Oh Capitano!

Un gioco di Florian Sirieix ambientato in un mondo originale di Les Découvreurs Ludiques.

Legends of Luma

V 1.1
© Copyright 2017
Ludonaute
Legends of Luma

www.legendsofluma.com

Regole del Gioco

Sei un temerario Avventuriero che ha intrapreso un grande viaggio in mare verso l'ignoto, al fine di rintracciare l'origine di un misterioso messaggio in bottiglia. Ma una terribile tempesta ha fatto naufragare la tua nave. Un provvidenziale mostro marino, il Nukha, ha salvato te e i tuoi compagni e ora vi siete rifugiati nella sua tana.



Questa caverna nasconde molti strani oggetti. Il Capitano vi ha dato il permesso di setacciare il posto e di portargli ciò che riuscite a trovare. Ma non avete intenzione di obbedirgli tanto facilmente: farete di tutto per tenere per voi la parte migliore del bottino.

Obiettivo del Gioco

Imbrogliando il Capitano, cercherai di tenere la maggior parte degli oggetti preziosi per te. Alla fine della partita, i Nomadi verranno a salvare te e i tuoi compagni. L'Avventuriero che ha accumulato il miglior bottino si guadagnerà il rispetto dei suoi compagni e sarà dichiarato vincitore. *Ricorda che il più ricco è sempre anche il più potente!*

Contenuto



- 1 Bottiglia del Capitano
- 30 Monete d'Oro (ognuna del valore di 1)



- 6 Plance Avventuriero



Fronte: Capitano



Retro: Esploratore

- 1 Distributore di carte che rappresenta la Caverna del Nukha (è richiesto il montaggio)



- 35 Carte:





  - 3 Lanterne (del valore di 3)
  - 4 Lanterne (del valore di 2)
  - 7 Uova di Nukha
  - 5 Rampini
  - 5 Lucertole
  - 5 Pistole
  - 5 Borse
  - 1 Arrivo dei Nomadi
- 3 Segnalini Maggioranza



Preparazione

Mettete temporaneamente da parte i segnalini Maggioranza. Saranno usati soltanto alla fine della partita.

• Il Capitano



Scegliete un Capitano tra i giocatori usando il metodo che preferite (braccio di ferro, sasso-carta-forbice, testa o croce ecc.). Il Capitano riceve 5 Monete e la Bottiglia del Capitano. Questa Bottiglia indica chi è il Capitano durante la partita.

• Gli Esploratori



Tutti i giocatori a eccezione del Capitano sono Esploratori. Ogni Esploratore riceve 3 Monete. *Se qualche Esploratore protesta, ditegli che avrebbe dovuto fare lui il Capitano.*

Le Monete rimanenti vanno collocate al centro del tavolo, per formare la **riserva**.

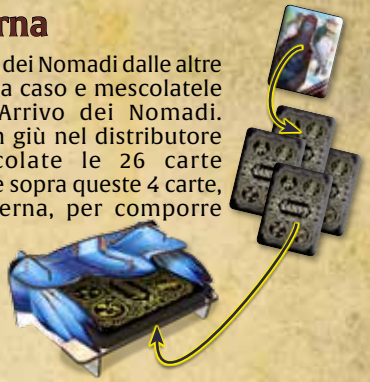
Ogni Esploratore (vale a dire ogni giocatore eccetto il Capitano) riceve 1 carta Borsa. Queste carte vanno collocate a faccia in giù davanti a ogni giocatore, e formeranno il **bottino** iniziale. Rimettete le eventuali carte Borsa rimanenti nella scatola del gioco.

• Scegliere gli Avventurieri

A partire dal Capitano *(Sì, ancora lui! La prossima volta cercate di essere voi il Capitano)* e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un Avventuriero, prendendo una plancia Avventuriero e collocandola davanti a sé, girata sul lato che corrisponde al suo ruolo attuale (Capitano o Esploratore).

