

Dragut

Il Sacco di Rapallo 4 Luglio 1549

0. Introduzione
1. Pedine di gioco
2. Sequenza del turno
3. Punti azione
4. Azioni
5. Mappa e Movimento
6. Combattimento
7. Condizioni di vittoria
8. Crediti

0 Introduzione

Dragut è un gioco per due giocatori che vuole ricreare il sacco della città che sorge sulle rive del golfo del Tigullio; uno impersona i pirati che attaccano la cittadina mentre l'altro organizza le azioni difensive degli abitanti del borgo.

All'alba del 4 Luglio 1549, quattro galee e diciassette galeotte al comando del pirata turco Dragut si presentarono davanti a Rapallo, cittadina del golfo del Tigullio, pronte ad assalirla mentre la popolazione era ancora addormentata. Lo sbarco avvenne in tre punti diversi: identificabili con la zona delle Nagge, il centro del Lungomare e la zona vicino alla Porta delle Saline (le tre località sono facilmente riconoscibili sulla mappa del gioco).

L'attacco dei pirati fu reso ancor più semplice dall'assenza di fortificazioni, di difese e di guarnigioni, nonostante la richiesta del Senato genovese che già ad aprile chiedeva di mantenere l'allerta in tutto il Levante dopo aver avuto notizia della presenza del corsaro nel Mediterraneo occidentale. Tutto avvenne in modo così improvviso che i cittadini non riuscirono ad organizzare una qualsivoglia forma di resistenza, l'unica possibilità fu la fuga repentina verso le colline. L'unico episodio di coraggio degno di essere menzionato dalle cronache del tempo avvenne ad opera di un giovane rapallino, tale Bartolomeo Maggiocco, il quale riuscì a liberare la ragazza amata, Giulia Giudice, che già era stata catturata dai turchi nei pressi della già citata Porta delle Saline.

Ma torniamo alla giornata del 4 luglio: il bottino del saccheggio di Dragut a Rapallo consisteva in un centinaio di cittadini, per lo più ragazze, fatti prigionieri e portati a forza sulle galee, per essere venduti al fiorente mercato degli schiavi. Il resto degli oggetti razziati veniva abbandonato sulle spiagge e depredato dai pescatori delle città vicine!

Riuscirai ad evitare il saccheggio e a salvare gli abitanti?

Riuscirai a saccheggiare la cittadina?

Nel gioco trovate 25 basette, 24 pedine, una mappa e un regolamento.

1 UNITA' DI GIOCO

Le unità di gioco rappresentano gli abitanti di Rapallo (rapallini) e i pirati di Dragut.

Ogni unità è rappresentata da una pedina con la rappresentazione grafica dell'unità stessa da inserire su una base trasparente.

Le unità hanno colori diversi per definirne l'appartenenza: verde per i pirati, azzurro per i rapallini.

Sulle unità viene indicato anche il Valore utilizzato nel Combattimento (vedi 6)

Le unità dei pirati rappresentano:



Dragut: valore 6



Pirata: valore 2



Pirata: valore 4



Rinnegato: valore 2
(vedi 1.11)

Le unità rapalline rappresentano:



Bartolomeo Maggiocco:
valore 3 e 5 (vedi 1.12)



Podestà: valore 1



Miliziotto: valore 3



Sacerdote: valore 1



Giulia Giudice: valore 1



Ragazzi: valore 1



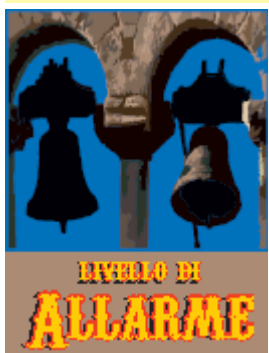
Uomini: valore 1



Archibugiere: vedi 1.13



Donne: valore 1



Livello di Allarme

1.1 Unità Speciali

Alcune unità hanno delle caratteristiche peculiari:

1.11 Rinnegato: ha la possibilità di muoversi sui Sentieri (vedi Mappa 5) al costo di 1 Punto Azione anziché 2.

1.12 Bartolomeo Maggiocco: ogni volta che riesce ad entrare nella stessa zona di una unità rapallina catturata dai pirati e non ancora trasferita nel Serraglio (vedi 4.2), liberandola, aumenta di 2 caselle il Livello di Allarme (vedi 3.1). Inoltre il suo valore cambia:

- a seconda di quale giocatore tocca ad utilizzare i propri Punti Azione: se tocca al giocatore pirata, vale 5; se al giocatore rapallino, vale 3.

