaria al gioco. Potete scaricarla gratuitamente sullo store del vostro dispositivo.

## ELLEN E GLI SPAZI AZIONE

Non è semplice governare un vascello nei perigliosi mari del Sud, soprattutto per pirati inesperti come voi... per fortuna conoscete **Ellen**, la vostra nave, da molto tempo. Ellen è costituita da varie parti: uno scafo (2 *elementi sovrapposti*), un perno a poppa e una prua, un albero, una vedetta (2 *elementi sovrapposti*), la vela. La nave è divisa in **7 aree**, delimitate graficamente dalle corde. Di queste, 6 corrispondono al settore di mare verso il quale sono affacciate, mentre una non ha accesso al mare. Ogni area è dedicata ad un'azione specifica, designata con un simbolo circolare. Ogni buco nella nave rappresenta uno **spazio azione**, dove potete piazzare le vostre Clessidre per effettuare quella azione. Alcune aree hanno uno spazio azione, altre due. Durante la preparazione di ogni capitolo, saprete quanti **Punti Vita** avrete a disposizione all'inizio del primo round (max 5). Non ne riceverete altri!



## IL TABELLONE E I SETTORI PER LE CARTE

Il **tabellone** rappresenta il mare che la vostra nave solca per compiere le sue avventure. È diviso in **6 settori**, ognuno designato con una direzione. Ogni capitolo della storia, dovrete affrontare gli elementi che incontrerete nella vostra navigazione. Questi incontri sono rappresentati dalle Carte che troverete all'interno delle buste. Ogni Carta ha caratteristiche e regole diverse. Non preoccupatevi, queste sono spiegate all'interno della App. Le Carte vengono piazzate intorno al tabellone; ogni settore ha spazio per contenere fino a 3 Carte.

## LE BUSTE

Una Storia di Pirati è divisa in **10 capitoli** da giocare in successione. Potete giocare un nuovo capitolo, infatti, solo se avete completato con successo il precedente. Troverete i componenti per ciascun capitolo in **buste sigillate**.

**APRITE UNA BUSTA SOLO QUANDO DOVETE GIOCARE IL CAPITOLO CORRISPONDENTE PER LA PRIMA VOLTA!**  
Più avanti andrete nel gioco, più cose scoprirete!

**NON PUBBLICATE SU INTERNET INFORMAZIONI RIGUARDANTI I CAPITOLI!  
VOGLIAMO CHE OGNI GIOCATORE POSSA GUSTARE IL PIACERE DI SCOPRIRE LE INCREDIBILI SORPRESE CHE QUESTO GIOCO HA IN SERBO.**

## LE CLESSIDRE

Ogni membro dell'equipaggio è rappresentato da una **Clessidra**. Userete la vostra Clessidra per scegliere le azioni che volete effettuare. Il gioco è in tempo reale! Ogni volta che piazzate una Clessidra, dovete aspettare il suo tempo prima di poter effettuare l'azione (*le Clessidre durano 30 secondi*). Le regole per utilizzare le Clessidre sono semplici, ma dovete sempre seguirle alla lettera.



## IL DADO, I TAPPI, LE MUNIZIONI E I SEGNALINI DANNO

Esistono molti pericoli nei mari del Sud, e dovrete combattere molte volte per sopravvivere. Ogni volta che verrà sparato un colpo, da Ellen o dai nemici, dovrete tirare il **Dado** e vedere il risultato del colpo. Le **Munizioni** servono per sparare ai vostri nemici, ma prima dovrete caricarle! I **Segnalini Danno** indicano i danni che infliggete ai nemici: dovrete piazzarli sulle Carte. I **Tappi** indicano i danni che subite a bordo: dovrete piazzarli negli spazi azione sulla nave. Non potrete piazzare le Clessidre in spazi azione danneggiati! Per fortuna avrete sempre la possibilità di ripararli!