• La Caverna

Separate la carta Arrivo dei Nomadi dalle altre carte. Pescate 3 carte a caso e mescolatele assieme alla carta Arrivo dei Nomadi. Collocatele a faccia in giù nel distributore di carte. Poi mescolate le 26 carte rimanenti e collocatele sopra queste 4 carte, all'interno della Caverna, per comporre il **mazzo**.









La Pila degli Scarti

Pescate le prime **3** carte dal mazzo e collocatele a faccia in giù sotto la Bottiglia del Capitano per comporre la **pila degli scarti**. *Il Capitano può guardare queste carte in segreto e rimetterle sotto la Bottiglia con un sorriso sardonico.*



Il Primo Giocatore

L'Esploratore alla sinistra del Capitano è il primo giocatore: deve collocare la Caverna davanti a sé per indicare che è il giocatore attivo.



Svolgimento del Gioco

I giocatori si dividono in due gruppi: **il Capitano e gli Esploratori**. Gli Esploratori setacciano la Caverna mentre il Capitano osserva i suoi sottoposti e cerca di mettere le mani sugli oggetti più preziosi!





Procedendo in senso orario, gli Esploratori svolgono i loro turni e continuano a giocare finché qualcuno non pesca la carta Arrivo dei Nomadi.

Alla fine del suo turno, il giocatore attivo consegna la Caverna al giocatore alla sua sinistra. La Caverna indica chi è il giocatore attivo, quindi non dimenticare di passarla.

Il Capitano non svolge il suo turno come giocatore attivo; ha già fin troppo da fare durante i turni degli Esploratori. Quindi la Caverna passa direttamente dall'Esploratore alla destra del Capitano all'Esploratore alla sua sinistra.

Struttura del Turno

(A). Ammutinamento o Fedeltà?

Questa fase si verifica **soltanto se possiedi più Monete del Capitano**. In questo caso puoi dichiarare ammutinamento (1) **o** proclamare fedeltà (2). Altrimenti, passa direttamente alla fase di Esplorazione (B).



(1) Dichiarare Ammutinamento: Colloca **la Bottiglia del Capitano e la pila degli scarti davanti a te**. Poi prendi **1 Moneta dalla riserva**. Se nella riserva non rimane più nessuna Moneta, non prendi nessuna Moneta. Il vecchio Capitano diventa un Esploratore e tu diventi il nuovo Capitano; entrambi i giocatori girano la loro plancia Avventuriero. **Il tuo turno termina immediatamente**.



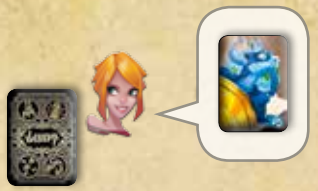
(2) Proclamare Fedeltà: Consegna 1 delle tue Monete al Capitano. *Se ti dimentichi di farlo, il Capitano può infuriarsi e pretenderla.* Poi prosegui con la fase di Esplorazione.



B. Esplorazione

Nel tuo turno, pesca la carta in cima al mazzo, guardala in segreto e dichiara al Capitano ciò che hai appena trovato: *Cerca di essere impassibile!*

Oh Capitano! Ho trovato
una Lanterna!
un Rampino!
una Lucertola!
una Pistola!



Se hai trovato un Uovo di Nukha, devi mentire e dichiarare qualcos'altro! *Il Nukha è una creatura sacra! Ti ha salvato la vita, quindi non devi mai rubare le sue Uova!*



Qualunque cosa trovi, puoi sempre mentire al Capitano. Anzi, in certi casi mentire potrebbe tornare a tuo vantaggio.

C. La Scelta del Capitano

Dopo avere dichiarato al Capitano la tua scoperta, il Capitano deve decidere se comprare l'oggetto (1) **o** lasciartelo usare (2).

