



regole del gioco  
**Corsari**

rules of the game  
**Corsairs**

Spielregeln

**Korsaren**

règles du jeu

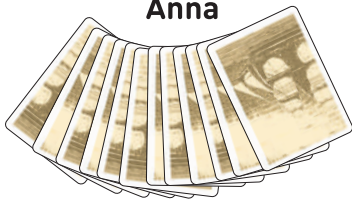
**Corsaires**

reglas del juego

**Corsarios**

1

**Anna**



PILA DEGLI SCARTI  
DISCARD PILE  
ABGELEGTEN KARTEN  
PILE DES ÉCARTS  
PILA DE DESCARTE



IL MOLO  
THE PIER  
DIE MOLE  
LE QUAY  
EL MUELLE



TALLONE  
STOCK  
ABHEBESTAPEL  
TALON  
MAZO



**Bruno**



CARTA SCARTATA  
DISCARDED CARD  
ABGELEGTE KARTE  
CARTE ÉCARTÉE  
CARTA DESCARTADAS



IL MOLO  
THE PIER  
DIE MOLE  
LE QUAY  
EL MUELLE

I CLANDESTINI  
THE STOWAWAYS  
DIE BLINDEN PASSAGIERE  
LES CLANDESTINS  
LOS CLANDESTINOS



I PRIGIONIERI  
THE PRISONERS  
DIE GEFANGENEN  
LES PRISONNIERS  
LOS PRISIONEROS



LA CIURMA  
THE CREW  
DIE MANNSCHAFT  
L'ÉQUIPAGE  
LA CHUSMA

Leo Colovini  
CORSARI

Un arrebbante gioco di carte per 2-4 giocatori dagli 8 anni

### Contenuto

- Un mazzo di 110 carte numerate da 1 a 11 in 10 colori diversi. Ogni colore rappresenta una banda di corsari ed ogni numero una mansione dell'equipaggio (per esempio l'1 è il capitano, il 2 il primo ufficiale, ecc...).

### Preparazione

Si sceglie casualmente il primo mazziere, dopodiché questo ruolo viene svolto a turno in senso orario. Il mazziere:

- Mescola le carte e ne distribuisce 12 (una alla volta) coperte ad ogni giocatore;
- Forma una fila di carte scoperte al centro del tavolo: 7 carte se si gioca in due, 8 se si gioca in tre, 9 se si gioca in quattro; queste carte rappresentano "il molo" e il colore della prima carta della fila (nella figura 1 il verde) è detto "il colore del molo";
- Scopre una carta che sarà la prima della "pila degli scarti";
- Forma con le carte rimanenti il mazzo da cui pescare ("tallone"), coperto.

In figura 1 la disposizione iniziale.

### Il gioco

Il gioco consiste in una serie di manche, in ognuna delle quali i giocatori salpano a bordo del loro galeone corsaro cercando di fare in modo che le proprie carte abbiano la migliore composizione possibile.

### Il turno

Si gioca a turno in senso orario a partire dal giocatore alla sinistra del mazziere. Il giocatore di turno:

- **Pesca** sempre una carta e può decidere di farlo:
  - dal mazzo **oppure**
  - dalla pila degli scarti (l'ultima carta scartata) **oppure**
  - dal molo (la prima carta della fila).

Pescando dal molo il "colore del molo" può cambiare.

- **Scarta** sempre una carta scoperta sulla pila degli scarti (è consentito scartare anche la carta appena pescata).

### Si salpa!

In qualsiasi momento, dopo aver pescato, il giocatore di turno può decidere di salpare, cioè di chiudere la manche. In tal caso egli scarta una carta come di consueto e poi cala tutte le sue carte suddividendole in tre parti:

1. **I prigionieri.** I prigionieri sono corsari dello stesso colore del molo (verde nella prima figura). I prigionieri consentono di lucrare preziosi riscatti e dunque trasportarli non comporta alcuna penalità.
2. **La ciurma.** Le carte che compongono la ciurma possono essere al massimo di due diverse bande (di due diversi colori) e devono avere tutte un diverso ruolo (un diverso numero); per esempio se la ciurma è composta dal rosso e dal giallo non si può usare sia il 7 giallo che il 7 rosso. La ciurma ideale è quindi composta da 11 corsari numerati da 1 ad 11, ma difficilmente si arriva a tale risultato. La ciurma lavora nel proprio galeone e non comporta alcuna penalità.
3. **I clandestini.** Le rimanenti carte sono i clandestini; il giocatore deve sommare il loro valore e questo rappresenta il suo "limite". Durante il gioco, pescando e scartando, bisogna cercare di abbassare il più possibile il proprio limite.