La vedetta

L'albero

La vela

Gli spazi azione  
(l'area Cannoni di destra)

Un settore  
(la direzione Nord)

Le carte

Una Clessidra piazzata in uno spazio azione

I Punti Vita

Uno spazio azione danneggiato  
(cioè con un Tappo inserito)

Una munizione caricata  
(nell'apposito taglio di fronte al cannone)

Questo Regolamento fornisce una descrizione estesa degli elementi del gioco e una spiegazione approfondita delle regole. Se volete subito immergervi nel racconto, potete seguire la Guida Introduttiva passo per passo e iniziare a giocare!



## VELA



Con questa azione alzate o abbassate la vela. Ellen può essere ormeggiata all'ancora o navigare anche molto velocemente!

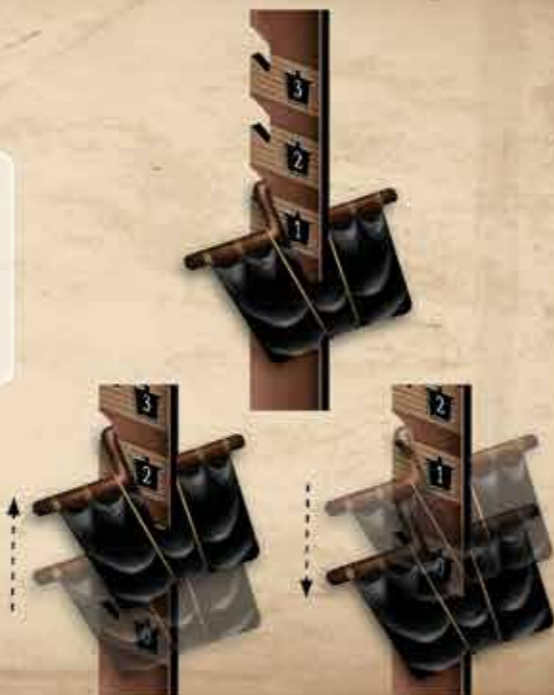
Spostate la Vela di 1 spazio in alto o in basso.

### ATTENZIONE!

La posizione della Vela indica la vostra velocità. La velocità influenza la vostra capacità di manovra (vedi sotto) ed è importante per interagire con molte Carte.

Sul lato destro dell'albero sono indicati i valori di velocità; sul lato sinistro è indicata la vostra capacità di manovra corrispondente.

Esempio: Pietro sta effettuando l'azione Vela. La Vela è attualmente a velocità 1. Può decidere di abbassarla a velocità 0 oppure alzarla a velocità 2. Non può alzarla a velocità 3.



## TIMONE



Con questa azione spostate la direzione della vostra navigazione, per puntare verso spiagge paradisiache o per mostrare i vostri cannoni ai nemici...

Ruotate la nave a destra o a sinistra.

Alla fine del movimento, girate a faccia in su tutte le Carte presenti nel settore verso cui state puntando.

### ATTENZIONE!

La vostra capacità di manovra dipende dalla vostra velocità! (Questo è indicato dai simboli sui lati dell'albero.)

<b>0</b>	La nave è ormeggiata.	<b>0</b>	Non potete ruotare la nave.
<b>1</b>	La nave veleggia tranquilla.	<b>2</b>	Potete ruotare la nave di 1 o 2 settori. Se ruotate di 2 settori, girate a faccia in su solo le Carte del settore in cui finite il movimento.
<b>2</b>	La nave veleggia di buon grado.	<b>1</b>	Potete ruotare la nave solo di 1 settore.
<b>3</b>	Vento in poppa!	<b>0</b>	Non potete ruotare la nave.

Esempio: Ilaria sta effettuando l'azione Timone. La Vela è attualmente a velocità 1. Può:

- ruotare la nave a destra di 1 settore e girare a faccia in su la Carta in quel settore.
- ruotare la nave a destra di 2 settori e puntare la carta Passaggio 1 in quel settore, per scartarla.
- ruotare la nave a sinistra di 1 settore e girare a faccia in su le Carte in quel settore.
- ruotare la nave a sinistra di 2 settori e girare a faccia in su la Carta in quel settore.

