

CONTENUTO



6 Carte Ricetta



84 Carte Ingredienti



5 Carte Bandiera Pirata



5 Mazzi Cassa Vuota (da 3 carte)

SCOPO DEL GIOCO

In Tortuga Gourmet vestirete i panni di Jack Squirrel (scoiattolo verde), Guybrush Monkey (gorilla grigio), Zamparossa (lupo rosso), TartaBlu (tartaruga blu), e Ossanera (fantasma nero), i 5 cuochi-pirata più temibili dei 12 mari!! Tutti sono in gara per creare le ricette perfette che passeranno alla storia della cucina pirata. Ognuno di loro ha una preziosa carta delle ricette, sopra la quale sono raffigurate due ricette, una formata da 3 ingredienti e una formata da 2 ingredienti, del valore di 6 e 3 punti, una scappatoia (polpette Henry Morgan) del valore di 2 punti e un modo poco elegante di sbarazzarsi degli ingredienti inutili (cibo per pesci) del valore di -1 punto. Seguendo questa carta ricetta dovrete cercare di ottenere gli ingredienti necessari a cucinare più volte sia la ricetta da 3 che quella da 2 ingredienti (accumulando tris e coppie degli ingredienti richiesti dalle due ricette). Per poter ottenere i pregiati ingredienti dovrete navigare per le 12 isole (mazzi di carte) e prendere le carte che racchiudono nel forziere l'ingrediente giusto. Le stesse carte vi aiuteranno a muovervi da un'isola all'altra, utilizzando il loro valore di movimento (da 0 a 5) scritto nel lucchetto della cassa

FRONTE



RETRO



(vedi figura a accanto).

Nel vostro viaggio vi capiterà di accumulare anche ingredienti superflui, questi potranno essere riciclati nelle polpette, formando dei tris di ingredienti uguali del valore di 2 punti. Tutti le carte raffiguranti ingredienti spaiati o inutili alla fine del gioco diventeranno cibo per pesci e conteranno ciascuna -1 punto.



PREPARAZIONE

-Prendete il mazzo contenuto nella scatola e mettete da parte le 6 carte ricetta, le 5 carte bandiera pirata e le 15 carte cassa vuota (quest'ultime si riconoscono con facilità perché sono uguali da entrambi i lati).

-Mescolate le restanti carte e formate 12 mazzetti da 7 carte ciascuno, disponeteli poi a cerchio al centro del tavolo, con il dorso rivolto verso il basso, l'ingrediente della carta deve quindi essere visibile (1) questi rappresentano le 12 isole.

- Ogni giocatore sceglie una carta bandiera e prende un mazzetto cassa vuota composto da una carta di valore 1, una di valore 2 e una di valore 3 (2).

- Distribuite casualmente 1 carta ricetta a ciascun giocatore, queste carte non sono segrete, potete mostrarle anche agli altri giocatori (3).

- Scegliete casualmente uno dei 12 mazzetti che sarà l'isola di partenza, disponeteci in corrispondenza sul tavolo le carte bandiera di tutti i giocatori (4). Siete pronti all'avventura!



COME SI GIOCA

Inizia a giocare il giocatore che ha cucinato più di recente.

Il gioco si gioca a turni in senso orario.

Durante il primo round, il giocatore di turno ha a disposizione 3 carte prive di ingredienti con il valore di movimento 1, 2 o 3. Sceglie quale delle 3 carte giocare e la gioca muovendo la propria bandiera pirata

in senso orario o antiorario (a sua scelta) del numero preciso di isole indicato dal valore di movimento sulla carta, posizionandolo in corrispondenza dell'isola di arrivo **(1)**.

Scarta la carta giocata davanti a sé a formare il mazzo dispensa (il proprio mazzo degli scarti), prende poi la prima carta del relativo mazzetto, e la aggiunge alla propria mano.



Ha quindi di nuovo 3 carte in mano ed è pronto per passare il gioco al giocatore alla sua sinistra. (Ricordate durante il proprio turno si inizia sempre con 3 carte, si gioca una carta e la si scarta nel proprio mazzo dispensa, si pesca una carta e si conclude il turno sempre con 3 carte nella propria mano. In ogni momento è possibile consultare il mazzo dispensa).

Durante il gioco i giocatori potranno pescare nelle varie isole 5 tipi di carta:



CARTA INGREDIENTE

Questo tipo di carta (al contrario di quella iniziale) ha sia il valore movimento che un ingrediente (grog, alga, cosciotto, pesce o frutto). Giocandola si utilizza il valore movimento per muovere la propria nave come con la carta iniziale, una volta però scartata nel mazzo dispensa conterà come ingrediente per cucinare le proprie ricette.



