

# L'ISOLA del TESORO

Nell'Isola del Tesoro sarete pirati alla ricerca del tesoro nascosto nel misterioso Arcipelago delle Infinite Isolette. Ogni sera approderete ad un'isola diversa e scoprirete cosa vi riserva: draghi marini, isole tropicali (ottime per una vacanza ma, purtroppo, prive di tesori) o aiuti inaspettati! Chi riuscirà ad impossessarsi del tesoro? Potete giocare l'Isola del Tesoro in due versioni: la versione Percorso e la versione Inseguimento, scegliete quella che più preferite.

## CONTENUTO DEL GIOCO



6 Galeoni



1 Dado



1 Forziere

37 Tessere  
divise in:



39 Isole



1 Covo dei Pirati



1 Approdo del  
Pirata Vittorioso



1 Isola del Tesoro

## VERSIONE PERCORSO

### PREPARAZIONE

Lasciate nella scatola il Forziere e la tessera dell'Approdo del Pirata Vittorioso: non vi serviranno nella versione Percorso. Prendete la tessera Isola del Tesoro e mettetela da parte. Prendete la tessera Covo del Pirata e mettetela sul tavolo, all'inizio del percorso che volete creare. Prendete tutte le tessere Isola, mescolatele e mettetele sul tavolo, a faccia in giù, a formare un percorso che parta dal Covo del Pirata. Alla fine del Percorso, mettete la tessera Isola del Tesoro a faccia in su. Potete dare al percorso qualsiasi forma desideriate: più o meno dritto, a spirale, a serpentello... Sbizzarritevi! Ogni giocatore prende il galeone del suo colore preferito e lo mette sopra al Covo dei Pirati. Il giocatore più piccolo del gruppo prende il dado e inizia a giocare!



## COME SI GIOCA

Si gioca a turno, seguendo il senso orario. Al tuo turno, prendi il dado e tiralo: sposta il tuo galeone in avanti sul percorso di un numero di tessere pari al numero uscito. Se arrivate su un'Isola a faccia in giù, scopritela e mettetela a faccia in su. Se l'Isola su cui siete arrivati non ha effetto ("Non succede niente"), il vostro turno è finito.

Se invece ha un effetto, applicatelo. Se l'effetto vi sposta su una nuova tessera isola, giratela a faccia in su se coperta e applicate l'effetto. Continuate a farlo finché:

- Non trovate una tessera "Non succede niente" **oppure**
- Non ritornate su una tessera su cui siete già stati in questo turno

In entrambi i casi, il vostro turno finisce e la nave rimane su quella tessera.

## ESEMPIO

Simona tira e ottiene 2. Muove il suo Galeone (giallo) e finisce sull'Isola del Gran Caimano. Purtroppo deve retrocedere di uno finendo così sull'Isola dei Pappagali Portafortuna. Sposta il suo galeone sull'Isola dove è presente il primo giocatore (Federico). Su quest'Isola non succede niente, Simona si ferma e passa il turno. Federico tira e ottiene 1: muove il suo Galeone (rosso) e scopre l'Isola. Un'Isola del Faro! Si muove avanti di uno ma... Un'altra Isola del Gran Caimano! Deve tornare indietro di uno. Siccome è già stato sull'Isola del Faro in questo turno, si ferma lì.



## FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore sposta il suo galeone sulla tessera Isola del Tesoro in fondo al percorso: quel giocatore è il vincitore! Ma attenzione! Arrivare al tesoro è molto difficile viste le insidiose correnti che circondano l'isola. Per sbarcare sull'Isola del Tesoro dovrete arrivarci esattamente: se con il tiro ottenete un numero di movimenti più alto di quello necessario, dovrete muovervi all'indietro sul percorso per il numero di tessere in eccesso. Se volete una partita più veloce, potete decidere che non serva un tiro esatto, la partita sarà molto più breve!

## EFFETTI DELLE ISOLE

In questa sezione descriviamo gli effetti dell'Isola del Tesoro. Oltre alle Isole dove non succede niente o quelle dove siete obbligati ad andare avanti o indietro sul percorso, esistono Isole con effetti particolari e che trovate descritti qui di seguito.



### AMICO PIRATA

Su quest'Isola c'è un pirata amico pronto ad aiutarti! Ritira il dado e avanza di un numero di caselle pari al risultato.