- a seconda della presenza o meno in mappa dell'amata Giulia Giudice: se lei è ancora sulla mappa, allora si applica il valore come indicato sopra; se la ragazza è riuscita a fuggire o è rinchiusa nel Serraglio, il valore di Bartolomeo Maggiocco è sempre 3.

1.13 Giulia Giudice: se riesce ad arrivare alla Colline, l'obiettivo del giocatore pirata diventa quello di catturare (sconfiggendole in combattimento e trasferendole sulle navi nel Serraglio) almeno 8 unità rapalline e non più 7; inoltre il Valore di Bartolomeo Maggiocco diventa sempre 3.

1.14 Archibugiere: questa unità non ha nessun Valore, ma in Combattimento riduce di 2 il Valore di qualsiasi pirata con cui combatte; dopodiché viene ritirata dal gioco (non viene catturata e il giocatore Pirata non pesca nessuna carta). Inoltre il giocatore rapallino può quindi scegliere se aumentare di 1 casella il Livello di Allarme (vedi 3.1) oppure pescare una nuova carta dal suo mazzo.

2 SET UP e SEQUENZA DEL TURNO

2.1 SET UP: Il giocatore Rapallino schiera le sue unità, tranne un Miliziotto, nelle zone che corrispondono al borgo rapallino.

2.2 L'indicatore del Livello di Allarme viene posto sulla prima casella dal valore 2 della Tabella.

Il giocatore Pirata schiera Dragut e 4 unità pirata, tra cui dovranno esserci due pirati dal valore 4, un pirata dal valore 2 ed il Rinnegato. Queste unità, a partire dal primo turno, entreranno in gioco direttamente in zone adiacenti al mare, simulando così lo sbarco.

ATTENZIONE: Le unità vengono rivolte in modo da nascondere all'avversario la loro immagine ed il loro valore.

2.2 SEQUENZA DEL TURNO:

- Entrambi i giocatori scelgono l'eventuale carta da giocare nel turno e la rendono visibile contemporaneamente,

- Il giocatore pirata inizia per primo ed utilizza i Punti Azione (vedi 3.2) per effettuare le Azioni disponibili per lui (vedi 4.2); una volta terminati i Punti Azione o quando il giocatore non può/vuole fare altre Azioni, entra in gioco il giocatore rapallino,

- Il giocatore rapallino potrà utilizzare i Punti Azione (vedi 3.1) disponibili quel turno per effettuare le Azioni disponibili per lui (vedi 4.1); una volta terminati i Punti Azione o quando il giocatore non può/vuole fare altre Azioni, il turno finisce.

I giocatori si alternano fino al raggiungimento delle Condizioni di Vittoria o fino a quando non ci sono più unità rapalline o pirata in mappa.

3 PUNTI AZIONE, CARTE E LIVELLO DI ALLARME

Il motore del gioco sono i Punti Azione i quali possono essere utilizzati dai giocatori per muovere le proprie unità e effettuare specifiche azioni (come il trasferimento di unità catturate al Serraglio sulle navi, l'aumento del livello di Allerta,...) e le Carte Eventi le quali, giocate una per turno, possono incrementare o diminuire i Punti Azioni disponibili e influenzare lo svolgimento del turno ostacolando il movimento avversario (come "Mamma li Turchi") o aumentando il livello di Allerta (come "Oche di Rapallo"), tra le altre.

