



di **Dirk Henn**
per 2-6 giocatori dai 10 anni in su

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari
Revisione a cura di Leles
Versione 1.1 – Gennaio 2010*



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Atlantic Star" sono detenuti dal legittimo proprietario.

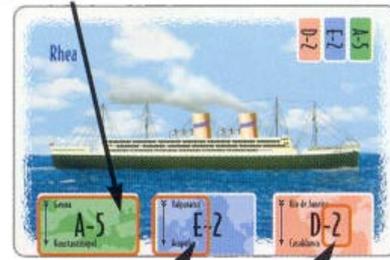
Al termine del 19° secolo, le crociere sui mari erano incredibilmente popolari. Questo creò un'ardua competizione tra gli operatori di crociera e la moltitudine di Agenzie di Noleggio – ognuna delle quali aspettava la disponibilità della migliore e più sicura nave da crociera.

Contenuto

132 carte Nave

Ogni carta Nave può essere usata per una sola tappa di una crociera (traversata) in uno dei quattro mari diversi. Ad esempio, la carta che rappresenta la Nave 'Rhea' indica che essa può essere utilizzata per uno qualunque dei tre mari rappresentati e il suo valore nel mare corrispondente.

Il colore indica il mare in cui la Nave è più adatta.



La lettera indica la tappa di una crociera (es. da Valparaiso ad Acapulco).

Il numero indica il valore di quella Nave in una tappa.



24 Tessere di Registrazione dei Viaggi

Ci sono 4 tessere per ogni giocatore; i punti per aver completato un viaggio vengono scritti sulle tessere e queste sono poi piazzate sulla mappa.

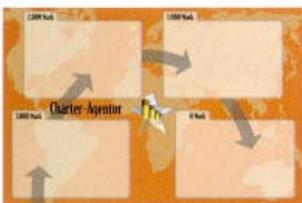
1 Mappa di Gioco

Sulla mappa potete vedere 5 diverse classi, rappresentate da un certo numero di stelle. I numeri a sinistra di ogni colonna indicano i punti vittoria che si possono guadagnare.

Se il vostro viaggio occupa le prime posizioni in una classe a 5 stelle, potete realizzare molti punti vittoria, e al contrario se il vostro viaggio occupa l'ultima posizione, realizzerete 0 punti vittoria.

	★★★★★	★★★★	★★★	★★	★
22	20	18	16	14	
16	15	14	13	12	
10	10	10	10	10	
6	7	7	8	8	
2	3	4	5	6	
0	1	2	3	4	

Punti vittoria in ordine discendente



1 Tabella dell'Agenzia di Viaggi

Essa presenta sempre 4 Navi in offerta, ma con prezzi diversi (uno di questi gratuito). Nel momento in cui una Nave viene noleggiata, le altre si muoveranno in senso orario nelle direzioni delle frecce, quindi diventeranno più convenienti.

6 Tabelle Riassuntive

Queste tabelle presentano i viaggi con le loro tappe e i punti bonus che si possono ricevere. Viene anche indicato un breve sommario delle fasi di gioco.



1 pastello a cera

Per annotare i punti che si ricevono durante i viaggi (si può cancellare con un panno).

Dei Soldi

Questo Regolamento

Obiettivo del Gioco

Ogni giocatore noleggia delle Navi per organizzare quattro diverse crociere. Più qualificata è una nave, migliore è il valore della crociera, che si riflette sui punti vittoria che si potranno guadagnare. Naturalmente, ogni giocatore deve cercare di vincere la competizione, ma il successo dipenderà dalla scelta giusta che verrà fatta selezionando la categoria di Nave appropriata alla crociera. Il confronto tra i valori di ogni crociera e di ogni categoria permetterà ai giocatori di vincere la partita.

Prima di Cominciare il Viaggio...