Decide di ruotare la nave a destra di 1 settore, per avvicinarsi alla carta Passaggio 3 e mostrare i Cannoni di sinistra verso la carta Brigantino nel settore NE.



## VEDETTA



Con questa azione salite in cima all'albero per scrutare l'orizzonte in cerca di spiagge rilassate o per controllare se quella nave spagnola è ancora sulla vostra scia... è molto utile vedere cosa si nasconde intorno a voi, e poi si sa... i pirati sono gente curiosa!

Girate a faccia in su una Carta a vostra scelta, ovunque intorno al tabellone.

Esempio: Simone sta effettuando l'azione Vedetta. Può girare a faccia in su qualsiasi Carta coperta intorno al tabellone. Decide di girare la Carta nel settore NW perché è quella più distante dalla prua della nave.



## RIPARAZIONI



Con questa azione date sfogo alla vostra passione segreta: il faidate! E poi la vostra abilità con chiodi e assi vi salverà la vita più di una volta.

Rimuovete un Tappo da uno spazio azione danneggiato e rimettetelo nella riserva.

**ATTENZIONE!** Questo spazio azione non può mai essere danneggiato! Avere cose danneggiate a bordo è veramente fastidioso. Prima di tutto perché non potete utilizzare gli spazi azione danneggiati (ci abbiamo provato, un Tappo E una Clessidra proprio non ci entrano insieme). Inoltre, se ricevete troppi danni cominciate a perdere Punti Vita (vedi pag. 6).

Esempio: Samantha sta effettuando l'azione Riparazioni. Attualmente c'è solo 1 Tappo a bordo, in uno spazio azione dell'area Cannoni di destra. Rimuove il Tappo e lo rimette nella riserva.



## MUNIZIONI



Con questa azione caricate le palle di cannone che sparerete ai vostri nemici. Pensavate di mettere fiori nei vostri cannoni?

Prendete fino a 2 Munizioni dalla riserva e caricatele su 2 diversi cannoni.

Per caricare una Munizione, inseritela nell'apposito spazio di fronte a uno spazio azione Cannoni. Potete caricare cannoni sullo stesso lato o su lati diversi, non importa. Non è possibile caricare un cannone già carico.

Esempio: Pietro sta effettuando l'azione Munizioni. Attualmente c'è già una Munizione caricata su un cannone di destra. Prende 2 Munizioni e le carica sui cannoni di sinistra.



## CANNONI



Con questa azione accendete la miccia al cannone e... incrociate le dita!

Questa azione viene compiuta in 3 passi:

**1** **Scarta la Munizione** dal cannone che stai utilizzando e rimettila nella riserva. Se non c'è una Munizione su quel cannone, non puoi effettuare l'azione.

**2** **Scegli il bersaglio.** Scegli una Carta a faccia in su nel settore verso cui affaccia l'area Cannoni da cui stai sparando. Puoi sparare solo a Carte nel settore verso cui stai puntando nel momento in cui effettui l'azione.

**3** **Tira il Dado!** Ci sono 3 possibili risultati:

**1 Danno!** Prendi 1 Segnalino Danno dalla riserva e piazzalo sul simbolo Punto Vita della Carta bersaglio.

**2 Danni!** Prendi 2 Segnalini Danno dalla riserva e piazzali sui simboli Punto Vita della Carta bersaglio.

**Cannone rotto!** Rimuovi la tua Clessidra dallo spazio azione e piazza 1 Tappo al suo posto. Quello spazio azione è ora danneggiato.