Nella figura 2 un esempio di come chiudere una mano. Il 6 giallo è stato scartato, le tre carte accanto al molo sono prigionieri, le 6 carte in basso (1, 2, 7, 8 arancione + 3 e 10 viola) sono la ciurma, le 3 carte rimanenti (10 viola, 2 grigio ed 1 verde) sulla destra sono i clandestini. Notare che il 10 viola si considera un clandestino anche se uno dei due colori della ciurma è proprio il viola. Questo perché la ciurma comprende già il 10 viola e non è consentito avere due corsari con lo stesso ruolo (numero). Il "limite" è dunque  $10+2+1= 13$ .

Quando un giocatore salpa anche gli avversari salpano con il loro veliero, ma prima di calare e suddividere le proprie carte (esattamente come ha fatto il chiudente) ognuno può attaccare carte alla ciurma di chi ha chiuso. Le carte attaccate devono rispettare le normali regole, cioè devono essere di uno dei due colori dell'equipaggio e di numero diverso dai corsari già presenti. Nell'esempio in figura 2 un avversario potrebbe attaccare il 9 arancione, ma non il 7 viola perché la ciurma comprende già una carta con il numero 7. Notare che giocatori diversi possono attaccare carte aventi lo stesso numero, (ad esempio un avversario che ha in mano il 9 viola può attaccarlo anche se un altro avesse già attaccato il 9 arancione), ma uno stesso giocatore non può attaccare due carte uguali (se avesse sia il 9 arancione che il 9 viola potrebbe attaccare soltanto una delle due carte).

## **Casi particolari**

Quando un giocatore pesca l'ultima carta del molo la mano finisce e va a monte. Se un giocatore pesca l'ultima carta del mazzo è subito obbligato a salpare.

## **Il punteggio**

Alla fine di ciascuna manche ogni giocatore calcola quindi il proprio "limite" e lo confronta con quello del chiudente:

- Chi ha un limite maggiore a quello del chiudente tiene le sue carte clandestini e le impila coperte davanti a sé. Il numero di carte che un giocatore ha davanti a sé corrisponde al numero delle sue penalità a prescindere dal valore delle carte stesse.
- Chi ha un limite minore o uguale a quello del chiudente lo "manda sotto" e gli passa le sue carte clandestini.
- Se il chiudente ha il limite più basso di tutti non solo non riceve carte dagli altri ma non deve conservare nemmeno i propri clandestini che vengono rimessi nel mazzo (quindi in quel turno egli non paga nemmeno un punto). Se invece è stato mandato sotto da uno o più avversari deve tenere davanti a sé, come penalità, sia le sue carte clandestini sia quelle di tutti coloro che l'hanno mandato sotto. Tutte le carte clandestini usate come penalità non verranno più usate nelle prossime manche e quindi il mazzo di gioco diminuisce man mano che si procede con la partita.

## **Fine del gioco e vittoria**

Alla fine di ogni mano, ognuno conta il numero di carte penalità che ha davanti a sé e lo dichiara. Prima di iniziare la mano successiva si calcola quante carte penalità hanno complessivamente i giocatori. Se è pari o superiore a 35 si gioca l'ultima manche dopodiché la partita è finita. Eccezione: nel raro caso in cui il punteggio complessivo dei giocatori fosse già 45 o più la partita finisce immediatamente. Vince il giocatore che, alla fine della partita, ha il minor numero di carte penalità.

## **Cappotto**

Se il chiudente riesce a salpare senza alcun clandestino fa cappotto e vince la partita a prescindere dalle carte degli avversari. Se un avversario riesce a salpare senza alcun clandestino fa cappotto e vince la partita (nel rarissimo caso in cui due avversari facciano cappotto contemporaneamente vince chi, tra i due, ha meno carte penalità).

Leo Colovini  
CORSAIRS

An intriguing card game for 2 to 4 players aged 8 and over

### Contents

- One pack of 110 cards numbered 1 to 11 in 10 different colours. Each colour corresponds to a band of corsairs and each number to the job of the crew (e.g. 1 is the captain, 2 is the first mate, and so forth...).

### Set up

Players choose the dealer; after which, each player takes turns to deal the cards clockwise.

The dealer proceeds as follows:

- He/she shuffles the cards and gives 12 (one at a time) face down to each player;
  - Forms a row of cards face up at the centre of the table: 7 cards if two are playing, 8 cards if three are playing, 9 cards if four are playing. These cards represent the “pier”, and the colour of the first card in the row (green in the diagram 1) is called “the colour of the pier”;
  - Turns over the first card of the “discard pile”;
  - Forms the pack that players draw from (“stock”) with the remaining cards and places it face down on the table.
- The diagram 1 shows how to arrange the cards.

