



Barbagrog

XVII secolo

Barbagrog, il famigerato capitano barbaresco, è stato catturato dalla flotta imperiale durante uno scontro nelle acque dei mari tropicali.

Al grido di "O Grog, o Morte!" riuscirà la sua impavida ciurma a liberarlo prima che venga gettato nelle umide prigioni dell'Impero?

30-60 minuti

2 giocatori

10 anni o più

Dado Gòmena	Due Ponti Galeone G. Pirata	Fregata Corvetta S. Pirata	Fluyut Prigione Piovra	Isola Rifugio Isola del Grog Isola Cantiere
----------------	-----------------------------------	----------------------------------	------------------------------	---



3 Ciurme
3 Grog
6 Punti Scafo
1 Barile piccolo
1 Ancora
2 segnalini
Tempo







Tre Ponti
Porto di Partenza
Porto di Arrivo























Diario di Bordo
Scafo
Legenda
Albero Maestro

Le Navi

Le caratteristiche

Tutte le imbarcazioni sono classificate navi da guerra a eccezione della Prigione, che è una nave da trasporto. Ogni nave, oltre alla grandezza stessa, ha le seguenti caratteristiche:

	<input type="radio"/>	alta
manovrabilità	<input type="radio"/>	media
	<input type="radio"/>	bassa
velocità		
combattività	 	
punti scafo		

					
	<i>Nave Prigione</i>		<i>1</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
	<i>Fluyot</i>		<i>4</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
	<i>Coroetta</i>		<i>3</i>	<i>2</i>	<i>1</i>
	<i>Fregata</i>		<i>3</i>	<i>3</i>	<i>1</i>
	<i>Galeone</i>		<i>2</i>	<i>4</i>	<i>1</i>
	<i>Due Ponti</i>		<i>2</i>	<i>5</i>	<i>1</i>
	<i>Tre Ponti</i>		<i>1</i>	<i>6</i>	<i>1</i>
	<i>Sciabecco Pirata</i>				<i>6</i>
	<i>Galeone Pirata</i>				

La nave pirata

La nave pirata ha caratteristiche di velocità e combattività variabili a seconda della quantità di grog imbarcato: lo Scafo permette di visualizzarle comodamente.



Il segnalino Barile sta sulla linea mediana dello Scafo.

Quando il Pirata carica o scarica tasselli Grog, sposta il Barile lungo la linea mediana in modo da coprire, in ogni momento, l'esatto numero di barili di grog a bordo (da 0 a 6). In corrispondenza del Barile, la linea superiore indica il valore della velocità, la linea inferiore quello della combattività.



All'inizio della battaglia la nave non ha grog a bordo, il Barile sta sul valore zero, perciò la combattività è nulla e la velocità pari a 4.

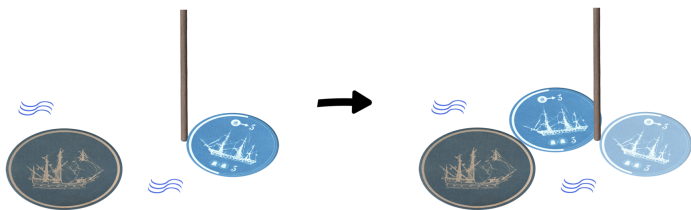
Ogni qual volta il Pirata imbarca un qualsiasi tassello caricandolo a bordo, deve metterlo a fianco dello Scafo.

Il movimento

Il movimento di una nave è una sequenza continua di mosse, di numero compreso tra zero e la sua velocità.

Ogni mossa viene compiuta tenendo l'Albero Maestro perpendicolare, cioè verticale, al piano di gioco (che rappresenta il mare) e appoggiandolo al bordo della nave in corrispondenza della linea piena della manovrabilità. I vascelli Due e Tre Ponti hanno un unico punto di appoggio, Fregata e Galeone imperiali hanno metà bordo a disposizione, mentre le restanti navi tutto il bordo.