1



3



*Esempio: Ilaria sta effettuando l'azione Cannoni sul lato destro. Per prima cosa scarta la Munizione dal cannone che sta usando. Poi sceglie come bersaglio la Corvetta (avrebbe potuto scegliere il Brigantino nello stesso settore, ma non il Brigantino nel settore N). Infine tira il Dado e ottiene il risultato di:*

*-1 Danno. Prende 1 Segnalino Danno dalla riserva e lo piazza sul primo Punto Vita della Corvetta. Dovrete colpire nuovamente la Corvetta per scartarla!*

*-2 Danni. Prende 2 Segnalini Danno dalla riserva e li piazza sui Punti Vita della Corvetta. Ora potete scartare la Corvetta!*

*-Cannone rotto. Rimpiazza la propria Clessidra con 1 Tappo dalla riserva. Se non ci sono Tappi nella riserva, perdete 1 Punto Vita (vedi sotto).*

## I TAPPI

Quando trovate un buco nella nave, ci mettete un tappo di bottiglia per chiuderlo temporaneamente. Purtroppo il tappo impedisce di usare un'azione finché non la aggiustate completamente. A volte comincerete un capitolo con qualche Tappo a bordo: Ellen è una vecchia signora, succede spesso di trovare pezzi rotti in giro... Più spesso i nemici vi spareranno! Le regole sui Tappi sono molto semplici, ma dovete sempre applicarle alla lettera.

**1** **Quando ricevete danni, piazzate 1 Tappo** nell'area della nave che affaccia sul settore in cui si trova la carta che vi ha attaccato (a seconda di come è direzionata la nave, ogni area affaccia su un settore diverso, vedi esempio).

**2** **Se non potete piazzare 1 Tappo** in un'area poiché non ci sono Tappi a disposizione oppure quell'area (da uno o due spazi azione) è completamente danneggiata, **perdete 1 Punto Vita** per ogni Tappo che non potete piazzare.



Ellen ha attualmente un Tappo nello spazio azione Timone e un Tappo in uno spazio azione dell'area Cannoni di sinistra.

Con la nave che punta verso Nord, se ricevete un danno da una carta presente nel settore N, piazzate un Tappo nello spazio azione Munizioni. Se ricevete un danno da NE, piazzatelo in uno spazio azione a scelta nell'area Cannoni di destra. Se ricevete un danno da SE, piazzatelo in uno spazio azione a scelta nell'area Vela. Se ricevete un danno da SW, piazzatelo nello spazio azione Vedetta. Se ricevete un danno da NW, piazzatelo nell'altro spazio azione Cannoni di sinistra.

Se ricevete un danno da S, perdete 1 Punto Vita poiché non potete piazzare il Tappo.

Ogni volta che avete già 3 Tappi a bordo e ricevete danni, perdete 1 Punto Vita per ogni danno ricevuto.

## LE CLESSIDRE

Le Clessidre rappresentano i membri dell'equipaggio. Scegliete una Clessidra colorata; durante i round del gioco la piazzerete negli spazi azione per effettuare l'azione corrispondente.

A seguire le regole per utilizzare le Clessidre, dovete sempre applicarle alla lettera!

**1** **Ogni giocatore può toccare solo la propria Clessidra.**

*"Vi siete mai chiesti perché molti pirati hanno un uncino al posto della mano?"*

**2** Per selezionare un'azione, **girare la vostra Clessidra in uno spazio azione**, in modo che la sabbia sia completamente nella parte superiore. La sabbia comincia a scendere nella parte inferiore.

**3** Una volta piazzata, **non potete toccare la Clessidra finché la sabbia non è completamente scesa** nella parte inferiore. Non potete spostare la Clessidra in un altro spazio azione se vi accorgete di aver sbagliato azione... troppo tardi!

*"Un pappagallo non deve per forza ripetersi... penso che ci teniate alle dita!"*

**4** Dopo che la sabbia è completamente scesa, **potete effettuare l'azione selezionata e poi rimuovere la Clessidra**. Potete effettuare l'azione quando volete, ma sempre prima di rimuovere la Clessidra (potete decidere di aspettare che un altro giocatore effettui la sua azione prima di effettuare la vostra; a volte è meglio perdere un po' di tempo piuttosto che effettuare un'azione inutile).

**Potete decidere di non effettuare l'azione** selezionata, se non volete o non ci sono le condizioni necessarie per effettuarla (per esempio, non avete la Munizione per sparare oppure non avete la velocità adatta a ruotare la nave).

