



# El Capitán

GAME DESIGNED BY  
WOLFGANG KRAMER AND HORST-RAINER RÖSNER

*Chi diventerà il più potente Mercante dell'Età di Mezzo?  
Da 2 a 5 giocatori, dai 10 anni in su, tempo di gioco 60-120 minuti.*

*Sei un rispettabile mercante del 15° sec.,  
che naviga verso importanti città del Mediterraneo, costruendo  
magazzini in queste città e fortezze per proteggerle. E' tua  
ambizione diventare il più grande e potente mercante tra tutti. Ma  
lo sarai solo se riuscirai a stabilire i tuoi magazzini in più città  
possibili e se costruirai i tuoi magazzini e le tue fortezze nelle città  
più fiorenti. Il giocatore con più soldi alla fine del gioco diverrà il  
mercante più rinomato, vincendo la partita.*

## COMPONENTI DEL GIOCO

- 1 tabellone
- 5 navi di legno (5 colori differenti)
- 90 magazzini di legno (5 colori, 18 pezzi ciascuno)
- 15 fortezze (5 colori, 3 pezzi ciascuno)
- 1 pedina giocatore iniziale (El Capitan)
- 54 carte viaggio (18 carte destinazione/rotta e 36 carte collegamento città)
- 3 carte bonus proliferazione (15 Fiorini, 10 Fiorini, 5 Fiorini)
- 30 carte prestito (18 carte prestito da 10 Fiorini, 12 carte da 16 Fiorini)
- 111 monete (30 da 1 Fiorino, 20 da 5 Fiorini, 30 da 10 Fiorini e 20 da 50 Fiorini)



### Espansione (vedi oltre)

- 3 città aggiuntive
- 1 nave pirata nera

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore adotta il ruolo di un mercante del XV sec., navigando verso città strategicamente importanti del Mediterraneo., costruendo magazzini in queste città e fortezze per proteggerle.

Il gioco è suddiviso in 3 fasi, ogni fase termina con un "Giorno di Paga".

Ogni Giorno di Paga, ogni giocatore riceve soldi per:

- il numero di città in cui ha costruito dei magazzini (proliferation);
- ogni fortezza che ha costruito;
- ogni città in cui possiede il maggior numero assoluto o il secondo maggior numero di magazzini (Majority).



Il giocatore con più soldi alla fine del gioco (dopo il terzo Giorno di Paga) è il vincitore.

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti componenti di quel colore:

- 1 nave
- 6 magazzini
- 1 fortezza

A tutti i giocatori vengono consegnati 20 Fiorini come capitale iniziale.

Tutti i giocatori piazzano la loro nave, i loro magazzini, la loro fortezza e le monete davanti a loro sul tavolo. Tutti i magazzini rimanenti e le fortezze vengono piazzati accanto al tabellone in uno spazio comune. Durante il gioco i giocatori dovranno rendere visibili i loro soldi agli altri giocatori.

**Carte Viaggio:** Ci sono due diversi tipi di carte viaggio, che devono essere divise in due mazzi separati. Un mazzo comprende le carte destinazione/rotta, e l'altro mazzo sarà quello delle carte collegamento città.

Entrambi i mazzi vengono mischiati separatamente.

**Quattro** carte destinazione e **sei** carte collegamento città vengono piazzate faccia in su accanto al tabellone, vicino ai rispettivi mazzi (i mazzi vengono posizionati a faccia sotto) (vedi illustrazione sotto).

**A:** 4 Carte Destinazione

**B:** Mazzo a Faccia sotto

**C:** Pila Scarti Carte Destinazione

**G:** Legenda Proliferazione

**H:** Carte Prestito

**I:** Spazio porto Banca



**F:** Tangeri, una delle 9 città

**J:** 6 Carte Collegamento Città

**K:** Mazzo faccia sotto

**L:** Pila Scarti Carte Collegamento Città

**D:** 3 carte bonus Proliferazione

**E:** Monete



**Carte Prestito:** Le carte Prestito vengono piazzate a faccia in su, in due mazzi separati (da 10 Fiorini e da 16 Fiorini), nei due spazi banca.

Un giocatore viene scelto come banchiere e gestirà tutte le monete e i prestiti.

Le tre carte bonus proliferazione vengono piazzate a fianco del tabellone.

### **IL TABELLONE**

Il tabellone rappresenta il tavolo di un capitano di una nave mercantile del medioevo. Nove città del Mediterraneo sono riportate su di esso (Marsiglia, Venezia, Costantinopoli, Valencia, Napoli, Atene, Tangeri, Tunisi e Alessandria).