Ora, tenendo fermo e puntato l'Albero Maestro, la nave va sollevata da questo e dal mare, quindi ripiazzata appoggiandola nuovamente all'Albero in qualsiasi punto del bordo, cioè senza più tener conto della linea della manovrabilità. Levate ora l'Albero Maestro e ripetete il procedimento per compiere eventualmente un'altra mossa.





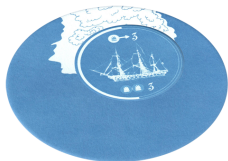
*La nave va piazzata senza mai sovrapporla ad altre tessere.
Nel momento in cui la nave viene sollevata dal mare, non è più possibile avere ripensamenti e riposizionare l'Albero Maestro: in qualsiasi modo la nave venga ripiazzata, questa è una mossa.*

Il combattimento

Il combattimento tra due navi da guerra nemiche a contatto, in un punto qualsiasi del proprio bordo, è costituito da un attacco reciproco.

Ciascuna fazione lancia il dado  e, se il numero sortito è uguale o maggiore della combattività avversa, la nave nemica viene danneggiata perdendo 1 punto scafo; in caso contrario l'attacco fallisce. Può accadere che le due navi si danneggino vicendevolmente.

Le navi imperiali che vengono danneggiate affondano e vanno messe sopra il Porto di Partenza; se nel porto sono presenti i Guastatori, vanno messe sotto di essi (come spiegato oltre). In figura, il Pirata ha sortito un 3, quindi la Fregata viene colpita perchè ha   = 3.



Quando la nave pirata viene danneggiata va preso 1 Punto Scafo che ha a bordo e va messo sull'Isola Cantiere: qui potrà in seguito essere riparata (come spiegato oltre). In figura, l'Impero ha sortito un 5, quindi il Galeone Pirata viene colpito perchè ha $\text{☪} \text{☪} = 4$, avendo già imbarcato 4 barili di grog.



Come spiegato precedentemente, l'attacco è reciproco e simultaneo, perciò le navi imperiali che vengono affondate hanno comunque la possibilità di danneggiare il nemico.

Navi con combattività nulla non possono attaccare; la Nave Prigione non può mai essere coinvolta in combattimento.

La Battaglia tra Pirata e Impero

Scopo del gioco

Il Pirata deve liberare Barbagrog effettuando un arrembaggio alla Nave Prigione; l'Impero deve trasferire Barbagrog dal Porto di Partenza a quello di Arrivo.

Preparativi per la Battaglia



Le regole base sono consigliate a novelli capitani alle loro prime battaglie: giocate senza la Piovra Gigante, le ciurme e la variante Tempo Atmosferico, rimettendo nelle tasche della vela anche il Diario di Bordo e i due segnalini Tempo (ignorare quindi i passaggi delle regole che citano queste componenti e utilizzate 3 navi imperiali come

spiegato oltre).

Le regole complete sia di Piovra Gigante che di ciurme possono essere giocate già dopo le prime battaglie (utilizzate 4 navi imperiali come spiegato oltre).

La variante Tempo Atmosferico è facoltativa e idonea a esperti capitani, navigati veterani: potrete utilizzarla solo quando sarete in grado di padroneggiare tutte le altre regole.

Allestimento dello scenario

Coprite il tavolo con un panno in modo che le tessere non scivolino sul piano di gioco. Decidete quale fazione comandare: l'Impero  prende tutte le tessere blu, il Pirata  tutte quelle nere. Eseguite in ordine i seguenti preparativi, misurando le distanze tra due tessere con la Gòmena, considerandone i rispettivi centri.



Piazza in mare i due porti distanziandoli fra loro 3 nodi per una battaglia breve, 4 per una lunga.



Piazza ovunque in mare le tre isole, mantenendo una distanza minima di 1 nodo dai porti, poi mette un Grog e una Ciurma in maniera casuale su ciascuna di esse.



Sorteggia 2 delle sue navi da guerra da escludere (le ripone nelle tasche della vela) e piazza le rimanenti 4 ovunque in mare senza alcuna limitazione.