... piazzate la Mappa di Gioco e l'Agenzia di Noleggio al centro del tavolo, raggiungibile da tutti i giocatori. Mescolate le carte Nave e piazzatele coperte sul tavolo, vicino all'Agenzia di Noleggio. Girate le prime 4 carte del mazzo e piazzatele, nell'ordine di pescata, negli spazi che si trovano sulla Mappa dell'Agenzia di Noleggio e che vanno dal valore 3.000 allo 0.

Ogni giocatore riceve il seguente capitale iniziale:

da 4 a 6 giocatori – **18.000 dollari**

da 2 a 3 giocatori – **36.000 dollari**

I soldi restanti formeranno la Banca.

Ogni giocatore sceglie un suo simbolo e riceve l'appropriata Tabella Riassuntiva e le relative 4 Tessere di Registrazione dei Viaggi.



Se la partita viene giocata in **2 o 3 giocatori**, ognuno riceve 2 gruppi di Tabelle di Registrazione dei Viaggi e le Tabelle Riassuntive. In questo caso, ogni viaggio dovrà essere condotto due volte.

Quando si gioca in **5 giocatori**, un gruppo di Tabelle di Registrazione dei Viaggi viene messo da parte, mentre se si gioca in **2 e 4 giocatori** due gruppi di Tabelle vengono messi da parte. Queste potranno essere utilizzate dagli Operatori di Viaggio.

Il loro valore è fissato all'inizio del gioco e verrà scritto sulle Tabelle di Registrazione scartate, piazzate poi vicino alla mappa, come indicato nell'immagine più sotto. Queste Tabelle non appartengono a nessun giocatore. Nel momento in cui viene fatto il primo viaggio, la rispettiva Tabella di Registrazione entra in gioco.

In 5 giocatori: (viene messo da parte un gruppo di Tabelle di Registrazione di Viaggio) scrivete sulle Tabelle i valori seguenti:



In 2 e in 4 giocatori: (vengono messi da parte due gruppi delle Tabelle di Registrazione) scrivete sulle Tabelle i valori seguenti:



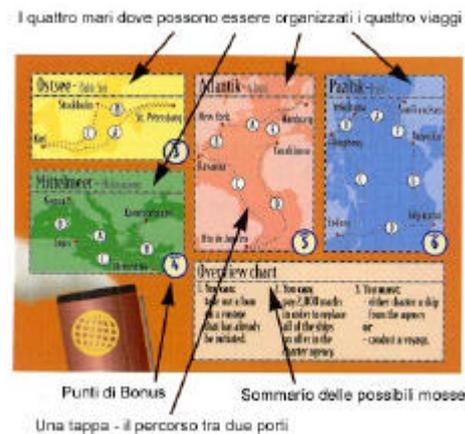
La Partita Comincia

Comincia la partita il giocatore che ha piazzato l'ultima Nave sulla mappa, poi seguono gli altri in senso orario.

Quando è il suo turno, un giocatore può fare tre cose. L'**ordine di gioco** di queste azioni non può essere alterato, e solo la terza azione è obbligatoria. Le prime due azioni sono invece opzionali.

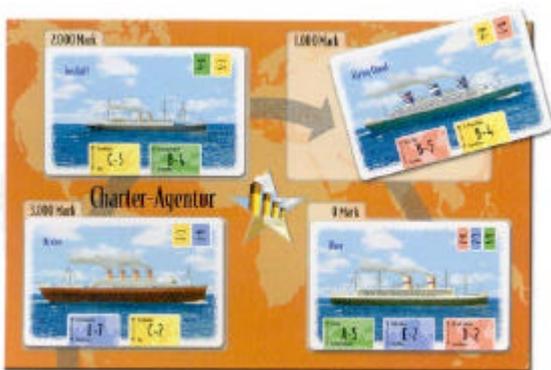
1. Potete chiedere un prestito per il viaggio che è già cominciato.
2. Potete pagare 2.000 dollari per rimpiazzare tutte le Navi attualmente in offerta che si trovano sulla Tabella dell'Agenzia di Noleggio.
3. Dovete fare una delle due cose seguenti:
 - a) noleggiare una Nave dall'Agenzia, oppure
 - b) condurre un Viaggio

Dato che l'azione 3 è obbligatoria, verrà descritta prima delle azioni 1 e 2.