La fila superiore di ogni città è composta da due spazi porto e due spazi per costruire le fortezze. Il numero riportato in ogni spazio porto equivale al costo per costruire un magazzino in quella città. Il numero riportato in ogni spazio fortezza equivale al costo per costruire una fortezza in quella città. Gli altri spazi (nel percorso a "U") intorno alla città sono gli spazi dove costruire i magazzini –ad eccezione dell'ultimo spazio sulla destra. Il numero riportato in ognuno di questi spazi per costruire equivale al guadagno dei giocatori in ogni Giorno di Paga per i loro magazzini.

Ci sono due spazi Banca sulla destra del tabellone, un porto banca e la legenda Proliferazione. Le carte Prestito vengono piazzate sui due spazi Banca.

La legenda Proliferazione riporta l'ammontare di soldi che ogni giocatore riceve nel Giorno di Paga, a seconda del numero di città nelle quali ha costruito i magazzini. La legenda Proliferazione è divisa in due colonne: la colonna di sinistra mostra il numero di città in cui il giocatore ha costruito i magazzini e la colonna di destra riporta l'ammontare di soldi che guadagna dai suoi magazzini in ogni Giorno di Paga.

*Esempio: Dopo che la prima fase di gioco è terminata, un giocatore ha costruito magazzini in quattro città differenti. Ora, nel Giorno di Paga, egli guadagna 10 Fiorini dai suoi magazzini.*

### **CARTE VIAGGIO**

Le Carte Viaggio dicono ai giocatori verso quali città possono veleggiare con le loro navi e quanto devono pagare per il loro viaggio.

Un giocatore acquistando questa carta ha stabilito una rotta di viaggio e può quindi veleggiare una volta con questa carta.

Ci sono due tipi di carte Viaggio:

- Carte Destinazione/Rotta;
- Carte Collegamento Città

### **CARTE DESTINAZIONE E ROTTA**

Queste carte possono essere usate in due differenti modi:

- Carte Destinazione: il Giocatore veleggia direttamente verso un Porto libero (spazio libero) della città riportata sulla carta (la carta stessa mostra la locazione della città sul tavolo del Capitano).

- Carte Rotta: Il Giocatore si prepara a partire dalla città dove si trova al momento ancorata la sua nave. Può procedere di tante città quante sono le vele sono riportate sulla

carta. Ogni vela gli consente di veleggiare verso la prossima città in orizzontale o in verticale. Se la carta riporta più di una vela, egli potrà procedere di altrettante città o meno (in orizzontale e in verticale)

### CITTA' DI MARSIGLIA

**A:** Questi sono i due spazi porto disponibili per le navi. Se un giocatore vuole costruire un magazzino e/o una fortezza in questa città deve far attraccare la sua nave in uno di questi due spazi porto disponibili. Il numero riportato nello spazio è il costo per costruire il magazzino in questa città. Un giocatore che con la propria nave si trova nel primo spazio porto deve pagare 4 Fiorini per ogni magazzino e un giocatore nel secondo spazio porto deve pagare 5 Fiorini per i suoi magazzini.

**B:** un giocatore che vuole costruire una fortezza deve avere la sua nave su uno dei due spazi porto e almeno uno dei due spazi Fortezza deve essere libero. Il giocatore che costruisce nel primo spazio fortezza libero deve pagare 8 Fiorini e quindi piazzare lì la sua fortezza. Questo spazio è ora bloccato per il resto della partita. Un giocatore che costruisce la sua fortezza nel secondo spazio deve pagare 10 Fiorini.

**C:** I primi due magazzini vengono costruiti in questi due spazi. Solo il giocatore che costruisce il primo magazzino può scegliere se costruirlo nel primo o nel secondo spazio.

**G:** Nessun magazzino può essere eretto in questo spazio.

**F:** Ultimo spazio per costruire

**D:** Lo spazio col triangolo più scuro è uno spazio abbattimento addizionale nelle partite a 2 o 3 giocatori. Non ha effetto nelle partite a 4 o 5 giocatori.

**E:** Gli spazi colorati più scuri sono chiamati spazi abbattimento. Quando un giocatore costruisce il suo magazzino in uno di questi spazi, il primo magazzino della catena di magazzini viene abbattuto. Questo magazzino viene quindi piazzato nel centro della figura della città stessa. Nel Giorno di Paga esso non conta più come proliferazione o maggioranza.

**A:** Numero di vele rosse = numero di rotte con cui puoi veleggiare, partendo da una città;

**B:** Costo d'acquisto della Carta;

**C:** Destinazione: partendo da una città o dalla banca o all'inizio del gioco, puoi veleggiare direttamente verso questa città;

**D:** Locazione di questa città sul tabellone. Usando questa carta un giocatore può andare direttamente a Marsiglia, non importa dove si trova al momento la sua nave.



