



Arrr!!! è un gioco di carte competitivo a turni in cui i giocatori vestono i panni di pirati dalla dubbia moralità che navigano per i Sette Mari alla ricerca di fama e dobloni.

## COS'HO IN TASCA?

### Componenti di gioco

La scatola di Arrr!!! include:

**39 carte EQUIPAGGIO:** dal dorso rosso, rappresentano le risorse a disposizione del giocatore per comporre un equipaggio con cui solcare i Sette Mari.

**39 carte EVENTO:** dal dorso blu, usate per interagire con il gioco e gli altri giocatori.

**23 carte ESPLORAZIONE:** dal dorso arancione, rappresenteranno gli incontri disponibili nei Sette Mari.

**9 carte CAPITANO:** dal dorso viola, rappresentano il ruolo interpretato dai giocatori.

**40 DOBLONI:** la moneta corrente del gioco.

**6 dadi:** si usano per risolvere le dispute senza venire alle mani.

## CHE LINGUA PARLI, STRANIERO?

### Terminologia

#### Mazzi Scarti



#### Sette Mari



#### Area giocatore

#### Equipaggio



#### Forziere



#### Capitano

I SETTE MARI sono l'area che comprende la porzione di tavolo tra i giocatori. Nei SETTE MARI vengono posizionate le carte ESPLORAZIONE. Ogni giocatore ha davanti a sé una propria AREA GIOCATORE, che contiene le sue risorse, composta da: FORZIERE, carte EQUIPAGGIO e carta

CAPITANO. Fondamentale per ogni pirata è l'accumulo di DOBLONI solitamente ricevuti in ricompensa. I DOBLONI sono utilissimi per barare, ma possono essere rubati dagli altri giocatori. Appena vengono ottenuti il giocatore li pone nel suo FORZIERE: la porzione di tavolo dove mettere da parte DOBLONI e COLLEZIONI conquistati, sempre visibili a tutti, assieme alle CARTE ESPLORAZIONE che danno FAMA che devono invece esservi poste coperte. La RISERVA è il luogo in cui conservare i componenti di gioco che al momento non sono in uso.

**Se il testo di una carta contraddice il regolamento, la carta ha la precedenza.**

## DA DOVE COMINCIAMO?

### Preparare il gioco.

Per preparare una partita mischiate un numero di carte ESPLORAZIONE proporzionale ai giocatori per garantire uno svolgimento equilibrato. Lo schema a fianco garantisce 5 turni per ogni giocatore.

giocatori	carte esplorazione
2	11
3	17
4	23

Ponete il mazzo sui Sette Mari, poi pescate e piazzate a faccia in su un numero di carte uguale al numero di giocatori componendo una fila di carte, la prima pescata sarà la più lontana dal mazzo. Nei Sette Mari non potranno mai esserci più carte ESPLORAZIONE del numero di giocatori +2. Nel momento in cui entra in gioco una carta che fa superare questo numero, la carta più lontana dal mazzo viene scartata per tornare al numero consentito. Dopodiché mischiate il mazzo EQUIPAGGIO ed ogni giocatore ne pesca 6 carte, mischiate il mazzo EVENTI ed ogni giocatore ne pesca 2 carte, infine distribuite dalla RISERVA 2 DOBLONI ad ogni giocatore. Ora siete pronti per un mondo pieno di grogh!

## OGNI COSA A SUO TEMPO

### Il flusso del gioco

Per decidere il primo giocatore potete lanciare i dadi e chi fa più 2 comincia. In alternativa può cominciare chi assomiglia di più ad un pirata!

Ogni giocatore nel suo turno di gioco attraversa 4 fasi:

#### 1 Reclutamento.

Il giocatore può scartare dalla mano un numero qualsiasi di carte EVENTO o EQUIPAGGIO. Poi può pescare dal mazzo EVENTI e dal mazzo EQUIPAGGIO per averne in mano al massimo 3 per tipo. Però se dopo aver scartato, il giocatore ha ancora in mano 3 o più carte di un tipo, non potrà pescarne di quel tipo. Pescando non si potrà mai arrivare a più di 6 carte in mano.

#### 2 Equipaggiamento.

Il giocatore dispone davanti a sé il suo equipaggio che deve essere composto da un massimo di 4 carte EQUIPAGGIO, scelte tra quelle che ha in mano.

#### 3 Azione.

Il giocatore di turno dichiara e compie una AZIONE.

#### 4 Esplorare nuovi orizzonti.

Il giocatore pesca una nuova carta ESPLORAZIONE e sposta quelle presenti allontanandole dal mazzo in modo da far posto alla carta appena pescata, che deve essere posta sul tavolo di fianco al mazzo. Poi passa la mano al giocatore alla sua sinistra!