### Playing

The game consists of a series of rounds in which players “board their corsair galleons” and try to form the best sets of cards possible.

### Taking turns

Players take turns clockwise starting from the player at the left of the dealer. At turns the players proceed as follows:

- He/she always **draws** a card from either:
  - the pack **or**
  - the discard pile (the last card discarded) **or**
  - the pier (the first card in the row). “The colour of the pier”

can change as cards are drawn from the pier;

- he/she always **discards** a card - face up - on the discard pile (you are also allowed to discard the card you have just drawn).

### Setting sail!

After having drawn a card a player may choose to "set sail" i.e., to close the hand. In such case he/she discards one card as usual then puts the cards on the table and divides them into three parts, namely:

1. **The prisoners.** The prisoners are corsairs with the same colour as the pier (green in the first diagram). The prisoners enable you to collect precious ransoms and no penalty is paid for transporting them.
2. **The crew.** The cards that form the crew can be made up of no more than two different bands (two different colours) and all with a different job (a different number). For example, if the crew is composed of red and yellow you cannot use 7 yellow or 7 red. The ideal crew is therefore composed of 11 corsairs numbered 1 to 11, but this is difficult to achieve. The crew works in its own galleon and does not pay any penalty.
3. **The stowaways.** The remaining cards are stowaways and the player has to calculate what they are worth, which represents his/her "limit". You must try to lower your limit as much as possible when drawing and discarding during the game.

The diagram 2 shows an example of how to close a hand. 6 yellow has been discarded, the three cards next to the pier are prisoners, 6 cards at the bottom (1, 2, 7, 8 orange + 3 and 10 violet) are the crew, the 3 remaining cards (10 violet, 2 grey and 1 green) on the right are stowaways. Take note that 10 violets is considered a stowaway even if two colours of the crew is indeed violet. This is because the crew already includes a 10 violet and you are not allowed to have two corsairs with the same job (number). Therefore the "limit" is  $10+2+1= 13$ .

When a player sets sail his/her opponents set sail with their ship too, but before putting down their cards and dividing them (just like the player who is closing) each can attach cards to the crew of the player who has closed. You can only attach cards according to the rules, that is, they must have one of the two colours of the crew and with different numbers than the corsairs present. In the example an opponent could attach 9 orange but not 7 violet because the crew already includes a number 7 card. Different players can attach cards with the same number (for example an opponent that holds 9 violet can attach it even if another one has already attached 9 orange), but one player alone cannot attach two identical cards (if he/she has both 9 orange and 9 violet he/she can only attach one of the two cards).



### **Special situations.**

When a player draws the last card of the pier the round ends and is annulled. Should a player draw the last card of the pack he/she is obliged to set sail at once.

### **Scoring**

At the end of each round players count their own "limit" and compare it with the limit of the player closing:

- A player whose limit is more than that of the player closing keeps his/her stowaway cards and piles them up face down in front of him/herself. The number of cards that a player has in front corresponds to the number of penalties, irrespective of how much the cards are really worth.
- If the limit of a player is less or equal to that of the player closing he/she has to pass his/her stowaways to this player and makes him/her "go under".
- If the limit of the player who closes is less than that of all the other players, he/she not only avoids getting cards from the others but also does not even keep his/her own stowaways, which are put back into the pack (he/she does not pay any penalty points for this round). If instead the player closing was made to "go under" by one or more opponents, he/she is penalized and therefore besides keeping his/her stowaways he/she also gets those of the players who made him/her "go under". All the stowaway cards used as penalties cannot be used in the next rounds, thus the pack of cards gets smaller and smaller as the game progresses.

### **Ending the game and winning**

At the end of each hand all the players count their penalty cards and call out the resulting number. Before starting the next round all the penalty cards are summed up. If the number of cards is equal to or more than 35, just one more round can be played, after which the game ends. Exception: in the rare case of an overall total of 45 or more, the game ends at once. The winner is the player who has the least penalty cards at the end of the game.

### **Sweeping**

If the player who closes is able to set sail with no stowaways, he/she makes a sweep and wins the game notwithstanding the opponents' cards. If an opponent is able to set sail with no stowaways he/she makes a sweep and wins the game (in the very rare case that two players make a sweep simultaneously, the winner is the player with the least penalty points).