Oppure può muoversi fino a tre rotte, partendo da dove è ancorata la sua nave. Per esempio, se la nave al momento è a Valencia, può raggiungere tutte le città sul tabellone.

#### *CARTE COLLEGAMENTO CITTÀ'*

È economico acquistare queste carte, ma i giocatori possono viaggiare solo da una di queste due città all'altra. Per esempio se acquisti la carta Venezia-Tangeri, devi pagare 3 Fiorini alla banca. Con questa carta puoi quindi viaggiare **solo una volta** da Venezia a Tangeri **o solo una volta** da Tangeri a Venezia. Per poter usare questa carta, la tua nave deve essere in una di queste due città menzionate sulla carta.

**A:** Costo d'acquisto della carta;

**B:** Con questa carta un giocatore può viaggiare da Venezia a Tangeri oppure da Tangeri a Venezia;

**C:** locazione delle due città sul tabellone.



#### *VISIONE GENERALE*

La partita viene giocata in tre fasi, ogni fase ha diversi round. Alla fine di ogni fase c'è un Giorno di Paga (Stipendio). Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale della prima fase, all'inizio del gioco. Gli verrà dato il segnalino di giocatore iniziale "El Capitan" che verrà piazzato di fronte a lui. Nel suo turno, un giocatore può **viaggiare prima** e poi **deve** fare **una** delle seguenti azioni:

##### **1. COSTRUIRE UN MAGAZZINO (O RIAPRIRLO)**

Un giocatore che vuole costruire o riaprire un magazzino deve avere la sua nave su uno spazio porto di una città. Prima e dopo aver costruito può acquistare carte viaggio. Durante il suo turno può costruire o riaprire esattamente **un (1)** magazzino.

##### **2. COSTRUIRE UNA FORTEZZA**

Un giocatore che vuole costruire una fortezza deve avere la sua nave su uno spazio Porto di una città. Prima e dopo aver costruito può acquistare carte viaggio. Durante il suo turno può costruire esattamente **una (1)** Fortezza.

##### **3. FARE UN PRESTITO**

Un giocatore che vuole avere un prestito deve avere la sua nave sulla spazio porto della Banca. Non può perfezionare nessuna altra azione durante questo turno. Durante il suo turno può ricevere solo **un (1)** prestito.

*Nota: Nella partita a due giocatori ci sono regole differenti, che sono spiegate nel paragrafo "Fine del Gioco".*

## LE AZIONI NEL DETTAGLIO

### *Acquistare le Carte Viaggio*

Questa azione non è obbligatoria e non conta come una delle tre azioni che hai da fare durante il tuo turno. Ci sono sempre quattro carte destinazione/rotta e sei carte collegamento città a disposizione. Durante il proprio turno un giocatore può acquistare quante carte vuole o quante può permettersene. Prenderà tutte le carte che vuole in mano e pagherà il corrispettivo in denaro alla banca. Queste carte possono essere usate immediatamente o nei turni successivi. All'inizio del gioco ogni giocatore deve acquistare almeno una carta per poter mettere in gioco la propria nave.

Dopo che il turno di un giocatore è terminato, nuove carte vengono pescate dal mazzo e disposte a faccia in su sul tavolo, se necessario. In questo modo, tutti i giocatori avranno sempre un'ampia scelta. Se uno di questi mazzi si esaurisce, la pila degli scarti viene rimischiata e usata come nuovo mazzo.

### *Viaggiare*

All'inizio del gioco, tutti i giocatori devono acquistare almeno una carta destinazione e viaggiare verso la città di destinazione con la loro nave.

Durante l'arco della partita, viaggiare è un'azione volontaria, ma se il giocatore vuole veleggiare, deve farlo prima di erigere qualsiasi costruzione. In questo caso il giocatore gioca una carta viaggio (che ha acquistato durante questo turno o uno precedente) e veleggia direttamente alla città riportata sulla carta oppure viaggia per tante rotte (spazi) quante il numero di vele riportate sulla carta. Se il primo spazio porto è occupato, la nave deve essere piazzata nel secondo spazio libero. Se entrambi gli spazi porto sono occupati, il giocatore non può attraccare in questa città e deve continuare a viaggiare. Il giocatore di turno può giocare quante carte viaggio desidera. Quando gioca diverse carte durante un turno, ci deve essere solo uno spazio porto libero nella città nella quale egli intende erigere una costruzione.