## CHE VUOI FARE OGGI?

### Azioni

Nella fase azione il giocatore può compiere una tra 3 azioni:

#### ◆ Solcare i Sette Mari.

Il giocatore sceglie una delle carte ESPLORAZIONE sul tavolo e la affronta nelle modalità descritte sulla carta.

#### ◆ Razziare.

Il giocatore prende 2 DOBLONI dalla RISERVA e li pone nel suo FORZIERE. Finisce così l'azione.

#### ◆ Sfidare.

Il giocatore di turno sceglie un altro giocatore e su quale caratteristica sfidarlo. Dichiara anche cosa vuole rubargli in caso di vittoria: fino ad un massimo di 4 dobloni oppure una carta COLEZIONE dal FORZIERE. Per partecipare a una sfida si deve possedere almeno una di queste 2 cose. Il giocatore che viene sfidato può scegliere se accettare o rifiutare. Se rifiuta, lo sfidante sceglie 2 carte EQUIPAGGIO equipaggiate nell'area giocatore dello sfidato e può aggiungerle alla sua mano, in più lo sfidante può prendere 1 DOBLONE dalla RISERVA e l'azione si conclude. Se lo sfidato raccoglie la sfida, decide cosa rubare al suo avversario in caso di vittoria (o i dobloni o una carta COLLEZIONE).

La posta in palio per la sfida viene presa e messa da parte. I DOBLONI in palio non potranno essere usati per barare fino alla fine della sfida. Durante la sfida entrambi i giocatori vengono considerati di turno, pertanto diventano possibili bersagli delle carte EVENTO ed entrambi possono usare i poteri speciali del loro EQUIPAGGIO e CAPITANI. I giocatori quindi lanciano contemporaneamente il numero di dadi dato dal punteggio della caratteristica scelta dallo sfidante. Vince la sfida chi ottiene più successi: in caso di parità non vince nessuno e ognuno si riprende la propria posta.

## SEMBRI BRAVO A MANEGGIARE QUELL'AFFARE

### Eeguire i test

Un test è indicato da 3 elementi. Il simbolo di una delle 4 caratteristiche presa in esame, un numero che ne rappresenta la difficoltà, e le eventuali penalità o ricompense in caso di successo o sconfitta.

	ATTACCO		ASTUZIA
	NAVIGAZIONE		CORAGGIO

### Esempio di test

	3	test di astuzia, difficoltà 3
	5	test di navigazione, difficoltà 5

Per superare un test il giocatore deve lanciare un numero di dadi pari alla somma dei valori indicati sui simboli della caratteristica in esame posti sulle sue carte EQUIPAGGIO nella sua area giocatore. Ogni dado che a

fine lancio mostri il simbolo della caratteristica in esame, oppure 2, che è il jolly, rappresenta un successo. A fine lancio dovranno esserci almeno tanti successi quanti la difficoltà, altrimenti il test sarà fallito.

### Esempio



## SE DEVI BARARE, FALLO BENE!

### Barare

Ogni volta che un giocatore lancia dei dadi, può scartare un doblone dal FORZIERE per lanciare altri 2 dadi in più prima di concludere il lancio. Può farlo anche dopo il primo lancio di dadi, più volte.

## CARTOGRAFIA NAUTICA

### Carte Esplorazione

In quanto pirati lo scopo è quello di conquistare FAMA e DOBLONI. Per far ciò il modo principale è affrontare e vincere le carte ESPLORAZIONE, solitamente superando un test. Alcune carte ESPLORAZIONE possono avere più di un test, in questi casi i test si risolvono in ordine, dall'alto in basso. Se il primo non viene risolto non si può accedere al successivo e la carta ha sconfitto il giocatore.



La FAMA è indicata in basso, sopra al simbolo mentre i DOBLONI sono indicati sopra al simbolo . La FAMA non può essere rubata, mentre i DOBLONI sì. Alcune carte ESPLORAZIONE al posto di un numero ad indicare la FAMA possiedono un simbolo. È una COLLEZIONE. Più simboli uguali vengono accumulati, maggiore è il punteggio a fine partita. Le carte conquistate che danno FAMA vanno poste coperte nel FORZIERE, ma se fanno parte di una collezione vanno poste a faccia in su. Gli altri giocatori devono sempre sapere se avete una collezione. Possono esserci ricompense diverse da FAMA e DOBLONI, riportate dopo il simbolo . Nel caso di fallimento del test, alcune carte prevedono una penalità indicata di seguito al simbolo . Se è riportato il simbolo il giocatore subisce un danno e deve scartare un numero di carte equipaggiate pari al valore indicato.

