



# HOOK!

Un gioco di carte che...colpisce  
per 3-6 pirati e marinai  
dagli 8 anni in su



## INTRODUZIONE

*Quando il mare è calmo e le navi pirata sonnecchiano all'ancora, pirati e marinai passano il loro tempo libero giocando questo gioco divertente che piace a tutti: colpendosi l'un l'altro con le palle di cannone e, allo stesso tempo, cercando di catturare il maggior numero possibile di pappagalli. Ma attenzione al pirata nero! Barili e gabbiette vuote posso essere usate per coprirsi e una sana bevuta di rum fa dimenticare il dolore dei colpi subiti! Non ha importanza quanti danni si subiscono, soltanto una cosa conta alla fine: essere il pirata o il marinaio con più pappagalli!*

## COMPONENTI



### 6 carte personaggio

3 pirati e 3 marinai. Ogni carta personaggio mostra un pirata o un marinaio in tre diversi colori. Durante il gioco, piazerai tessere palla di cannone sugli appositi 9 spazi della tua carta ad indicare quanto sei stato colpito (sull'altro lato è raffigurato il personaggio senza gli spazi per le palle di cannone, se preferisci puoi usare questo lato ma devi comunque piazzare le palle di cannone per far vedere ai tuoi avversari quanta vita ti rimane).



### 18 tessere puntamento

Ogni pirata o marinaio ha tre tessere puntamento. Ognuna ha 3 buchi in posti diversi (defustellare con attenzione la prima volta che giocate e soprattutto non gettate le parti defustellate, ne avrete bisogno!). I buchi verranno utilizzati per mirare ai simboli sulle carte bersaglio. Conservali davanti a te sul tavolo in modo che il retro nero sia appoggiato sul tavolo.



### 96 carte bersaglio

Su queste carte sono rappresentati i simboli che dovete cercare di centrare.



### 18 tessere palla di cannone

Sono i pezzi di cartone tondi che hai defustellato dalle tessere puntamento. Vanno utilizzate per segnare i colpi.



### 1 carta bussola

La bussola indica il giocatore che dà il "pronti, attenti, via!" nel turno in corso.



### 5 carte promemoria

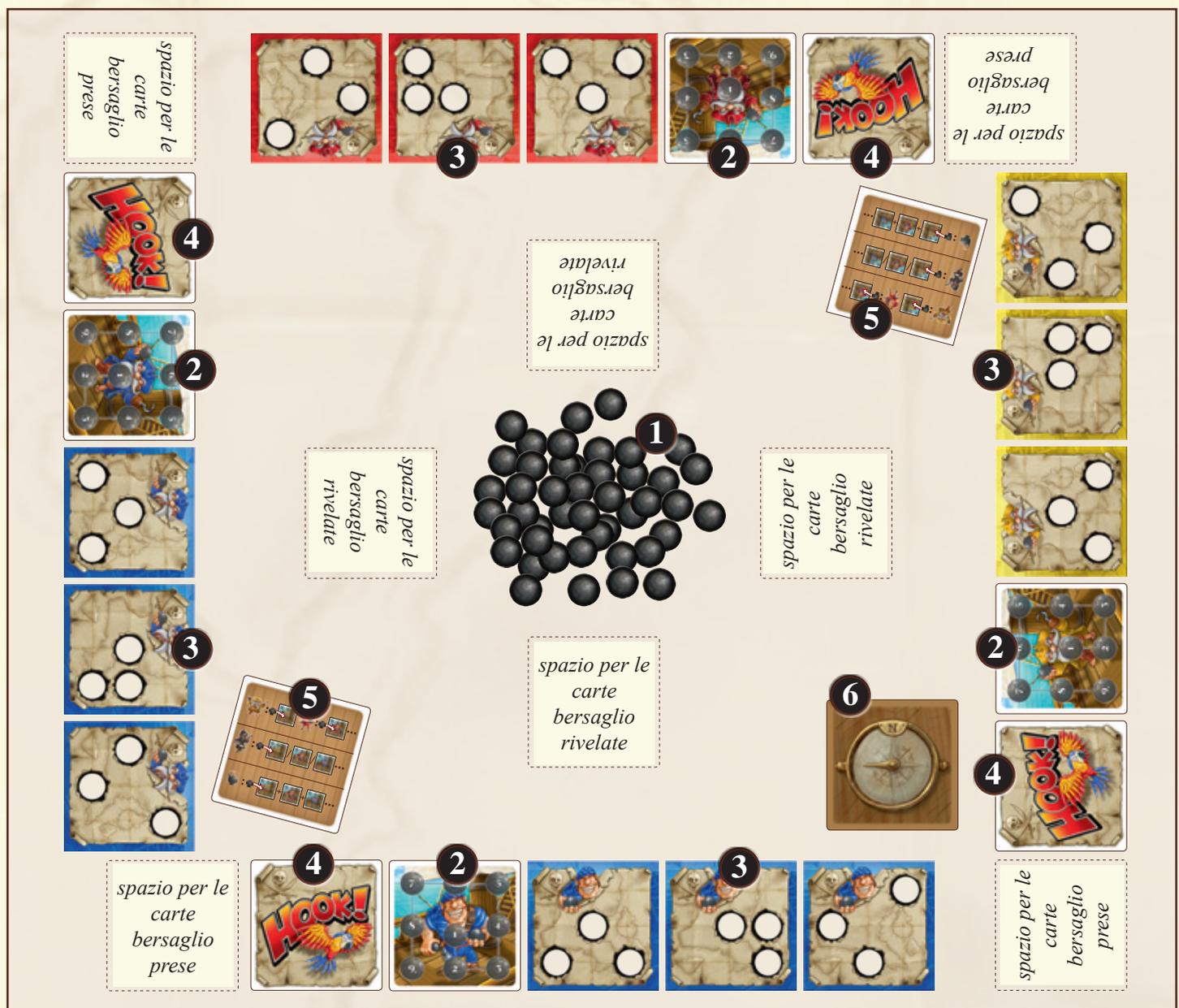
Spiegano il significato dei simboli delle carte bersaglio.