Leo Colovini  
KORSAREN

Ein intrigantes Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 8

### **Inhalt**

- Ein Kartenspiel mit 110 von 1 bis 11 nummerierten Karten in 10 verschiedenen Farben. Jede Farbe stellt eine Korsarenbande dar und jede Zahl die einzelnen Mannschaftsmitglieder (z.B.: die Zahl 1 steht für den Kapitän, die Zahl 2 für den Ersten Offizier, usw...).

### **Vorbereitung**

Man entscheidet, wer als erstes die Karten gibt, wobei diese Aufgabe dann im Uhrzeigersinn von einem Spieler auf den nächsten weitergegeben wird. Der Kartengeber:

- Mischt die Karten und gibt einzeln 12 verdeckte Karten an jeden Spieler aus;
- Er legt eine Reihe aufgedeckter Karte in die Tischmitte: 7 Karten, wenn man zu zweit spielt, 8, wenn man zu dritt spielt, 9, wenn man zu viert spielt; diese Karten stellen die „Mole“ dar und die Farbe der ersten Karte der Reihe (auf unserer Abbildung 1 grün) wird „Molenfarbe“ genannt;
- Deckt eine Karte auf, die die erste des Stapels ist, in den die abgelegten Karten kommen;
- Bildet mit den verbleibenden Karten den verdeckten Stapel, von dem man abheben wird.

Auf der Abbildung ist die anfängliche Anordnung zu sehen.

### **Das Spiel**

Das Spiel besteht aus einer Reihe von Partien, in denen die Spieler an Bord ihrer Korsarengaleone die Anker lichten und alles daran setzen, dass ihre Karten die bestmögliche Kombination haben.

### **Die Spielreihe**

Man spielt der Reihe nach stets im Uhrzeigersinn und beginnt beim Spieler links vom Kartengeber.

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist:

- **Hebt** stets eine Karte **ab**, wobei er einen der nachstehenden Orte wählen darf:
  - vom Kartenstapel zum Abheben **oder**
  - vom Stapel der abgelegten Karten (die zuletzt abgelegte Karte) **oder**
  - von der Mole (die erste Karte der Reihe). Durch das Abheben von der Mole kann sich die „Molenfarbe“ ändern.
- **Legt** stets eine aufgedeckte Karte auf den Stapel der abgelegten Karten **ab** (er kann auch die eben abgehobene Karte ablegen).

### **Man lichte die Anker!**

Nach dem Abheben kann sich der jeweilige Spieler jederzeit entscheiden, die Anker zu lichten, das heißt die Partie abzuschließen. In diesem Fall legt er wie üblich eine Karte ab, geht dann aber mit all seinen Karten runter und unterteilt sie in drei Teile:

1. **Die Gefangenen.** Bei den Gefangenen handelt es sich um Korsaren mit der selben Farbe der Mole (grün in der ersten Abbildung). Die Gefangenen erlauben es, lukrative Lösegelder zu gewinnen; ihr Transport ist daher mit keinem Strafpunkt verbunden.
2. **Die Mannschaft.** Die Karten, aus denen sich die Mannschaft zusammensetzt dürfen höchstens zwei verschiedenen Banden angehören (zwei verschiedene Farben) und müssen verschiedene Stellungen haben (unterschiedliche Zahlen); wenn sich die Mannschaft beispielshalber aus roten und gelben Karten zusammensetzt, ist es nicht möglich, sowohl die gelbe 7 als auch die rote 7 zu verwenden. Die ideale Mannschaft setzt sich also aus 11 von 1 bis 11 nummerierten Korsaren zusammen, was aber nur sehr schwer zu verwirklichen ist. Die Mannschaft arbeitet in ihrer Galeone und ist daher mit keinem Strafpunkt verbunden.
3. **Die blinden Passagiere.** Bei den verbleibenden Karten handelt es sich um blinde Passagiere; der Spieler muss deren Wert zusammenzählen und das ist dann seine „Grenze“. Im Laufe des Spiels muss er durch Abheben und Ablegen versuchen, seine Grenze so weit wie möglich zu senken.

Auf der Abbildung 2 ist ein Beispiel zu sehen, wie eine Runde geschlossen wird. Die gelbe 6 ist abgelegt worden, die drei Karten neben der Mole sind Gefangene, die 6 Karten im unteren Bereich (1, 2, 7, 8 orange sowie 3 und 10 violett) sind die Mannschaft, die 3 verbleibenden Karten (10 violette, 2 graue und 1 grüne) rechts sind blinde Passagiere. Dabei ist zu beachten, dass die violette 10 auch dann als blinder Passagier angesehen wird, wenn eine der beiden Mannschaftsfarben violett ist. Dies deshalb, da die Mannschaft schon die violette 10 umfasst und es nicht erlaubt ist, zwei Korsaren mit der selben Stellung (Zahl) zu haben. Die „Grenze“ ist also  $10 + 2 + 1 = 13$ .