Il simbolo indica sempre una condizione necessaria per affrontare quell'esplorazione. Si può dichiarare l'azione contro quella carta solo se la condizione è soddisfatta. Se nel corso della fase azione queste condizioni vengono meno, il giocatore prosegue comunque. L'ordine delle carte ESPLORAZIONE nei Sette Mari è molto importante. Molte di esse in basso hanno riportata una

**INFLUENZA.** Se le carte a fianco riportano un test sulla caratteristica indicata dall'influenza la difficoltà di quel test viene modificata dal valore dell'influenza. L'influenza dei DOBLONI si applica anche nel caso il valore di DOBLONI della carta influenzata sia assente.



Il test di non subisce influenze. La difficoltà del test di sale a 3. Il test di resta a difficoltà 1 perché la difficoltà non può mai essere inferiore a 1.

La difficoltà del test di sale a 3.

La difficoltà del test di sale a 3.

**NOTA:** per nessun motivo la difficoltà di un test può scendere sotto a 1.

## PREPARIAMOCI A SALPARE!

### Carte Equipaggio

Sappiamo cosa troveremo nei sette mari, ma come ci si prepara per l'avventura?

Durante la fase Equipaggiamento il giocatore sceglie dalla mano fino a 4 carte EQUIPAGGIO e le scopre davanti a sé nella propria area giocatore. Queste carte sono ora considerate EQUIPAGGIATE. Le carte EQUIPAGGIO, si possono suddividere in PRIMO UFFICIALE, OGGETTO e CIURMA.



Nell'area giocatore non devono mai esserci più di un PRIMO UFFICIALE e più di una CIURMA. Il numero di oggetti invece non ha questo limite. Nulla vieta che si possa equipaggiare un numero di carte inferiore a 4 o solamente equipaggiarsi di oggetti, anche dello stesso tipo: l'assenza totale di carte EQUIPAGGIO nell'area giocatore implica l'assenza del giocatore dai Sette Mari, che non può affrontare carte ESPLORAZIONE e tantomeno sfidare o essere sfidato. Rimane valida solo l'azione di razzare.

Nel lato sinistro della carta sono raffigurate le quattro caratteristiche di gioco: attacco, navigazione, astuzia e coraggio. I numeri sui simboli indicano il valore della caratteristica, l'assenza del numero equivale a zero. Quando si affronta un test o una sfida bisogna

sommare il valore della caratteristica richiesta di tutte le carte equipaggiate nell'area giocatore. Il totale indica il numero di dadi che il giocatore tira per superare le avversità. OGGETTI e PRIMI UFFICIALI hanno delle abilità che possono essere attivate un'unica volta per turno. Queste abilità sono indicate dal simbolo e per attivare l'effetto descritto dal testo devono essere ESAURITE, ovvero ruotate. Una carta ESAURITA viene automaticamente PREPARATA (riportata in posizione verticale) all'inizio del turno del giocatore. Una carta ESAURITA mantiene attivi i valori delle sue caratteristiche. A meno che non sia scritto diversamente sulla carta, una carta EQUIPAGGIO può essere ESAURITA da un giocatore solo se è di turno e nella sua fase Azione o se partecipa ad una una Sfida.



Carta esaurita Carta preparata

Se il giocatore comincia la fase di equipaggiamento con già delle carte EQUIPAGGIO davanti a sé, se lo desidera può scartarne una o più per far posto a quelle che vuole piazzare dalla sua mano.

## CAZZA QUELLA GOMENA!

### Carte Capitano

A inizio partita ogni giocatore sceglie o pesca a caso un CAPITANO, una carta speciale che rappresenta il personaggio interpretato dal giocatore. Un CAPITANO non possiede caratteristiche, ma ha una o più abilità peculiari, il cui effetto è descritto nel dettaglio dal testo della carta. Queste carte non fanno parte delle carte EQUIPAGGIO, per cui non possono essere scartate in caso di danni né rubate durante le sfide, né bersagliate da abilità o Eventi.

## NON SOLO ESPLORAZIONE!

### Carte Evento

I Sette Mari possono riservare anche altre sorprese oltre le carte ESPLORAZIONE e sono quegli accadimenti imprevedibili dati dalle carte EVENTO. Le carte EVENTO sono parte della mano del giocatore e salvo diversa dicitura nel testo della carta, possono essere giocate da qualsiasi giocatore, in qualsiasi numero, solo durante la fase Azione ed i bersagli validi sono solo il giocatore di turno e le carte sul tavolo.