Se giocate con le regole base, esclude invece 3 navi da guerra.



Sorteggia 1 nave pirata da escludere e piazza l'altra ovunque in mare senza alcuna limitazione.

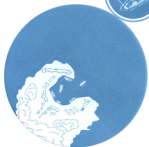
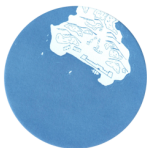


Piazza in mare la Nave Prigione a contatto del Porto di Partenza e la Piovra Gigante a 1 nodo esatto di distanza dalla nave pirata.



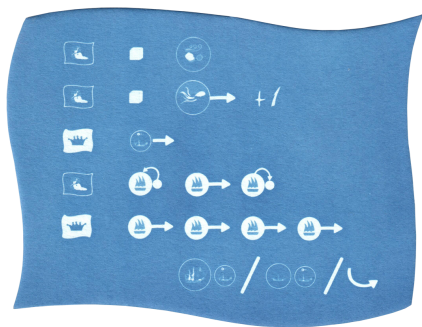
Dispone di fronte a sè lo Scafo con il segnalino Barile sul valore zero e prende a bordo i 6 Punti Scafo e l'Ancora mettendoli a fianco dello Scafo stesso.

*Disponete a fianco dello scenario il dado, la Gòmena, l'Albero Maestro e la Legenda, posizionando quest'ultima sul lato con il simbolo 🐉➔ +1. Se giocate con la variante Tempo Atmosferico mettete a fianco dello scenario anche il Diario di Bordo posizionando entrambi i segnalini Tempo nel settore **Vento**.*




Svolgimento della Battaglia

Ogni lato della *Legenda* mostra un turno completo: si svolgeranno, alternativamente, prima l'uno e poi l'altro lato. Ogni linea della *Legenda* riassume una fase di gioco, mostrando quale fazione deve agire e che azioni deve compiere.



Tempo Atmosferico

Lanciate il dado  e leggete il Diario di Bordo.

Considerate il settore dove sta il segnalino Condizioni del Tempo .

Se la freccia corrispondente al numero sortito è diretta verso un settore circolare, posizionate in esso entrambi i segnalini Tempo: il tempo atmosferico è cambiato, quindi saltate l'azione Brutta Situazione e passate subito all'azione Condizioni del Tempo. Se invece la freccia corrispondente al numero sortito è diretta verso un settore a vela, non spostate alcun segnalino Tempo ed eseguite prima l'azione Brutta Situazione, poi l'azione Condizioni del Tempo.



Brutta Situazione

Lanciate il dado  una seconda volta.

Se il nuovo numero sortito corrisponde alla combattività di una nave imperiale posta in mare (considerate i valori base senza modifiche), essa sola subisce la penalità parziale indicata, altrimenti è la nave pirata a subirla: segnate questa nave posizionandovi sopra il segnalino *Brutta Situazione*.



Ecco le penalità parziali in dettaglio (in ogni caso le caratteristiche non vanno mai sotto zero):

Secca: la nave si è arenata su un banco di sabbia dei bassi fondali tropicali e la sua velocità è pari a 0.

Controvento: la nave viaggia arrancando controvento e la sua velocità è ridotta di 2.

Correnti: la nave viene trascinata da un'insidiosa corrente marina e, durante la propria fase, verrà mossa dalla fazione avversa.

Se è il Pirata a subire la sorte, l'Impero agisce solo sul puro movimento della nave e non sulle azioni, che, se possibile, il Pirata potrà comunque compiere.

Avversità: l'equipaggio e la nave sono in difficoltà a causa della forte pioggia e la sua combattività è ridotta di 2.

Uragano: un crescente uragano provoca gravi danni alla nave, che perde 1 punto scafo. Riposizionate immediatamente il segnalino *Brutta Situazione* nel settore circolare **Tempesta** e tornate all'inizio della fase Tempo Atmosferico.