Wenn ein Spieler ablegt, legen auch die Gegner mit ihren Segelschiffen ab, aber vor dem Ablegen und dem Unterteilen der eigenen Karten (so wie es der Schluss

machende Spieler gemacht hat), kann jeder von ihnen Karten der Mannschaft des Schlussmachers angreifen. Die angegriffenen Karten müssen den üblichen Regeln gerecht werden, das heißt, sie müssen eine der beiden Mannschaftsfarben und eine andere Zahl als die schon vorhandenen Korsaren haben. Im Beispiel auf der Abbildung 2 könnte ein Gegner die orange 9 angreifen, jedoch nicht die violette 7, da die Mannschaft schon eine Karte mit der Nummer 7 umfasst. Es ist zu beachten, dass unterschiedliche Spieler Karten mit der selben Nummer angreifen können (ein Gegner, der in der Hand eine violette 9 hält, kann sie auch dann angreifen, wenn ein anderer schon mit der orangen 9 angegriffen hat), ein und der selbe Spieler kann jedoch nicht zwei gleiche Karten angreifen (wenn er sowohl die orange als auch die violette 9 hätte, könnte er nur eine der beiden Karten angreifen).

### **Sonderfälle.**

Wenn ein Spieler die letzte Karte der Mole abhebt, endet die Partie und ist ungültig. Wenn ein Spieler die letzte Karte vom Kartenstapel abhebt, muss er sofort die Anker lichten.

### **Das Zählen der Punkte**

Am Ende jeder Partie berechnet also jeder Spieler seine eigene „Grenze“ und vergleicht sie mit der des Schlussmachers:

- Wer eine höhere Grenze als die des Schlussmachers hat, behält seine Blinde-Passagier-Karten und stapelt sie verdeckt vor sich. Die Zahl der Karten, die ein Spieler vor sich liegen hat, entspricht der Zahl seiner Strafpunkte, ganz unabhängig vom Wert der Karten selbst.
- Wer eine niedrigere oder gleich hohe Grenze wie der Schlussmacher hat, „taucht ihn unter“ und gibt ihm seine Blinde-Passagier-Karten.
- Wenn der Schlussmacher die niedrigste Grenze von allen hat, erhält er nicht nur keine Karten von den anderen, sondern muss auch die eigenen blinden Passagiere bei sich behalten, die er in den Kartenstapel zurückgibt (also zahlt er in dieser Runde keinen einzigen Punkt). Wenn er hingegen von einem oder mehreren Gegnern untergetaucht worden ist, muss er als Strafpunkte sowohl seine Blinde-Passagier-Karten als auch die all jener vor sich halten, die ihn untergetaucht haben. Alle als Strafpunkte zum Einsatz gekommenen Blinde-Passagier-Karten werden in den nächsten Partien nicht mehr verwendet und daher nimmt der Spielkartenstapel mit Fortschreiten des Spiels ab.

### **Spielende und Sieg**

Am Ende jeder Partie zählt jeder die Zahl der vor ihm liegenden Strafpunktekarten und erklärt sie laut. Bevor man mit der nächsten Partie beginnt, zählt man, über wie viele Strafpunktekarten die Spieler insgesamt verfügen. Wenn diese 35 oder mehr ausmachen, spielt man die letzte Partie vor Spielabschluss.

Ausnahmefall: im seltenen Fall, dass die Gesamtpunktzahl der Spieler schon 45 oder mehr erreicht hat, endet das Spiel sofort. Es gewinnt der Spieler mit am wenigsten Strafpunktkarten am Ende des Spiels.

### **Match**

Wenn es dem Schlussmacher gelingt, ohne jeden blinden Passagier die Anker zu lichten, so macht er seine Gegner match und gewinnt die Partie ganz unabhängig von den Karten der Gegner. Wenn es einem Gegner gelingt, ohne jeden blinden Passagier abzulegen, so macht er seine Gegner match und gewinnt die Partie (im äußerst seltenen Fall, dass es beiden gelingt, match zu machen, gewinnt derjenige, der weniger Strafpunktekarten hat).

Leo Colovini  
CORSAIRES

Un jeu de cartes intrigant pour 2-4 joueurs à partir de 8 ans

### Contenu

- Un jeu de 110 cartes numérotées de 1 à 11 et 10 différentes couleurs. Chaque couleur représente une bande de corsaires et chaque numéro une fonction de l'équipage (par exemple, le n1 est le capitaine, le n2 le premier officier, ect...).