### TARTARUGHE

Come sono lente: la loro lentezza è quasi contagiosa! Saltate il prossimo turno! Per ricordavelo, mettete il vostro galeone steso sulla tessera. Al prossimo turno, rimettelo in piedi.



### FORTEZZA

Oh no! La Marina! Prendi il tuo Galeone e torna al Covo dei Pirati. Devi ricominciare da capo!

**Attenzione:** le isole della fortezza possono rendere le partite molto lunghe. Se volete potete, ad inizio partita, rimuoverle dalle Isole per avere partite più brevi.



### DRAGO MARINO

La calamità più grande che potete trovare! Il Drago Marino vi rimanda indietro sul percorso fino alla tessera occupata dal giocatore più indietro: se quest'isola ha un effetto, applicatelo e continuate.



### PAPPAGALLI FORTUNATI

La fortuna più grande che potete trovare! I Pappagalli Fortunati vi mandano avanti sul percorso fino alla tessera occupata dal giocatore più avanti: se quest'isola ha un effetto, applicatelo e continuate.

## VERSIONE INSEGUIMENTO

### PREPARAZIONE

Prendete le due Isole della Fortezza e mettetele nella scatola: non verranno usate nella versione Inseguimento. Prendete la tessera Isola del Tesoro e Approdo e mettetele da parte. Prendete la tessera Covo del Pirata e mettetela sul tavolo, all'inizio del percorso che volete creare. Prendete tutte le tessere Isola e mescolatele. Senza guardarle, mettetle sul percorso le prime 10 tessere Isola. Mettete da parte altre 10 tessere,

mescolate nelle rimanenti la tessera Isola del Tesoro e disponetele sul percorso. Infine, prendete le 10 tessere messe da parte e completate il percorso, ponendo alla fine l'Approdo del Pirata Vittorioso.

Ogni giocatore prende il galeone del suo colore preferito e lo mette sopra al Covo dei Pirati. Il giocatore più piccolo del gruppo prende il dado e inizia a giocare!

## COME SI GIOCA

Il gioco prosegue come nella versione Percorso ma ogni giocatore può scegliere se muoversi avanti o **indietro** sul percorso del numero riportato sul dado. Tutti gli effetti funzionano come di consueto. Il primo giocatore a scoprire l'Isola del Tesoro, prende il forziere e lo mette davanti a sé. Se quel giocatore arriverà all'Approdo con il forziere sarà il vincitore.

## RUBARE IL FORZIERE

Rubare il forziere non è cosa per semplici marinai! Se con un movimento passate sopra la il galeone del giocatore con il forziere, potete decidere di provare a sottrarglielo (attenzione: non dovete fermarvi sulla stessa tessera, ma passarci semplicemente sopra). Tirate entrambi il dado: se ottenete un risultato più alto del vostro avversario (ritirate in caso di parità) vi accapparete il forziere altrimenti rimarrà all'altro giocatore. In ogni caso, potrete terminare il vostro movimento.

## FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore arriva con il forziere all'Approdo!

## REGOLA OPZIONALE: FUOCO ALLE POLVERI

Se volete, potete aggiungere questa regola opzionale. Se al termine del vostro movimento, vi trovate sulla stessa tessera di un altro giocatore, si scatena una violenta zuffa a suon di cannonate! Tirate entrambi il dado: chi ottiene il valore più alto (ritirate in caso di parità), spinge il galeone dell'altro giocatore di una casella indietro. Questo movimento innesca l'effetto dell'Isola precedente: se a seguito degli effetti ritornate sulla tessera del vostro avversario, **NON** innescate un secondo combattimento. Se usate questa regola nella versione Inseguimento, con un tiro più alto, oltre a rubare il tesoro rimandereste indietro di una casella il giocatore che lo aveva!



Una produzione Red Glove Edizioni - Seconda Edizione - 2016  
Red Glove di Dumas Federico  
Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Federico Dumas

Illustrazioni: Guido Favaro

Direzione Produzione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo

Attenzione: Rassicuriamo tutti i pirati che i tesori utilizzati nell'Isola del Tesoro non sono maledetti. Sentitevi liberi di partecipare alla gara senza preoccuparvi di fastidiose ripercussioni future: ogni tesoro è stato attentamente selezionato dal nostro staff.