3.1 I Punti Azione del giocatore rapallino cambiano a seconda del Livello di Allarme percepito in città. Il Livello aumenta di:

- una casella ogni volta che viene liberata una pedina rapallina catturata (6.1), o di due se l'unità liberatrice è Bartolomeo Maggiocco;

- una casella quando combatte l'Archibugiere e non viene pescata una nuova Carta dal proprio mazzo;

- una casella scegliendo la relativa Carta (Campane o Oche di Rapallo).

Il giocatore pirata ha facoltà di ridurre il Livello di Allarme scegliendo la relativa carta (Buonanotte!).

3.2 I Punti Azione dei Pirati sono sempre 3.

3.3 Le Carte sono divise in due mazzi dedicati uno al giocatore pirata e l'altro al giocatore rapallino. All'inizio del gioco vengono distribuite tre carte ciascuno dal proprio mazzo; all'inizio del turno ogni giocatore può scegliere una carta da giocare e la tiene coperta; la scopre solo al momento dell'inizio del turno e gli effetti vengono attivati secondo le indicazioni presenti sulla carta, che viene scartata alla fine del turno. Alcune carte possono essere utilizzate una sola volta e quindi ritirate dal gioco; altre possono essere riutilizzate e sono rimesse nel mazzo.

Si possono pescare nuove carte dal proprio mazzo in determinati casi:

Giocatore rapallino:

- quando l'Archibugiere è coinvolto in Combattimento e non viene aumentato il Livello di Allarme;

- ogni volta che una unità pirata viene sconfitta in Combattimento;
- ogni volta che una unità rapallina raggiunge le Colline;

Giocatore pirata:

- Ogni volta che invia al Serraglio una unità rapallina catturata.

RAPALLINO pesca carta	PIRATA pesca carta
Quando l'Archibugiere è coinvolto in Combattimento (e non aumenta livello di Allarme)	Ogni volta che invia al Serraglio una unità catturata
Ogni volta che una unità pirata viene sconfitta in Combattimento	
Ogni volta che una unità rapallina raggiunge le Colline	

4 AZIONI

Il giocatore rapallino e quello pirata possono effettuare alcune azioni spendendo i Punti Azione disponibili nel turno, distribuendoli tra proprie unità.

Ogni unità può spendere al massimo 2 Punti Azione per turno, salvo diverse indicazioni date dalle carte giocate in quel turno.

I Punti Azione non utilizzati nel turno vengono persi.

4.1 Le azioni del giocatore rapallino sono:

- Movimento: il giocatore può muovere qualsiasi unità da una area ad un'altra lungo le linee di Movimento (vedi Mappa 5.2) spendendo un massimo di 2 Punti Azione per unità.
- Aumento Livello di Allarme: il giocatore può aumentare di 1 casella il Livello di Allarme spendendo 2 Punti Azione.

4.2 Le azioni del giocatore pirata sono:

- Movimento: il giocatore può muovere qualsiasi unità da una area ad un'altra lungo le linee di Movimento (vedi Mappa 5.2) spendendo un massimo di 2 Punti Azione per unità.
- Invio unità catturate al Serraglio: il giocatore può mandare una unità rapallina catturata (sconfitta in Combattimento vedi 6) al Serraglio sulle sue navi al costo di 2 Punti Azione, se una unità pirata è nella stessa area o in una area adiacente. In questo modo il giocatore pirata raggiunge le sue Condizioni di Vittoria (vedi 7) e l'unità rapallina non potrà più essere liberata da unità rapalline (vedi 6.1). Ogni volta che una unità rapallina viene inviata al Serraglio, il giocatore Pirata pesca una nuova Carta dal suo mazzo.

AZIONI RAPALLINO	Punti Azione	AZIONI PIRATA	Punti Azione
Movimento	1	Movimento	1
Aumento Livello di Allarme	2	Invio unità catturate al Serraglio	2

5 MAPPA E MOVIMENTO

La mappa storica del gioco rappresenta il borgo di Rapallo nel 1549 ed è suddivisa in aree (5.1), ciascuna delle quali è legata alle altre attraverso linee di movimento (5.2); lo spostamento da un'area ad un'altra costa uno o più Punti Azione a seconda del tipo di linea di movimento utilizzata, entrare

in un'area occupata da una unità nemica porta al Combattimento (vedi 6) che viene risolto immediatamente.