(1) Se il Capitano compra l'oggetto:

Il Capitano ti consegna 1 delle sue Monete, rivela la carta e la mette a faccia in su nel suo bottino. **Solo e soltanto se hai detto la verità**, il Capitano usa l'effetto dell'oggetto per attaccare un qualsiasi Esploratore (perfino te). *Per esempio: "In effetti è una Lucertola. Davvero carina! Bene, la userò per rubarti una Moneta!"*



(2) Se il Capitano ti lascia usare l'oggetto:

Colloca la carta a faccia in giù nel tuo bottino. Poi attacca un altro Esploratore usando l'effetto dell'oggetto che hai appena dichiarato al Capitano, anche se sai che l'oggetto mostrato sulla carta è diverso (a questo punto non puoi più cambiare idea). Puoi bersagliare soltanto un Esploratore su cui sia possibile usare l'effetto dell'oggetto. Se nessun Esploratore può essere bersagliato, allora non si verifica nessun attacco. *No, non puoi attaccare il Capitano. Mostra un po' di rispetto!*



(D). Sfide

L'Esploratore attaccato può scegliere se accettare l'attacco (1) **o** sfidarti (2).

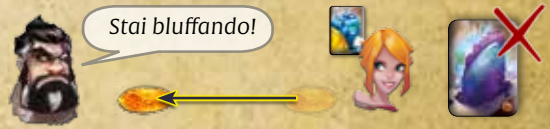
(1) L'Esploratore attaccato accetta l'attacco.

Non rivelare la tua carta e usa l'effetto dell'oggetto che hai annunciato.



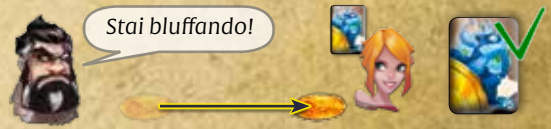
(2) L'Esploratore attaccato ti sfida e tu hai mentito.

Rivela la tua carta per mostrare che hai mentito. Il tuo avversario ignora l'attacco e prende 1 delle tue Monete.



(2) L'Esploratore attaccato ti sfida e tu hai detto la verità.

Rivela la tua carta per dimostrarlo. Usa l'effetto dell'oggetto. Poi prendi 1 delle sue Monete.



Se l'Esploratore non possiede nessuna Moneta, non ricevi una Moneta, nemmeno se questo ha perso la sfida.

Effetti delle Carte



Pistola
Scarta una carta.

Scegli 1 carta del bottino di un altro Esploratore (se scegli una carta a faccia in giù, scegli una carta a caso) e collocala a faccia in giù nella pila degli scarti, sotto la Bottiglia del Capitano. *Così impara! E no, non puoi usarla per sbarazzarti delle tue Uova! Bel tentativo, però!*



Lucertola
Ruba una Moneta.

Prendi 1 Moneta da un altro Esploratore. *Questa è facile, no?*



Rampino
Ruba una carta.

Scegli 1 carta del bottino di un altro Esploratore (se scegli una carta a faccia in giù, scegli una carta a caso) e collocala nel tuo bottino senza girarla (a faccia in giù o a faccia in su). *Dopo averlo fatto, metti via il Rampino e vatti a riposare un po'.*



Lanterna
Rivela una carta.

Rivela 1 carta a faccia in giù del bottino di un altro Esploratore. Questa carta rimane a faccia in su. *Okay, non è un effetto straordinario... ma con i Nomadi vale molto.*



Uovo di Nukha
Nessun effetto.

L'Uovo non ha nessun effetto. *Shhh! Dichiara qualcos'altro! Questo non è affatto un Uovo... Il Nukha è una creatura sacra, quindi i Nomadi si infurieranno se scoprono che hai tentato di rubare le sue Uova.*

Nota: Un attacco può bersagliare soltanto un Esploratore su cui sia possibile usare l'effetto dell'oggetto. Se nessun Esploratore può essere bersagliato, allora non si effettua nessun attacco; colloca l'oggetto nel tuo bottino senza usarne l'effetto.