**5** Potete effettuare solo l'azione selezionata dalla vostra Clessidra.

*"Cosa succederebbe se tutti a bordo avessero uncini al posto delle mani?"*

**6** **Non potete mai effettuare due volte di seguito un'azione nella stessa area.**

Questo significa che non potete mai piazzare la vostra Clessidra

- nello stesso spazio azione da cui l'avete appena rimossa.

- nell'altro spazio azione della stessa area (se quell'area ha 2 spazi azione).

### ATTENZIONE!

I Cannoni sul lato sinistro e sul lato destro sono due aree diverse, quindi potete effettuare un'azione Cannoni su un lato e subito dopo un'azione Cannoni sul lato opposto.

### RICAPITOLANDO

Quando parte il timer del round, piazzate le vostre Clessidre negli spazi azione, aspettate che la vostra Clessidra sia finita ed effettuate l'azione selezionata. Poi selezionate un'altra azione (in un'area della nave diversa) e così via finché il timer non finisce. Cercate di essere rapidi nelle decisioni, precisi nell'esecuzione e uniti nella collaborazione: più azioni riuscite a fare in un round, maggiore è la probabilità di uscirne vittoriosi... o almeno vivi!

### REGOLA SPECIALE PER PARTITE A 2 GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore utilizza 2 Clessidre.

Durante il round ogni giocatore può piazzare entrambe le proprie Clessidre, come se fossero Clessidre di due giocatori diversi. Lo stesso giocatore effettuerà dunque azioni selezionate da due Clessidre diverse.

Tutte le regole sull'utilizzo delle Clessidre elencate qui sopra vengono applicate, con l'eccezione che ogni giocatore può toccare 2 Clessidre senza rischiare di perdere una mano... Inoltre, lo stesso giocatore può effettuare la stessa azione due volte di seguito, ma solo se la seleziona con due Clessidre diverse.

## LE CARTE

Ogni round di ogni capitolo dovrete affrontare un certo numero di Carte. Queste vengono distribuite intorno al tabellone all'inizio del round, seguendo le indicazioni dell'App (l'App vi segnala ogni volta quali e quante Carte preparare). Ogni Carta ha regole diverse

che indicano il modo in cui interagire con esse. Le regole per ogni Carta sono descritte nella App e sono segnate sulla Carta con diversi simboli.

Questi sono i simboli fondamentali che troverete:



Dovete coprire questo Punto Vita con un Segnalino Danno per distruggere la Carta.



Dovete puntare il settore in cui si trova questa Carta alla velocità indicata per interagire con la Carta (le modalità di interazione variano da carta a carta).



Se una Carta con questo simbolo è intorno al tabellone alla fine del round, vi spara il numero di volte indicato.



**Nuovo spazio azione.** Potete piazzare una Clessidra in questo spazio azione per effettuare l'azione speciale della Carta. Gli effetti speciali di ciascuna Carta sono spiegati nell'App, come al solito. Tutte le Carte che hanno spazi azione sono considerate una singola area, quindi seguono tutte le regole di piazzamento delle Clessidre, soprattutto la regola per cui non è possibile piazzare due volte di seguito la stessa Clessidra nella stessa area.

### ATTENZIONE!

Quando la nave punta un settore, girate tutte le Carte in quel settore a faccia in su.  
Quando scartate una Carta, rimuovetela dal tabellone e rimettetela nella riserva.

## LA APP

La App è una componente integrante e fondamentale del gioco. Nella Guida Introduttiva trovate una spiegazione dettagliata di tutte le sue funzioni, presentate esattamente come le incontrerete nella vostra prima partita, cioè nel primo capitolo. Troverete le stesse funzioni in tutti i seguenti capitoli della storia. Tuttavia, dal secondo capitolo in poi incontrerete alcune **importanti novità**.