### Préparation

Le premier donneur est choisi au hasard, les autres suivent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le donneur:

- Mélange et distribue 12 cartes couvertes (une à la fois) à chaque joueur;
- Forme une file de cartes découvertes au milieu de la table: 7 cartes si on joue à deux, 8 si on joue à trois, 9 si on joue à quatre; ces cartes représentent "le quai" et la couleur de la première carte de la file (dans l'illustration 1 en vert) est "la couleur du quai";
- Découvre une carte qui sera la première de la "pile des écarts";
- Avec le reste des cartes forme la pioche ("talon") couverte. L'illustration 1 montre la disposition initiale.

### Le jeu

Le jeu consiste en une série de manches; dans chacune d'elles, les joueurs lèvent l'ancre à bord de leur galion corsaire et essaient d'agir de façon à ce que leurs cartes aient la meilleure composition possible.

### Le tour

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui se trouve à gauche du donneur de cartes. Le joueur:

- **Pioche** toujours une carte et peut décider de la faire:  
- dans le jeu de cartes **ou bien**

- dans la pile des écarts (la dernière carte dont on s'est défaussée) **ou bien**
- dans le quai (la première carte de la file). La "couleur du quai" peut changer quand on pioche dans le quai.
- **Se défausse** toujours d'une carte découverte sur la pile des écarts (on peut se défausser aussi de la carte qu'on vient de piocher).

### On lève l'ancre!

À n'importe quel moment, après avoir pioché, le joueur peut décider de lever l'ancre, c'est-à-dire de finir la manche. Dans ce cas, il se défausse d'une carte comme d'habitude et puis abat toutes les cartes et les subdivise en 3 parts:

1. **Les prisonniers.** Les prisonniers sont des corsaires de la même couleur que le quai (vert dans la première illustration). Les prisonniers permettent de gagner des rachats précieux et de les transporter, par conséquent ils n'entraînent aucune pénalité.
2. **L'équipage.** Les cartes qui représentent l'équipage peuvent former au maximum 2 bandes différentes (de deux couleurs différentes) et doivent toutes jouer un rôle différent (avoir un numéro différent); par exemple, si l'équipage est formé par la couleur rouge et la couleur jaune, on ne peut pas utiliser le 7 jaune ni le 7 rouge. L'équipage idéal est donc formé par 11 corsaires numérotés de 1 à 11, mais il n'est pas facile d'arriver à ce numéro. L'équipage travaille dans son galion et cela n'entraîne aucune pénalité.
3. **Les clandestins.** Les cartes qui restent sont les clandestins; le joueur doit additionner leur valeur et ce total représente sa "limite". Pendant le jeu, il faut baisser le plus possible sa limite en piochant et en se défaussant de cartes.

L'illustration 2 montre un exemple de la manière de finir la partie. Le 6 jaune a été écarté, les trois cartes à côté du quai sont des prisonniers, les 6 cartes en bas (le 1, le 2, le 7, le 8 orange + le 3 et le 10 violet) forment l'équipage, les trois cartes qui restent (le 10 violet, le 2 gris et le 1 vert) à droite des clandestins. Remarquez que le 10 violet est considéré comme un clandestin même si une des deux couleurs de l'équipage est le violet, parce que l'équipage est déjà formé par le 10 violet et il n'est pas permis d'avoir deux corsaires ayant la même fonction (numéro). La "limite" est donc  $10+2+1 = 13$ .

Quand un joueur lève l'ancre, les adversaires lèvent l'ancre aussi avec leur voilier, mais avant d'abattre et de subdiviser leurs cartes (exactement comme a fait celui qui finit) chacun peut attacher des cartes à l'équipage de celui qui a fini. Les cartes attachées doivent respecter les règles normales, c'est-à-dire qu'elles doivent être de l'une des deux couleurs de l'équipage et porter un numéro différent de celui des corsaires déjà présents. Dans l'exemple de l'illustration 2, un adversaire pourrait attacher le 9 orange, mais pas le 7 violet parce que l'équipage comprend déjà une carte avec le numéro 7. Noter que les différents joueurs peuvent attacher des cartes ayant le même numéro, (par exemple, un adversaire qui a le 9 violet en main

peut l'attacher même si un autre a déjà attaché le 9 orange), mais un même joueur ne peut pas attacher deux cartes pareilles (s'il a soit le 9 orange, soit le 9 violet, il pourrait attacher seulement l'une des deux cartes).

### **Cas particuliers**

Quand un joueur pioche la dernière carte du quai, la partie est terminée et annulée. Si un joueur pioche la dernière carte du jeu, il doit lever l'ancre tout de suite.