Noleggiare una Nave

Prendete una carta che si trova sulla Tabella dell'Agenzia di Noleggio e pagate l'appropriato valore alla Banca. Potete noleggiare solo **una** Nave per turno.



Nota: qualunque Nave che si trova nello spazio "0" è gratuita, perciò questo può essere un buon affare, mentre le altre Navi costano diversi dollari.

Esempio: avete noleggiato una Nave al costo di 1.000 dollari. La carta che si trova nella casella corrispondente ai 2.000 dollari viene spostata nello spazio lasciato dalla carta Nave appena noleggiata. La carta nella casella dei 3.000 dollari viene piazzata nella casella di valore 2.000, e viene pescata una carta dal mazzo per riempire la casella di valore 3.000.

Tutte le carte che si trovano negli spazi più costosi, sono spostate nello spazio successivo in senso orario, e la prima carta del mazzo riempirà lo spazio lasciato vuoto (quello che vale 3.000 dollari).

Quante Carte Nave Posso Tenere in Mano?

Il numero massimo di carte che si possono avere in mano, dipende dal viaggio che si intende affrontare. Dopo che si sono giocate le carte richieste dalla crociera, potete avere in mano al massimo **2 carte**.

Mar Baltico:	3 Navi + le 2 carte restanti
Mar Mediterraneo:	4 + 2
Oceano Atlantico:	5 + 2
Oceano Pacifico:	6 + 2

Esempio: se un giocatore intende condurre un viaggio nel Mar Baltico ed ha in mano 6 carte (1 carta di troppo), allora deve condurre il viaggio con almeno 4 carte oppure più tappe, anche se le Navi non sono le più adatte per il Mar Baltico.

Condurre un Viaggio

Se un giocatore vuole condurre un viaggio, deve giocare un numero di carte Nave uguale al numero di tappe che caratterizzano il relativo viaggio.

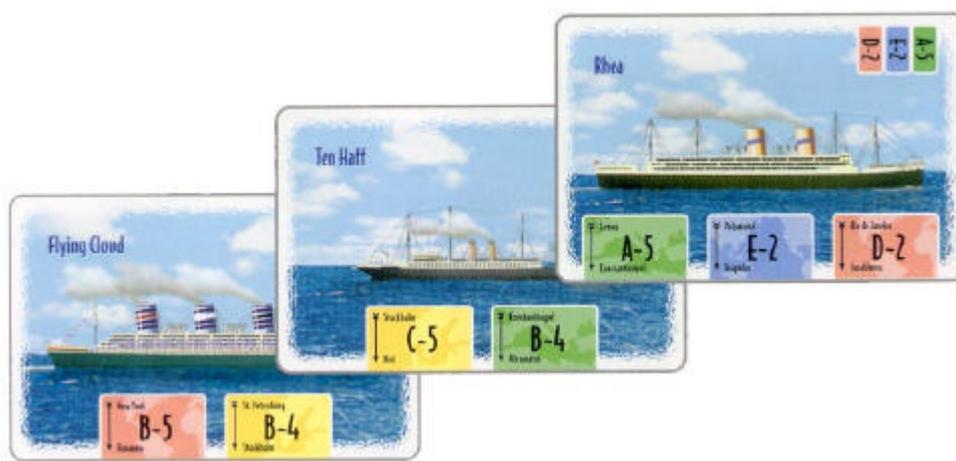
Assegnate una Nave ad ogni sezione del viaggio che volete condurre.

Nota: il numero di tappe che si devono fare in ogni viaggio, è indicato nella Tabella Riepilogativa. I viaggi nel Mar Baltico hanno solo 3 tappe, mentre il Pacifico ne richiede 6. Con 7 carte in mano, potete condurre solo un viaggio nel Pacifico o nell'Atlantico mentre per gli altri viaggi avete troppe carte in mano. Non potete mai scartare oppure scambiare le carte che avete in mano. Potete solo usare le carte per organizzare un viaggio.