# SCOPO DEL GIOCO

Puoi giocare come pirata o marinaio. Ogni turno, userai una delle tue tessere puntamento per cercare di centrare il maggior numero possibile di pappagalli, colpire gli altri pirati o marinai, ripararti dietro barili vuoti o gabbiette oppure bere rum per dimenticare il dolore. Se vieni colpito troppe volte, puoi essere eliminato dal gioco. Vince il giocatore con più pappagalli tra coloro che sopravvivono.

## PREPARAZIONE

- 1 Metti le palle di cannone al centro del tavolo.
- 2 Ognuno pesca una carta personaggio e la piazza davanti a sé. Le rimanenti vanno rimesse nella scatola. Conigliabile giocabile con il lato con le palle di cannone.
- 3 Prendi le 3 tessere puntamento che corrispondono al tuo personaggio. Piazzale accanto alla tua carta personaggio.
- 4 Mescola le carte bersaglio e distribuiscile tra i giocatori in modo che ciascuno abbia lo stesso numero di carte. Piazza le tue carte bersaglio a faccia in giù in una pila alla sinistra della tua carta personaggio. Se si gioca in 5 scartare le carte bersaglio che non vengono distribuite.
- 5 Tenete le carte promemoria a portata di mano dei giocatori.
- 6 Assegnate la carta bussola al giocatore con meno senso dell'orientamento.



### Tutti contro tutti o gioco di squadra?

Di solito si gioca ognuno per sé, ma se siete in 4 o in 6, potete giocare a squadre (pirati dello stesso colore contro marinai). Quando giocate a squadre, alla fine del gioco, sommate i pappagalli dei membri di ciascuna squadra ancora in gioco e determinate così il punteggio finale della squadra. Il gioco rimane uguale.

# SVOLGIMENTO

All'inizio di ogni turno, il giocatore con la bussola dirà: "pronti, attenti, via!!". A quel punto tutti potranno agire contemporaneamente. Ma ricordate: essere più veloci non basta, ma solo i primi cattureranno i pappagalli.

## Come si gioca:

- 1 Prima del segnale di inizio, prendi la carta in cima alla tua pila di carte bersaglio senza guardarla.
- 2 Dopo il segnale di inizio, gira la carta bersaglio e mettila al centro del tavolo attorno alle palle di cannone, come nella figura di pag. 2. Ognuno fa lo stesso. I simboli sulle carte bersaglio devono essere chiaramente visibili da ciascun giocatore.
- 3 Decidi quale delle tue tre tessere puntamento vuoi usare. Poi piazzala orientandola come preferisci sopra una delle carte bersaglio, prima che un altro giocatore ti preceda. Vigono le seguenti regole:
  - a **Tessera toccata tessera usata.** Decidi la tessera puntamento che vuoi usare, una volta toccata devi usare quella anche se usarla ti porterebbe solo svantaggi.
  - b **Niente ripensamenti.** Puoi ruotare la tua tessera puntamento per decidere l'orientamento qualche centimetro sopra una tessera bersaglio (sempre mantenendo però una distanza sufficiente per non ostruire l'eventuale azione di un tuo avversario che volesse piazzare la sua tessera sulla stessa carta). Una volta piazzata, la tessera non può più essere ripresa in mano o ruotata.



la tessera non può essere piazzata così ruotata



non si può giocare una tessera che copra la carta solo parzialmente

- c Piazzare una tessera puntamento su una carta bersaglio a tua scelta. La tessera deve sovrapporsi perfettamente alla carta coprendola del tutto. Su una carta bersaglio può essere giocata una sola tessera puntamento.

Dopo aver piazzato le tessere puntamento, si verifica cosa i giocatori hanno colpito. Iniziate dal giocatore con la bussola e poi proseguite in senso orario. Quando verificate una tessera dovete considerare l'effetto dei simboli visibili attraverso i buchi (3 al massimo). Non ha importanza l'ordine.