Sulla mappa è presente anche la Tabella del Livello di Allarme la quale definisce il numero di Punti Azione disponibili per il giocatore ligure in quel determinato turno di gioco.

5.1 Aree: La mappa è suddivisa in diverse aree: Città, Campagna e Colline; sono collegate tra loro da linee di movimento: Strade o Sentieri. Le unità pirata non possono entrare nelle aree Colline.

5.2 Linee di Movimento: la Strada tra due zone di Città costa 1 Punto Azione (Movimento) per tutti; il Sentiero, tra zone di Campagna e tra zone di Campagna e di Città, costa 1 Punto Azione (Movimento) per le unità rapalline e per l'unità pirata Rinnegato; per tutte le altre unità pirata costa 2 Punti Azione (Movimento).

Zona di Città	Zona di Campagna	Zona di Collina								
			Rapallino	Pirata	Rapallino	Pirata	Rapallino	Pirata	Rapallino	Pirata
			1	 2 1	1	1	1	2	1	2

Lo sbarco è equiparato ad un movimento tra due zone di Città e vale 1 Punto Azione (Movimento).

Quando una unità rapallina riesce a raggiungere le Colline è salva ed esce dalla mappa.

Le unità rapalline uscite non possono rientrare.

6 COMBATTIMENTO

Quando una unità entra in una area della mappa occupata da una unità avversaria, si svolge immediatamente un Combattimento; entrambe le unità vengono mostrate e quella con il Valore superiore vince.

In caso di vittoria rapallina, l'unità pirata viene eliminata e il giocatore rapallino pesca una nuova Carta dal suo mazzo.

In caso di vittoria pirata, l'unità rapallina rimane visibile e diventa catturata, in attesa di essere trasferita al Serraglio, attraverso la relativa Azione del giocatore Pirata; fino a quando non è trasferita, infatti, l'unità rapallina può essere liberata (vedi 6.1); inoltre l'unità catturata non si può muovere.

Se l'unità rapallina coinvolta in combattimento è l'Archibugiere (1.14), l'unità rapallina viene ritirata dal gioco (il giocatore pirata non pesca nessuna carta in questo caso) e l'unità pirata viene ridotta di 2 punti Valore, venendo quindi sostituita dalla pedina pirata relativa (da Valore 6 a Valore 4 e da Valore 4 a Valore 2); se il suo Valore arriva a zero, l'unità pirata viene eliminata e il giocatore rapallino pesca una nuova Carta dal suo mazzo.

6.1 Liberare una unità catturata: ogni volta una unità rapallina riesce ad entrare nella stessa zona di una unità rapallina catturata dai pirati, sconfiggendo l'eventuale unità pirata presente, la libera; l'unità liberata deve muoversi fino all'area vuota più vicina (senza spendere Punti Azione). Il giocatore rapallino deve mostrare l'unità liberatrice ed aumenta di 1 il Livello di Allarme (vedi 3.1), salvo che l'unità liberatrice non sia Bartolomeo Maggiocco, che aumenta di 2 il Livello di Allarme.

7 CONDIZIONI DI VITTORIA

L'obiettivo del giocatore pirata è quello di catturare (sconfiggendole in combattimento e trasferendole sulle navi nel Serraglio) almeno 7 unità rapalline (oppure 8 nel caso in cui Giulia Giudice riesca ad uscire dalla mappa, raggiungendo le Colline), mentre il giocatore rapallino deve evitare ciò riuscendo a far fuggire le proprie unità sulle Colline circostanti.

8 CREDITI

Lumaca Games copyright 2017-2018

Ideazione: Marco Campari

Grafica: Enrico Acerbi, Marco Campari

Playtesters: Lucrezia Campari, Cristina Vitali

Fonti: www.inrapallo.com; www.gazzettadisanta.eu/articoli/st_170812.html