Quanto vale un viaggio ?

Contate il valore delle Navi giocate nelle tappe del vostro viaggio. Ogni Nave non dà punti per una tappa di un viaggio se è stata utilizzata come soluzione di emergenza. In questo caso, non riceverete nemmeno punti di bonus.

Esempio: Le Navi "Rhea", "Flying Cloud" e "Ten Haff" vengono utilizzate per un viaggio nel Mar Baltico. La "Flying Cloud" e la "Ten Haff" sono entrambe adeguate per le tappe nel Baltico e fanno guadagnare al giocatore rispettivamente 4 e 5 punti. La "Rhea" è una soluzione di emergenza. Essa è stata scelta solo perché il viaggio in questione richiedeva 3 Navi. Perciò il viaggio del giocatore ha un valore di soli 9 punti.



Ogni nave può essere utilizzata solo in una singola tappa di un viaggio, e più precisamente una Nave deve essere utilizzata in una tappa del viaggio in questione.

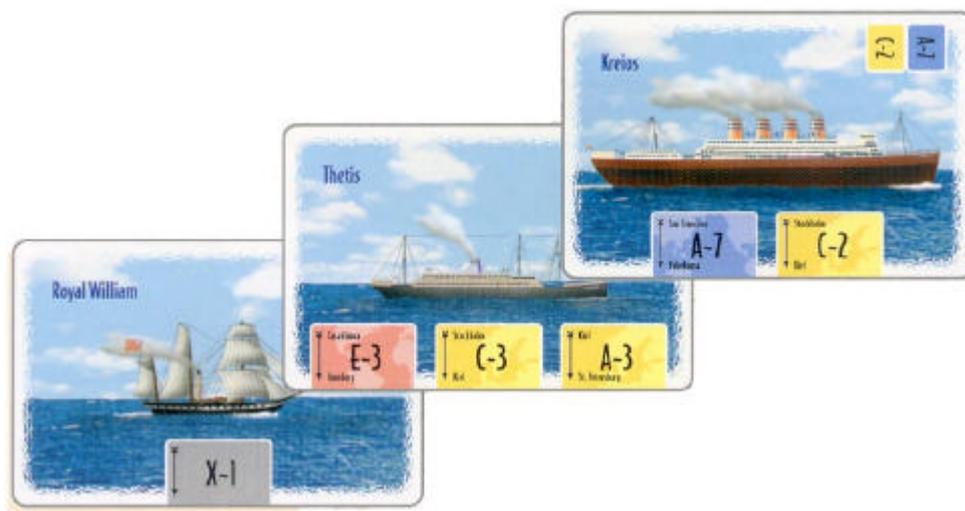
Nota: se avete giocato 2 Navi, ognuna di queste può essere valida per la medesima tappa di un viaggio, ma solo una può essere usata per coprire quella tappa. Se la Nave in eccesso non può essere usata per nessuna tappa del viaggio nel mare in questione, essa può essere giocata solo come soluzione di emergenza.

Le Navi Postali possono coprire qualunque viaggio e valgono sempre e solo 1 punto. Anche se esse danno solo 1 punto, possono essere comunque utilizzate per guadagnare i punti di bonus.

Se tutte le tappe di un viaggio sono state coperte con delle Navi appropriate, si possono guadagnare i punti bonus. Questi punti si trovano nelle Tabelle Riepilogative.

Nota: il numero di punti bonus assegnati per un viaggio dipende dal numero di tappe di quel viaggio (es. ci sono 3 punti bonus per un viaggio nel Mar Baltico).