### **Le score**

À la fin de chaque manche, chaque joueur calcule sa "limite" et la compare à la "limite" du joueur qui finit la partie:

- Celui qui a une limite supérieure à la limite du joueur qui finit la partie garde ses cartes clandestines et les empile, couvertes, devant lui. Le numéro de cartes qu'un joueur a devant lui correspond au numéro de ses pénalités, abstraction faite de la valeur des cartes.
- Celui qui a une limite inférieure ou égale à la limite du joueur qui finit la partie, le "coule" et lui donne ses cartes clandestines.
- Si le joueur qui finit la partie a la limite la plus basse de tous, non seulement il ne reçoit pas de cartes des autres, mais il ne doit pas garder non plus ses clandestins qui sont remis dans le jeu de cartes (par conséquent, il ne paye même pas un point pendant ce tour). Si, au contraire, il a été coulé par un ou plusieurs adversaires, il doit garder devant lui, comme pénalité, soit ses cartes clandestines, soit les cartes de tous ceux qui l'ont coulé. Toutes les cartes clandestines utilisées comme pénalité ne seront pas utilisées dans les manches suivantes et, par conséquent, le jeu de cartes diminue au fur et à mesure que la partie continue.

### **Fin du jeu et victoire**

À la fin de chaque partie, chacun compte le numéro de cartes de pénalité qu'il a devant soi et le déclare. Avant de commencer la partie suivante, on calcule le numéro total des cartes de pénalités des joueurs. Si le numéro est égal ou supérieur à 35, on joue la dernière manche, ensuite la partie est terminée. Exception: dans le cas relativement rare où le score total des joueurs atteint déjà 45 ou davantage, la partie se termine immédiatement. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus petit numéro de cartes de pénalité gagne.

### **Capot**

Si le joueur, qui finit la partie, arrive à lever l'ancre sans aucun clandestin, il met les autres capot et gagne la partie, abstraction faite des cartes des adversaires. Si un adversaire arrive à lever l'ancre sans aucun clandestin, il met les autres capot et gagne la partie (dans le cas rarissime où deux adversaires mettent d'autres capot en même temps, le vainqueur est celui des deux qui a le moins de cartes de pénalité).





DAL NEGRO

# ES reglas del juego Corsarios

Leo Colovini  
CORSARIOS

Un intrigante juego de cartas para 2-4 jugadores  
a partir de los 8 años

## Contenido

- Un mazo de 110 cartas numeradas desde 1 hasta 11 de 10 colores diferentes. Cada color representa una banda de corsarios y cada número un cargo de la tripulación (por ejemplo el 1 es el capitán, el 2 el primer oficial, etc.).

## Preparación

Se escoge al azar el primer jugador que distribuirá el mazo, luego esta función será ejercida a turno en sentido horario.

El repartidor:

- Mezcla las cartas y distribuye 12 (una a la vez) boca abajo a cada jugador;
- Forma una fila de cartas descubiertas en el centro de la mesa: 7 cartas si se juega en dos, 8 si se juega en tres, 9 si se juega en cuatro; estas cartas representan el “muelle” y el color de la primera carta de la fila (en la figura 1 el verde) se le conoce como “el color del muelle”;
- Descubre una carta que será la primera de la “pila de descarte”;
- Forma con las cartas restantes boca abajo, el mazo del cual pescar (“mazo”).

En la figura 1 la disposición inicial.

## El juego

El juego consiste en una serie de manos, en cada una de las cuales los jugadores zarpan a bordo de su propio galeón corsario tratando de que las propias cartas tengan la mejor composición posible.

## El turno

Se juega a turno en sentido horario comenzando por el jugador que se encuentra a la izquierda del repartidor.

El jugador de turno:

- **Pesca** siempre una carta escogiéndola:

- del mazo, **o bien**
- de la pila de descarte (la última carta descartada) **o bien**
- del muelle (la primera carta de la fila). Pescando del muelle el “color del muelle” puede cambiar.
- **Descarta** siempre una carta descubierta en la pila de descarte (está permitido descartar, incluso, la carta recién pescada).