Carte a Faccia in Su/Faccia in Giù

È possibile che un giocatore abbia sia delle carte a faccia in su che delle carte a faccia in giù nel suo bottino. Di default, le carte vengono collocate nel bottino di un giocatore a faccia in giù. Tuttavia, una carta viene girata a faccia in su quando:

– Il Capitano compra quella carta.

– Quella carta viene rivelata a causa dell'effetto di una Lanterna.

– Quella carta viene rivelata perché un avversario ti sfida.



Hai diritto a guardare le carte a faccia in giù del tuo bottino in qualsiasi momento. Puoi anche ridisporle nel modo che preferisci in qualsiasi momento.

Pila degli Scarti

Il Capitano può guardare le carte nella pila degli scarti in qualsiasi momento. In questo modo sa quali carte sono state scartate fin dall'inizio della partita e può usare queste informazioni per valutare meglio se gli Esploratori stanno mentendo oppure no.

Fine della Partita



Quando un Esploratore pesca la carta Arrivo dei Nomadi, la partita termina immediatamente. *I Nomadi sono interessati a comprare il bottino degli Avventurieri.*

Ogni giocatore rivela il suo bottino. Il segnalino Maggioranza delle Pistole viene consegnato al giocatore che possiede più **Pistole** (in caso di parità, nessuno prende il segnalino). Si procede allo stesso modo per i segnalini Maggioranza dei **Rampini** e delle **Lucertole**. *I Nomadi trattano solo con i migliori!*



Ogni giocatore somma i punti delle sue Lanterne (che valgono 2 o 3 punti), delle sue Borse (ognuna vale 1 punto), degli eventuali segnalini Maggioranza (ognuno vale 4 punti) e delle sue Monete (ognuna vale 1 punto): poi ogni giocatore sottrae i punti delle sue Uova di Nukha (ogni Uovo vale -1 punto).



Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di parità, il Capitano è il vincitore se è incluso tra i giocatori in parità. Altrimenti il vincitore è quello che possiede più Monete tra i giocatori in parità.

Capacità Speciali

Ogni Avventuriero possiede una capacità speciale:



Lys



Quando si assegnano i segnalini Maggioranza alla fine della partita, Lys vince in caso di parità. Quindi ottiene 4 punti se possiede il maggior numero di Lucertole (o Pistole, o Rampini) anche se un altro Avventuriero possiede lo stesso numero di Lucertole (o Pistole, o Rampini).



Nostromo



Quando Nostromo dichiara un ammutinamento, oltre a prendere 1 Moneta dalla riserva, può prendere 1 carta di sua scelta dalla pila degli scarti e collocarla nel suo bottino.



Moon



Alla fine del suo turno, Moon può girare fino a 2 carte del suo bottino a faccia in giù. Questa capacità non può essere usata quando Moon è il Capitano.



Red



Alla fine del suo turno, se Red è l'Avventuriero con meno Monete (senza essere in parità con altri), prende 1 Moneta da un Esploratore di sua scelta (ma non dal Capitano). Questa capacità non può essere usata quando Red è il Capitano.

Nelle partite a 5 o 6 giocatori, altri due Avventurieri si uniscono all'equipaggio. Raccomandiamo di non usare i personaggi seguenti nelle partite con un numero inferiore di giocatori:



Siana



Quando Siana è bersagliata dall'effetto di una Lanterna, di un Rampino o di una Pistola, è lei (e non l'attaccante) a scegliere quale delle sue carte subirà l'effetto. **Tuttavia non le è consentito di scegliere un Uovo di Nukha.**



Ulrich



Se Ulrich vince una sfida (come attaccante o come bersaglio di un attacco) prende 2 Monete dal suo avversario anziché 1.

Legends Of Luma

Autore del gioco
Florian Sirieix

Artisti
Max Degen
Cédric Lefebvre
Ian Parovel
Pascal Quidault
Radja S.
Davide Tosello
Tom Vuarchex

Prodotto in origine da:
Ludonaute