Esempio: è stato pianificato un viaggio nel Mar Baltico usando la “Thetis”, la “Kreios” e la “Royal William” (una Nave postale usata come Jolly). La “Kreios” può essere usata nella tappa Stockholm – Kiel (C). La “Thetis” può andar bene per due tappe (C e A) ma può essere usata solo in una di queste. Dato che la “Thetis” viene usata per coprire la tappa Kiel – St. Petersburg, la “Kreios” viene usata nella tappa Stockholm – Kiel. La Nave Postale viene usata per la tappa St. Petersburg – Stockholm. Questo viaggio farà guadagnare 6 punti più 3 punti di bonus perché non è stata adottata nessuna situazione di emergenza. In totale, il viaggio fornirà 9 punti.



Scrivete il numero di punti ottenuti direttamente sulla Tessera di Registrazione dei Viaggi, nello spazio più in alto.



Nota: dopo aver calcolato i punti di un viaggio, le carte giocate sono messe da parte e non verranno più utilizzate per tutto il resto della partita.

In Quale Classe deve essere organizzato un Viaggio ?

Nel caso del primo viaggio in un mare particolare, potete scegliere liberamente in quale classe posizionare il viaggio.

Nota: la classe che potete decidere dipende dalla vostra volontà di correre dei rischi: guadagnerete più punti vittoria nella classe a 5 stelle, ma solo se il vostro viaggio occuperà le prime posizioni. Tuttavia se finite verso la fine della graduatoria, non riceverete nessun punto vittoria. Tenete in mente che potete ricevere diversi punti vittoria anche nella classe a 1 stella, anche se usate delle Navi non appropriate, ma per contro avere la prima posizione in una classe a 1 stella non vi farà guadagnare molti punti.

Piazzate la Tessera di Registrazione dei Viaggi nella prima casella in alto, sulla colonna della classe scelta.

Tutti i viaggi nello stesso mare saranno posizionati nella medesima classe. Quindi, il primo viaggio in un certo mare, determina in quale classe potranno essere piazzati tutti i viaggi seguenti.

Esempio: se qualche giocatore ha organizzato il primo viaggio nel Mar Mediterraneo nella classe a 3 stelle, tutti i successivi viaggi nel Mediterraneo piazzati dagli altri giocatori dovranno essere fatti nella classe a 3 stelle.

Tutti i viaggi successivi dovranno essere piazzati ordinati in base al loro valore.

Nota: nessun viaggio potrà essere piazzato in più di una categoria. Dato che le categorie vanno dalla classe a 5 stelle fino alla classe a 1 stella e ci sono solo 4 mari in gioco, in ogni partita una categoria resterà sempre libera.

Esempio: Daisy ha organizzato un viaggio nel Mediterraneo, realizzando 19 punti in classe a 5 stelle. Dato che questo era il primo viaggio nel Mediterraneo della partita, essa piazza la sua Tessera di Registrazione dei Viaggi nella prima posizione. Oliver può usare delle navi migliori, e perciò il suo viaggio nel Mediterraneo realizza 23 punti. Quindi ha più punti di Daisy, così piazza la sua Tessera di Registrazione dei Viaggi nella prima posizione, spostando quella di Daisy in seconda posizione.

Nel caso in cui dei viaggi realizzino lo stesso numero di punti, chi ha organizzato l'ultimo viaggio piazzerà la sua Tessera di Registrazione dei Viaggi sotto quella che si trova già sulla mappa e che ha ottenuto lo stesso numero di punti.



Le Tessere di Registrazione dei Viaggi

Se queste Tessere devono essere inserite in gioco, esse sono piazzate sulla mappa dopo che il primo viaggio è stato organizzato in un mare.

Nota: Le Tessere di Registrazione dei Viaggi possono dare dei vantaggi nel gioco se qualche giocatore vuole organizzare un viaggio in quel dato mare. Il giocatore determina la categoria del suo viaggio, poi la relativa Tessera di Registrazione viene posta nel primo spazio della colonna di quella categoria. Successivamente la Tessera può cambiare di posto in base al numero di punti che ha rispetto alle altre Tessere di Registrazione. Se i punti sono uguali, quella tessera rimane in prima posizione. Ciò significa che essa può essere spostata di posizione solo se un altro giocatore ottiene più punti.