### ¡Se zarpa!

En cualquier momento, después de haber pescado, el jugador de turno puede decidir zarpar, es decir, cerrar la mano. En este caso él, normalmente, descarta una carta y luego baja todas sus cartas subdividiéndolas en tres partes:

1. **Los prisioneros.** Los prisioneros son corsarios del mismo color del muelle (verde en la primera figura). Los prisioneros permiten lucrar valiosos rescates y por lo tanto trasportarlos no implica ninguna penalización
2. **La chusma.** Las cartas que forman la chusma pueden ser, al máximo, de dos diferentes bandas (de dos diferentes colores) y tienen que tener todas una función diferente (un número diferente); por ejemplo si la chusma está formada por el rojo y el amarillo no se puede usar ni el 7 amarillo ni el 7 rojo. La chusma ideal está compuesta, por lo tanto, por 11 corsarios numerados de 1 a 11, pero difícilmente se logra este resultado. La chusma trabaja en el propio galeón y no implica ninguna penalización.
3. **Los clandestinos.** Las cartas restantes son los clandestinos; el jugador debe sumar su valor y éste representa su “límite”. Durante el juego, pescando y descartando, hay que tratar de reducir lo más posible el propio límite.

La figura 2 es un ejemplo de cómo cerrar una mano. El 6 amarillo ha sido descartado, las tres cartas al lado del muelle son prisioneros, las 6 cartas en la parte de abajo (1,2,7,8 anaranjado + 3 y 10 morado) son la chusma, las 3 cartas restantes (10 morado, 2 gris y 1 verde) a la derecha son los clandestinos. Hay que notar que el 10 morado se considera un clandestino aun cuando, uno de los dos colores de la chusma es, justamente, el morado. Esto debido a que la chusma comprende ya el 10 morado y no está permitido tener dos corsarios con el mismo papel (número). El “límite” es por lo tanto  $10+2+1 = 13$ .

Cuando un jugador zarpa también los adversarios zarpan con su velero, pero antes de bajar y subdividir sus propias cartas (exactamente como hizo el jugador que cerró) cada uno puede pegar cartas a la chusma del jugador que ha cerrado. Las cartas pegadas deben respetar las normales reglas, es decir, deben ser de uno de los dos colores de la tripulación y de un número diferente de los corsarios ya presentes. En el ejemplo de la figura 2 un adversario podría pegar el 9 anaranjado, pero no el 7 morado porque la chusma comprende ya una carta con el número 7. Hay que notar que jugadores diferentes pueden pegar cartas con el mismo

número, (por ejemplo un adversario que tiene en mano el 9 morado puede pegarlo aun cuando otro hubiese pegado ya el 9 anaranjado), pero un mismo jugador no puede pegar dos cartas iguales (si tuviese el 9 anaranjado y también el 9 morado podría pegar solamente una de las dos cartas).

### **Casos particulares**

Cuando un jugador pesca la última carta del muelle, se cierra la mano. Si un jugador pesca la última carta del mazo está obligado a zarpar inmediatamente.

### **La puntuación**

Al final de cada mano cada jugador calcula su propio "límite" y lo compara con el del jugador que ha cerrado:

- El que tiene un límite más alto del jugador que ha cerrado se queda con sus cartas clandestinos y las apila boca abajo delante de sí. El número de cartas que un jugador tiene delante de sí corresponde al número de sus penalizaciones independientemente del valor de las cartas.
- El que tiene un límite inferior o igual al del jugador que ha cerrado lo "envía abajo" y le pasa sus cartas clandestinos.
- Si el jugador que ha cerrado tiene el límite más bajo de todos no puede recibir cartas de los otros jugadores y tampoco conservar los propios clandestinos que se vuelven a poner en el mazo (por lo tanto en ese turno él no paga ni siquiera un punto). En cambio, si ha sido enviado abajo por uno o más adversarios debe tener delante de sí, como penalización, bien sea sus cartas clandestinos, así como las de todos aquellos que lo ha enviado abajo. Todas las cartas clandestinos usadas como penalización no se utilizarán más en las siguientes manos y por lo tanto, el mazo de juego disminuye a medida que continúa el partido.

### **Final del juego y victoria**

Al final de cada mano, cada jugador cuenta el número de cartas penalización que tiene delante de sí y lo declara. Antes de iniciar la mano siguiente se calcula cuantas cartas penalización tienen en total los jugadores. Si es igual o superior a 35 se juega la última mano y se acaba el partido. Excepción: en el caso excepcional que la puntuación total de los jugadores fuese ya de 45 puntos o más, el partido se acaba inmediatamente. Gana el jugador que, al final del partido, tiene el menor número de cartas penalización.

### **Dar capote**

Si el jugador que cierra la mano logra zarpar sin ningún clandestino gana el partido independientemente de las cartas de los adversarios. Si un adversario logra zarpar sin ningún clandestino da capote y gana el partido (en el caso excepcional que dos adversarios cierren contemporáneamente gana el que tenga menos cartas penalización).

**Teodomiro  
Dal Negro SRL  
P.zza Cavarzerani, 9Z.I.  
31030 Carbonera  
Treviso - Italy**