**Eventi:** Durante il timer di ogni round, l'App chiamerà degli eventi inaspettati! Un effetto sonoro vi avviserà, e apparirà sullo schermo la spiegazione dell'evento. Applicate immediatamente l'effetto descritto (per comodità, potete designare un giocatore responsabile degli eventi: questo si occuperà ogni volta di risolverne gli effetti)! Poi, cliccate sul bottone Continua per continuare a giocare normalmente.

### ATTENZIONE!

Alcuni eventi causano danni in aree della nave indicate.

Se non potete piazzare un Tappo in quell'area perché è completamente occupata, perdete 1 Punto Vita.  
Questa regola si applica anche se gli spazi azione sono occupati da una Clessidra!

**Segnalini:** Nelle buste troverete spesso nuovi Segnalini. Come per le Carte, troverete descrizione e regole per ciascuno semplicemente cliccando l'immagine del nuovo componente.

**Preparazione Speciale:** I capitoli presentano difficoltà sempre crescenti man mano che vi addentrate nella storia. Inoltre, verranno presentati componenti sempre nuovi. A volte l'App mostrerà una schermata aggiuntiva durante la preparazione del round: come al solito, seguite le indicazioni fornite per applicare tutte le regole correttamente.

### ATTENZIONE!

Alcune volte l'App fornirà delle indicazioni che non seguono lo svolgimento base del gioco.  
In questi casi applicate le indicazioni dell'App!

## CREDITI

**Autori:** Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen, Daniele Tascini

**Sviluppo:** Simone Luciani

**Illustrazioni e Grafica:** Ruslan Audia

**App sviluppata da:** Studio Clangore

**Regolamento e Edizione:** Giuliano Acquati



Gli autori ringraziano: Dennis Friis Skram, Ryan Thiebaud, Anders Frost Bertelsen, Peter Brichs, Jeppe Norsker, Jakob Givskud, Morten Weibach, Pelle Johansen, Mikkel Buch Skadhauge, Tobias Prentow, Daniel Hedegaard, Martin Bodker Enghoff, Hans Kristian Roemer, Anders Nohr, Ole Steiness, Michael Vedel, Jakob Lind Olsen, Thomas Molgaard, Henrik Marott Holse, Michael Andersen, Andreas Bo Petersen, Troels Hjort Lassen, Karen Visbech, Christian Vildrik Beck, Michael Brozek, Rasmus Soe Hammer, Peter Brichs, Mikkel Olsen, Jonas Hedegaard Nielsen, David Vindtorp, Ole Palmatøke Andersen, Thor Fejerskov Jensen, Kaare Siesing, Mads Brynum, Morten Brøsted, Rasmus Wichmann, Otto Plantener Jensen, Jeppe Sand Christensen, Maria Roemer Molgaard, Helene Reck Repsdorph, Thomas Kragh, Frederik Severin Tøgeby, Johannes Følsgaard, Kathrine Dons Christensen, Andreas Klarlund, Thomas Falke Mortensen, Kevin Ellenburg, Anders Hebert, Rasmus Schou Christensen, Nonne Schou Christensen, Søren Hebbelstrup, David Borg Burmeister, Ea Luna Burmeister Kaaring, Nora Maria Burmeister Kaaring, Bjorn William Burmeister.

Craneo Creations ringrazia tutti coloro che hanno partecipato allo sviluppo di questa avventura, in particolare: Samantha Milani, Francesco Luciani, Daniel Marinangeli, Bruno Andreucci, Ciccio e Simona, Alessio Cisbani, Simone Scalabrini, Ido Traini, Piero Mongelli, Claudio Cicalè e tutti i tester della prima versione, Roberto Pellei e gli avventori di Level up. Un ringraziamento speciale a: Alfredo Vallorani, Luciano Neroni, Davide Lazzari, Samuele Troiani e gli altri, aeraniti pirati dell'associazione Spazio Ludico, Sauro, Eleonora e i bucanieri dei Rolling Gamers, Daniele e i ragazzi del LABS Macerata, gli amici del castello Stahleck, i colleghi di Idea G.