**Pirata/Marinaio.** Colpito! Per ogni simbolo pirata/marinaio del suo colore, il giocatore corrispondente deve piazzare sulla propria carta personaggio una palla di cannone sullo spazio libero di maggior valore (iniziando quindi dal 9). Il valore più alto visibile rappresenta il numero di colpi che il tuo personaggio può ancora subire prima di essere eliminato.

Naturalmente può capitare che tu colpisca anche te stesso (le palle di cannone sono pesanti e ti possono scivolare di mano!)

Appena il tuo personaggio riceve la 9<sup>a</sup> palla di cannone e la tua carta bersaglio è stata verificata, vieni eliminato dal gioco (e te ne devi ritornare, con le pive nel sacco, nella tua cabina).

Se accade rimuovi tutte le tue carte e rimettille nella scatola. Sei fuori dal gioco!





**Pirata nero.** Nessuno è al sicuro! Se appare nei buchi della tua carta puntamento scegli un avversario. Questi viene colpito e deve piazzare una palla di cannone sul suo personaggio.



**Barili e gabbiette.** Riparati dietro barili e gabbiette. Non potrai essere colpito dagli altri giocatori durante questo round. Ma questo non ti mette al riparo dai danni che potresti procurarti da solo e dalla bomba. Pur stando al riparo tu puoi colpire gli altri.



**Bomba.** Boom! La bomba colpisce tutti i giocatori anche quelli al riparo di gabbiette e barili. Tutti i giocatori devono aggiungere una palla di cannone al proprio personaggio. Inoltre la carta a fine round va scartata anche se vi fossero dei pappagalli.



**Bottiglia di rum.** Un sorso di rum e si scorda il dolore. Per ogni bottiglia di rum visibile nella tua tessera puntamento rimuovi una palla di cannone dalla tua carta personaggio (se ve ne sono) e la rimetti nella riserva.

*Caso speciale:* se un giocatore sta per essere eliminato, ma deve ancora risolvere la propria carta (per via dell'ordine di turno), può ancora salvarsi se vede delle bottiglie di rum. Controllate sempre le eventuali bottiglie di rum non ancora risolte prima di eliminare un giocatore.



**Pappagallo.** I pappagalli sono lo scopo del gioco. Se vedi dei pappagalli puoi prendere la carta alla fine del turno e conservarla a faccia in su accanto al tuo mazzetto di carte bersaglio.

Alla fine del gioco i pappagalli catturati costituiranno il tuo punteggio.

**Consiglio per una verifica più rapida:** per risparmiare tempo potete risolvere tutti i simboli assieme. Applicate l'effetto dei colpi e delle bottiglie di rum allo stesso tempo. Solo se vi fosse più di un pirata nero dovrete applicarne gli effetti seguendo l'ordine di turno.

Se vedi un pappagallo attraverso la tua tessera puntamento, puoi prendere la carta bersaglio dopo che hai risolto tutte le altre carte. Le carte bersaglio che non sono state prese da nessuno (perché non c'erano pappagalli o c'era la bomba) vanno scartate nella scatola. Riprendi in mano la tua tessera puntamento (le hai sempre tutte e 3 a disposizione). Poi il giocatore successivo in senso orario riceve la bussola e inizia un nuovo turno chiamando il via.

Il pirata blu vede una bomba, quindi tutti i giocatori subiscono 1 colpo. La carta bersaglio va scartata nonostante i due pappagalli.

Il marinaio giallo vede il pirata rosso, che però non subisce il colpo essendo riparato dietro un barile. Il giallo usa il pirata nero per colpire il pirata blu. Anche il marinaio blu subirebbe un colpo, ma non è in gioco.

Il pirata rosso dovrebbe essere eliminato perché la bomba trovata dal blu è il suo 9° colpo. Ma poiché vede due bottiglie di rum toglie una palla anziché aggiungerla.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando si verificano uno dei seguenti casi:

- Tutti i giocatori (o le squadre) sono state eliminate tranne uno, che vince il gioco. Se vieni eliminato, ma la tua squadra vince, puoi considerarti anche tu vincitore (magari un po' meno!): il tuo sacrificio è servito!

Nota: nel raro caso in cui gli ultimi giocatori venissero eliminati allo stesso tempo, curatevi le ferite e ricominciate a giocare!

- Tutte le carte bersaglio sono state giocate. I giocatori ancora in gioco contano i pappagalli che hanno catturato. Il giocatore o la squadra con più pappagalli ha vinto. In caso di pareggio vince il giocatore o la squadra con più carte bersaglio catturate. Se vieni eliminato, ma la tua squadra vince, puoi considerarti anche tu vincitore (magari un po' meno!): il tuo sacrificio è servito!

## CREDITS

**Game Design:** Marco Teubner · **Illustration:** Dennis Lohausen · **Graphicdesign:** Hans-Georg Schneider · **English Translation:** Grzegorz Kobiela  
**Realisation:** Klaus Ottmaier · **Licensor:** Projekt Spiel · Pegasus Spiele wants to thank Stefan Malz, Grzegorz Kobiela and Daniela Reh. · © 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland · All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited. · **Take note:** During the development and testplay of this game no parrots have come to harm! A hefty gulp of rum is only for real pirates!

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



Pegasus Spiele