CARTA INGREDIENTE SEGRETO

Questo ingrediente è speciale e può essere usato in sostituzione di qualsiasi altro ingrediente per completare le ricette, il modo di utilizzare questa carta per muoversi è uguale ad una qualsiasi carta ingrediente. Se rimane spiata alla fine del gioco vale comunque -1 punto.



CARTA DOBLONE

I soldi sono sempre graditi! Ogni carta doblone nel proprio mazzo dispensa vale 1 punto alla fine del gioco.



CARTA ISOLA SOLITARIA

Avete trovato una preziosa mappa che vi indica passaggi segreti verso isole solitarie! Quando giocate questa carta potete spostare la vostra bandiera pirata in un'isola a vostra scelta dove non sono presenti altri pirati. Non da punti a fine partita.



CARTA ISOLA AFFOLLATA

Avete trovato una preziosa mappa che vi indica passaggi segreti verso isole affollate! Quando giocate questa carta potete spostare la vostra bandiera pirata in un'isola a vostra scelta dove è presente almeno un pirata. Non da punti a fine partita.

FINE DEL GIOCO

Nelle partite da 2 a 3 giocatori, il gioco finisce quando terminano le carte di uno dei 12 mazzi. Nelle partite da 4 a 5 giocatori, invece, la partita finisce quando terminano le carte di due dei 12 mazzi.

Si conclude comunque il round: i giocatori che in quel momento devono effettuare ancora il proprio turno, lo eseguono fino al primo giocatore (escluso).

Attenzione: quando un'isola viene completamente svuotata non viene più contata nel movimento dei pirati.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Ogni giocatore prende il proprio mazzo dispensa ed elimina le 3 carte iniziali (quelle senza ingrediente), le eventuali carte isole solitaria/affollata, (queste non danno punti a fine partita) e ci aggiunge le 3 carte avanzate della propria mano.



Suddivide gli ingredienti presenti sulle carte in modo da cucinare più ricette da 6/3 punti possibili (formando tris e coppie con gli ingredienti richiesti dalla carta ricetta). Controlla se con i restanti ingredienti riesce a formare dei tris di carte uguali per cucinare le polpette (2 punti per ogni tris di carte con lo stesso ingrediente) controlla se ci sono carte doblone e le posiziona accanto alle altre (1 punto ciascuna), mette infine da parte tutte le restanti carte che risultano spaiate, (cibo per pesci) queste varranno -1 punto ciascuna.



Somma le ricette da 6 punti, quelle da 3 punti, quelle da 2 punti, gli eventuali dobloni e ci sottrae le carte cibo per pesci. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di parità vince il pirata che ha realizzato più Ricette (per ulteriore parità, chi ha “buttato” meno Ingredienti ai pesci).



Esempio: in questo caso, il totale è di 19 punti: 12 per le due ricette da 6 punti (completate grazie a una carta Ingrediente segreto), 6 per le due ricette da 3 punti e 2 per le polpette di frutta, per un totale di 20 punti a cui ne va sottratto 1 per il Grog buttato ai pesci.

VARIANTI

Potete aggiungere la seguente regola per aumentare il grado di difficoltà del gioco.

Pirati smemorati: non potete guardare le carte nel mazzo dispensa.

Pressure test: se volete aumentare la durata della partita, potete decidere liberamente di aumentare il numero di mazzi che devono esaurire le carte per far finire la partita.

Una produzione Red Glove Edizioni - Prima Ristampa - 2020

Red Glove di Dumas Federico

Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Alessandro Dentis

Illustrazioni: Ferdinando Batistini

Produzione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo

Impaginazione: Fabio Lupetti

Ringraziamenti del Game Designer: Il mio grazie va ad Alessandra e Leonardo senza i quali non potrei essere quello che sono e fare quello che faccio, ai miei genitori e mio fratello che sono stati i primi con cui condividere momenti ludici, a Simona e Federico che hanno creduto per primi nelle mie “potenzialità”, e a tutti quelli che mi sopportano per l’insistenza nel giocare a qualsiasi cosa o testare le strampalate idee che passano nella testa di un game designer caotico: Grazie a tutti e soprattutto divertitevi!

Attenzione: Red Glove declina qualsiasi responsabilità per l’inadempienza alle norme riguardanti l’HACCP dei concorrenti, nonché per la loro fedina penale.

