



# Galeone Galeotto! (DI EZIO BORCIANI)

DIVENTA UN **TEMIBILE PIRATA** ED AFFRONTA I TUOI AMICI IN UNA SFIDA ALL'ULTIMA VELA!

**PREPARAZIONE.** DISTRIBUIRE A OGNI GIOCATORE:

- 1 **GALEONE**
- 6 **CARTE PIRATA** (UNA PER COLORE)
- 6 **CARTE CANNONE** (UNA PER COLORE)
- 6 **TESSERE COLPITO** SI UTILIZZANO PER SEGNARE I COLPI ANDATI A SEGNO

## COME SI GIOCA:

OGNI PIRATA PONE DAVANTI A SÉ IL PROPRIO **GALEONE**.

SI PRENDONO 6 **CARTE PIRATA** DI COLORE DIVERSO (PER OGNI GIOCATORE), SI MESCOLANO TUTTE INSIEME E SI METTONO COPERTE SUL TAVOLO, UNA ACCANTO ALL'ALTRA.

SI PRENDONO 6 **CARTE CANNONE** DI COLORE DIVERSO (PER OGNI GIOCATORE), SI MESCOLANO TUTTE INSIEME E SI METTONO COPERTE SUL TAVOLO, UNA ACCANTO ALL'ALTRA.

INIZIA A GIOCARE IL PIÙ GIOVANE, GLI ALTRI SEGUONO IN SENSO ORARIO.

## ARRUOLATE LA CIURMA!

IL PRIMO GIOCATORE PESCA UNA **CARTA PIRATA** E LA PONE SCOPERTA A BORDO DEL PROPRIO **GALEONE (1)**, IL SECONDO GIOCATORE FA LO STESSO... E COSÌ VIA. SE UN GIOCATORE PESCA UNA **CARTA PIRATA** DI UN COLORE CHE HA GIÀ, DEVE RIMETTERLA AL SUO POSTO, COPERTA, SUL TAVOLO.

QUANDO UN GIOCATORE HA PESCATO 4 PIRATI DI COLORE DIVERSO, È RIUSCITO A COMPORRE LA PROPRIA CIURMA (**2**), DAL TURNO SUCCESSIVO POTRÀ INIZIARE AD ATTACCARE I **GALEONI** AVVERSARI (**3**).

## FUOCO A VOLONTÀ!

(**3**) OGNI GIOCATORE CHE HA ARRUOLATO LA CIURMA (4 PIRATI DI DIVERSO COLORE), AL PROPRIO TURNO SUCCESSIVO, PESCA UNA **CARTA CANNONE** E COLPISCE UNA VELA DEL COLORE DEL CANNONE PESCATO, DI UN **GALEONE** AVVERSARIO A SUA SCELTA. SULLA VELA COLPITA VIENE POSTA UNA **TESSERA COLPITO**. QUELLA VELA NON POTRÀ PIÙ ESSERE COLPITA.

## AFFONDATO!

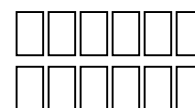
QUANDO TUTTE LE VELE DI UN **GALEONE** SONO STATE COLPITE, QUESTO AFFONDA ED ESCE DAL GIOCO. VINCE L'ULTIMO GIOCATORE CHE RIESCE RIMANERE A GALLA.

## COMPONENTI DEL GIOCO (DA RITAGLIARE):

- 2 **GALEONI**
- 36 **CARTE PIRATA** (6 COLORI DIVERSI)
- 36 **CARTE CANNONE** (6 COLORI DIVERSI)
- 48 **TESSERE COLPITO** (TOPPE PER LE VELE)

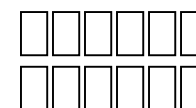
## ESEMPIO DI GIOCO:

LE **CARTE PIRATA** E LE **CARTE CANNONE** SONO STATE MESSE COPERTE SUL TAVOLO



← **Carte Pirata**

**Carte Cannone** →



**1:** ANDREA PESCA UNA CARTA PIRATA VERDE E LA PONE SUL PROPRIO GALEONE, ANDREA HA ARRUOLATO IL PRIMO PIRATA DELLA SUA CIURMA! IL GIOCO PROSEGUE E TUTTI, AL PROPRIO TURNO, PESCANO UNA CARTA PIRATA PER COMPLETARE LA PROPRIA CIURMA.



**2:** ANDREA AL QUARTO TURNO PESCA UN PIRATA GIALLO E COMPLETA LA PROPRIA CIURMA DI 4 PIRATI, DAL PROSSIMO TURNO POTRÀ INIZIARE A "CANNONEGGIARE" GLI ALTRI GALEONI. PESCANDO LE CARTE CANNONE



**3:** A QUESTO PUNTO ANDREA PESCA UNA CARTA CANNONE VERDE E DECIDE DI BOMBARDARE IL GALEONE DI BARBARA CHE DOVRÀ METTERE UNA TOPPA ALLA PROPRIA VELA VERDE. VINCE L'ULTIMO GIOCATORE CHE RIMANE A GALLA.



Galeone Galeotto!

Kidult GAME



Kidult GAME

Galeone Galeotto!











Carte Cannone