Condizioni del Tempo



Il settore circolare occupato dal segnalino Condizioni del Tempo indica quale penalità generale subiscono tutte le navi a eccezione della Prigione.

Ecco le penalità generali in dettaglio (in ogni caso le caratteristiche non vanno mai sotto zero):

Calma: il poco vento permette solo una blanda andatura e le navi hanno velocità ridotta di 1.

Burrasca: il troppo vento impedisce manovre ordinate e le navi hanno combattività ridotta di 1.




Nebbia: densi banchi di nebbia diminuiscono la visibilità e le navi hanno velocità pari a 1.


Tempesta: un fortissimo vento soffia sui mari tropicali rendendo impossibili i combattimenti e ingovernabili le navi, ognuna delle quali, durante la propria fase, verrà mossa dalla fazione avversa. Il Pirata leva subito l'Ancora riportandola a bordo e non potrà compiere alcuna azione oltre al movimento.



Pioira Gigante

La Pioira Gigante viene mossa alternativamente da Pirata e Impero: la Legenda mostra quale fazione agisce su di essa nel turno in corso.

Lanciate il dado  e consultate lo Scafo: il numero sortito indica, sulla linea inferiore, il valore della combattività, al quale corrisponde, sulla linea superiore, la velocità della Piovra Gigante  → =  →.

La velocità della Piovra assume quindi valori da 1 a 4 se agisce l'Impero, valori da 2 a 5 se agisce il Pirata  → +1.

Posizionando l'Albero Maestro liberamente lungo il suo bordo, effettuate il movimento della Piovra.

Al termine del movimento, se si trova a contatto di una qualunque nave a eccezione della Prigione, solo la Piovra compie un attacco (con le adeguate conseguenze), quindi si inabissa repentinamente: è sempre l'Impero che subito la ripiazza a 1 nodo esatto di distanza dal Pirata.

Al termine dell'azione di una nave da guerra, se essa si trova a contatto della Piovra, quest'ultima si inabissa senza attaccare, con conseguente suo ripiazzamento da parte dell'Impero.



Nave Prigione

Se la Nave Prigione è abbordata, il Pirata riporta l'ancora a bordo.
L'Impero muove la Prigione compiendo fino a una mossa.



Nave Pirata

Questa fase è divisa in tre parti: carico, movimento e scarico, più gli eventuali combattimenti.

Carico

Il Pirata può imbarcare un Grog (spostate il Barile) o una Ciumra o un Punto Scafo prendendolo dall'isola alla quale è attraccato e mettendolo a fianco dello Scafo.

Movimento

Se la nave è attraccata, il Pirata leva l'Ancora riportandola a bordo.

Il Pirata muove la nave tenendo conto della sua attuale velocità, ma in qualsiasi momento può gettare in mare quanto grog desidera aumentandola istantaneamente (spostate il Barile); i Grog gettati vanno subito messi sull'Isola del Grog.

Terminato il movimento, il Pirata può gettare l'Ancora mettendola su una tessera con cui sia a contatto per:



*attraccare a un'isola
o a un porto*



*abbordare una nave da guerra per
cercare di predarla se i Pirati hanno a
bordo i Predoni (come spiegato oltre)*



*abbordare la Nave Prigione
per cercare di compiere
l'arrembaggio a fine turno*

In alternativa, se la nave è a contatto dell'Isola Rifugio, il Pirata può nascondersi: mette la nave su quest'isola senza gettare l'Ancora e, fintanto che è nascosto, non può compiere azioni né subire attacchi.

Scarico

Il Pirata può scaricare un Grog o una Ciumma che ha a bordo.

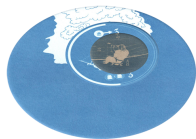


*Il Grog può essere messo su un'isola alla quale
il Pirata sia attraccato (spostate il Barile).*




I Guastatori possono sbarcare nel Porto di Partenza solo se la nave vi è attraccata. Fino al termine della battaglia la ciurma ritarda di un turno il piazzamento in mare delle navi imperiali:


quando queste affondano, vanno messe sopra il porto e sotto i Guastatori.