Le carte EVENTO bloccano il normale flusso del gioco e normalmente devono essere risolte prima di proseguire. Ad esempio se viene giocata una carta EVENTO sul giocatore di turno prima che affronti una carta ESPLORAZIONE, questi dovrà risolvere prima la carta EVENTO. Se la carta EVENTO riduce i dadi da usare in un lancio, allora deve essere giocata prima di tirare i dadi, se invece li aumenta, può essere giocata anche dopo.



**NOTA:** qualsiasi effetto che tolga o aggiunga dadi va sempre trattato nel modo appena descritto.

È tuttavia possibile rispondere ad un EVENTO prima che venga risolto con un'altra carta EVENTO. Quando viene giocato più di un EVENTO, vengono risolti sempre in ordine inverso: l'ultimo giocato ha effetto per primo, il primo giocato (se non viene annullato o vanificato dagli eventi sopra) ha effetto per ultimo. Le carte evento che presentano un simbolo , sono permanenti. Una volta risolte rimangono in gioco ed il loro effetto è continuativo.

**NOTA:** sia le abilità dell'EQUIPAGGIO che gli effetti degli EVENTI e le penalità delle carte ESPLORAZIONE si impilano nella medesima pila temporale. L'ultimo giocato va risolto per primo.

**NOTA:** esaurire una carta per attivarne l'abilità è parte dell'abilità stessa. Pertanto una carta EVENTO giocata in risposta ad una abilità viene risolta prima di esaurire la carta.

## FINIRE LA PARTITA E CONTARE I PUNTI.

Il gioco termina quando non è più possibile pescare carte ESPLORAZIONE. A questo punto contate i punti come segue:

- 1 per ogni DOBLONE nel FORZIERE
- 1 per ogni punto FAMA dato da carte ESPLORAZIONE.
- 1 per ogni collezione singola
- 4 per ogni collezione di due carte
- 8 per ogni collezione di tre carte

In caso di parità vince chi ha maggior FAMA. In caso persista la parità vince chi ha più DOBLONI. In caso continui ad esserci una parità, vince chi assomiglia di più ad un pirata. ARRRRR!!!!

## MODALITÀ DI GIOCO

Per facilitare l'apprendimento del gioco introduciamo alcune modalità che lo semplificano. La più facile è la Modalità PENDAGLIO DA FORCA, mentre la più complessa e completa è la Modalità ARRRR!!!!

### Pendaglio da forca (facile)

Esplora i sette mari con il tuo equipaggio! Si gioca solo con i mazzi ESPLORAZIONE ed EQUIPAGGIO. Il giocatore comincia con una mano iniziale di 6 carte EQUIPAGGIO e 2 DOBLONI. Le uniche azioni disponibili sono Solcare i Sette Mari e razzare. A inizio turno il giocatore pesca solo carte EQUIPAGGIO per arrivare con al massimo 4 carte in mano.

### All'arrembaggio (intermedio)

Esplora i Sette Mari con il tuo equipaggio ed interagisci con gli eventi che potrai lanciare sui giocatori in turno! Si gioca con i mazzi ESPLORAZIONE, EQUIPAGGIO ed EVENTO. Il giocatore comincia con una mano iniziale di 6 carte EQUIPAGGIO e 2 EVENTO. Le uniche azioni disponibili sono Solcare i Sette Mari e razzare.

## Modalità ARRRR!!! (più complessa)

Esplora i sette mari con il tuo equipaggio e interagisci con gli eventi, sfida i tuoi compagni di gioco e fai razzia di dobloni, sfruttando la carta potere speciale del capitano! Si gioca con tutte le regole descritte.

## LEGENDA

	<b>Attacco</b>		<b>Fama</b>
	<b>Navigazione</b>		<b>Doblone</b>
	<b>Astuzia</b>		<b>Fallimento</b>
	<b>Coraggio</b>		<b>Successo</b>
	<b>Jolly</b>		<b>Note</b>
	<b>Dado</b>		<b>Danno</b>
	<b>Esaurisci</b>		<b>Permanente</b>
	<b>Pesca una carta dal mazzo EQUIPAGGIO</b>		
	<b>Pesca una carta dal mazzo EVENTO</b>		
	<b>Pesca una carta a scelta tra il mazzo EQUIPAGGIO o EVENTO</b>		

## TURNO DI GIOCO

- 1 **Reclutamento.**  
scartare e pescare carte fino al massimo di mano
- 2 **Equipaggiamento.**  
mettere in gioco un massimo di 4 carte EQUIPAGGIO
- 3 **Azione.**  
compiere una tra le seguenti azioni:
  - solcare i Sette Mari
  - sfidare un giocatore
  - razzare
- 4 **Esplorare nuovi orizzonti.**  
girare una nuova carta ESPLORAZIONE