Richiedere un Prestito

Mano a mano che la partita prosegue, un giocatore può avere la necessità di più soldi. Se capita questo, la prima cosa che si può fare è, durante il proprio turno, di chiedere un prestito (notate l'ordine di gioco indicato all'inizio di questo manuale) – ammesso che abbiate già effettuato un viaggio.

- Per ogni viaggio che avete organizzato, potete chiedere solo un prestito.

Nota: anche se (in 2 o 3 giocatori) avete condotto un viaggio due volte, potete chiedere solo un prestito.

- Potete chiedere un massimo di 10.000 dollari per ogni prestito.
- Il prestito non può mai essere superiore al valore del vostro viaggio.

Esempio: se il vostro viaggio ha un valore di 8 punti, potete chiedere un prestito di 8.000 dollari come massimo.

Per ogni 1.000 dollari di prestito, il valore del vostro viaggio è ridotto di un punto. Il nuovo valore viene annotato sulla relativa Tessera di Registrazione dei Viaggi, che sarà subito dopo posizionata nell'ordine corretto.

Esempio: in una classe a 5 stelle, un viaggio nel Mar Mediterraneo con un valore di 23 punti ha occupato la prima posizione, seguito dai viaggi con 19, 15 e 11 punti. Olivier ha bisogno di soldi e chiede un prestito per la sua crociera nel Mediterraneo, che ammonta a 8.000 dollari. Il valore del suo viaggio è perciò ridotto a 15 punti e la Tessera di Registrazione relativa dovrà essere retrocessa al terzo posto. Il nuovo giocatore in testa è ora quello con il viaggio nel Mediterraneo di 19 punti.



I prestiti vengono forniti dalla Banca e non potranno essere rimborsati.

Nota: dato che questo gioco non è monetario ma di fama e di auto-rispetto, non potete rimborsare nessun prestito. Se i vostri soldi terminano prima della fine del primo round, allora avete giocato male. Tutto quello che potete fare a questo punto è di ripensare alla vostra strategia e cercare di convincere gli avversari a ricominciare la partita dall'inizio.

Dopo che sono stati organizzati tutti i viaggi di una singola categoria, non è più possibile ricevere nuovamente dei prestiti.

In altre parole: se tutti i campi di una categoria sono stati riempiti, non saranno disponibili altri soldi per quella particolare categoria.

Cambiare le Navi in un'Agenzia di Noleggio

Ci sono delle volte in cui non piace una Nave che si trova nell'Agenzia di Noleggio. In questo caso potete rimuovere tutte le Navi presenti, come seconda azione del vostro turno, pagando 2.000 dollari alla Banca.

Nota: *dovete rimuovere tutte le Navi in offerta; non potete perciò rimuoverne solo qualcuna e lasciarne altre.*

Una volta che avete pagato, pescate le prime quattro carte dal mazzo e piazzatele in ordine di pescata nei quattro campi dell'Agenzia di Noleggio (partendo dalla casella dei 3.000 dollari).

Se le vostre finanze ve lo permettono, potete ripetere quest'azione diverse volte nello stesso turno, ma dovrete pagare 2.000 dollari ogni volta che lo fate.

Una volta che il mazzo delle Navi è terminato, la pila degli scarti viene rimescolata e piazzata a faccia in giù formando il nuovo mazzo delle pescate.

Termine della Partita

La partita termina quando tutte le tessere di registrazione dei viaggi sono state piazzate sul tavolo.

In 4 – 6 giocatori, ognuno può organizzare 4 viaggi. In 2 – 3 giocatori ognuno potrà condurre otto viaggi.

Sommate i punti vittoria stampati sulla mappa di gioco che si trovano a sinistra delle vostre Tessere di Registrazione dei Viaggi.

Nota: *il numero di punti che avete scritto sulle Tessere di Registrazione dei Viaggi sono significativi solo quando si considera l'ordine in cui le Tessere sono piazzate sulla mappa, e non per il calcolo dei punti vittoria.*

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

Se ci sono dei giocatori alla pari, vince chi ha più soldi.