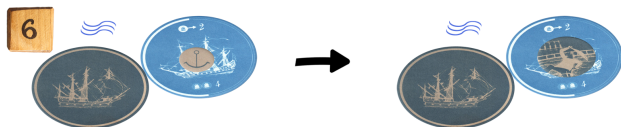


Gli Incursori possono essere scaricati in mare. Per compiere l'incursione essi devono toccare contemporaneamente sia la nave pirata che la Prigione, eventualmente sovrapponendosi a esse: mettete l'Ancora su quest'ultima e riportate la ciurma a bordo. La Nave Prigione è stata abbordata.



I Predoni vanno all'arrembaggio della nave da guerra abbordata. Il Pirata lancia il dado  e, se il numero sortito è pari o maggiore della combattività avversa, mette la ciurma sulla nave da guerra prendendone possesso (nave predata) e riporta l'Ancora a bordo; in caso contrario l'arrembaggio fallisce e la ciurma rimane a bordo della nave pirata. La nave predata fa parte della fazione pirata, che la muove durante la fase Flotta Imperiale; se dovesse affondare ritorna in possesso dell'Impero, mentre i Predoni vanno messi sull'Isola Rifugio.

In figura, il Galeone viene predato perchè ha =4.



Combattimento

Al termine della fase, se l'Ancora è a bordo, inutilizzata, si verifica un combattimento tra la nave pirata e ciascuna nave nemica con la quale si trovi a contatto: si possono verificare più combattimenti.



Flotta Imperiale

Se una nave da guerra è abbordata, il Pirata riporta l'Ancora a bordo.

L'Impero effettua il movimento di tutta la sua flotta in mare iniziando dalla nave con combattività minore e proseguendo in ordine fino alla nave con quella maggiore.

L'eventuale nave predata viene mossa dal Pirata anzichè dall'Impero.

Al termine del movimento di ogni nave, si verifica un combattimento tra essa e ciascuna nave nemica con la quale si trovi a contatto: si possono verificare più combattimenti.



Termine o prosieguo della Battaglia

Alla fine del turno, se la Nave Prigione è abbordata (con o senza gli Incursori) e la nave pirata non è a contatto di navi da guerra nemiche, si compie l'arrembaggio e Barbaggrog viene liberato.

Vince il Pirata!



Se ciò non accade la Battaglia prosegue, voltate la Legenda (solo se state giocando con la Piovra Gigante) e, se la nave pirata è sull'Isola Rifugio, il Pirata la piazza in mare a

contatto dell'isola stessa. Eseguite inoltre, per le navi presenti sul Porto di Partenza i seguenti preparativi, rispettando l'ordine indicato:

- 1 - le navi libere da Guastatori vanno piazzate in mare a contatto del porto stesso;
- 2 - liberate le restanti navi dai Guastatori, ma lasciatele sopra il porto stesso.



La Battaglia ha istantaneamente termine in qualsiasi momento del turno se la Nave Prigione giunge a contatto del Porto di Arrivo o se la nave pirata viene affondata (non ha più Punti Scafo a bordo).

Vince l'Impero!



*Alla mia famiglia con Tito,
ad Aurora, Paolo e Stella,
a tutti coloro che credono in Toncc*



*Non adatto ai minori di 3 anni.
Tenere all'asciutto e al riparo dai raggi solari.*

*Creato e fatto a mano da Davide Bassanelli.
Grafica di Aurora Scarpellini e Davide Bassanelli.
Pirografia dadi di Simone Bassanelli.
Cuciture vela di Stella Locatelli.*

Bergamo, Italia, 2018.

www.toncc.it

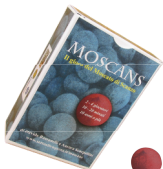
Tóncc



Labirinto
e
Medusa



Tónccproduzioni



MOSCÁNS



Barbagrog