*Esempio: Un giocatore viaggia verso Tangeri con una carta destinazione e quindi da Tangeri ad Alessandria con la carta collegamento città appropriata.*

All'inizio del gioco e dal porto della Banca, i giocatori possono partire e veleggiare solo usando una **Carta Destinazione**. Per viaggiare verso il porto della Banca, non hai bisogno di carte, questo viaggio è gratuito. Tutte le carte giocate vengono scartate in due pile separate.

### **COSTRUIRE UN MAGAZZINO**

Puoi costruire un magazzino solo nella città in cui la tua nave si trova al momento, ancorata in uno dei due spazi porto. Nell'ordine, per costruire un magazzino prima paghi il costo alla Banca come riportato nello spazio porto dove si trova la tua nave, quindi piazza uno dei tuoi magazzini nello spazio costruzioni libero successivo.

Il giocatore che costruisce il **primo** magazzino in quella città, può scegliere se costruire il proprio magazzino nel primo spazio costruzione (spazio "0") oppure nel secondo. Se il primo magazzino costruito in quella città si trova nel secondo spazio costruzione, allora il secondo magazzino in quella città **dovrà** essere costruito nel primo spazio costruzione. Non importa se questo viene costruito dallo stesso giocatore o da un altro.

Il terzo magazzino, e tutti gli altri successivi in quella città, verranno sempre costruiti nel prossimo, adiacente spazio costruzione del percorso a "U". **L'ultimo** spazio di questo percorso non è uno spazio costruzione; nessuna costruzione alcuna può essere costruita qui. Il numero sugli spazi costruzione hanno solo importanza nel Giorno di Paga.

Il Rosso ha veleggiato verso Marsiglia e Costruito il suo primo magazzino per 4 Fiorini. Ha la possibilità di scegliere se Costruire nel primo o nel secondo spazio Costruzione, e quindi opta per il secondo.



Il Verde è arrivato dopo il Rosso. Ha costruito 4 magazzini e una Fortezza. Nel primo spazio costruzione. Se nessun altro giocatore costruirà ora un magazzino a Marsiglia, il Verde dovrà lasciare la città perché non gli è permesso avere più di tre magazzini in fila.



Nel suo prossimo turno un giocatore può rimanere nella città dove è ancorata la propria nave e costruire un altro magazzino, oppure una fortezza. Ma naturalmente potrà anche veleggiare verso un'altra città ed erigere là altre costruzioni oppure potrà viaggiare verso la Banca e prendere un prestito.

Se la tua nave è ancorata sullo spazio porto più costoso, non puoi muovere su quello più economico nel caso in cui si liberi.

A nessun giocatore è consentito avere più di tre magazzini in fila in una città. Se un giocatore ha costruito (o riaperto) tre magazzini in fila, gli è permesso costruire un quarto magazzino in quella città solo dopo che un altro giocatore vi ha costruito un suo magazzino.

#### ***COSTRUIRE UNA FORTEZZA***

Puoi costruire una fortezza solo nella città in cui la tua nave si trova al momento, ancorata in uno dei due spazi porto.

Quando costruisci una fortezza, paghi il costo riportato su uno degli spazi fortezza liberi alla Banca e piazzì lì una delle tue fortezze.

Nel suo turno successivo un giocatore può rimanere nella città dove si trova ancorata la sua nave e costruire un magazzino, oppure può imbarcarsi verso un'altra città ed erigere là altre costruzioni, oppure veleggiare verso la Banca e prendere un prestito.

A nessun giocatore è consentito avere più di una fortezza in una città.

#### **ABBATTERE UN MAGAZZINO**

Ogni volta che un magazzino viene eretto su uno spazio costruzione scuro, il primo magazzino della catena in questa città viene abbattuto, non importa a chi appartiene. (Quando costruisci sul primo spazio costruzione scuro, il magazzino sullo spazio "0" viene abbattuto. Quando costruisci sul secondo spazio costruzione scuro, il magazzino sul secondo spazio iniziale viene abbattuto, etc...) Un magazzino che viene così abbattuto viene rimosso dal suo spazio costruzione e posizionato al centro, sull'immagine della città. Ogni magazzino presente sull'immagine della città, non conta nei Giorni di Paga, né per la proliferazione né per maggioranza. I giocatori possono ora costruire su questi spazi costruzione liberi solo dopo che un magazzino è stato costruito nell'ultimo spazio costruzione disponibile (il penultimo) di questa città.

In una partita a **due o tre giocatori**, c'è uno spazio abbattimento addizionale in ogni città. Il primo magazzino verrà abbattuto non appena un giocatore costruirà il proprio magazzino nello spazio costruzione con il triangolo scuro.

Abbatere un magazzino: il Giallo ha costruito un magazzino sul primo spazio costruzione scuro. Il primo magazzino viene abbattuto e piazzato al centro, sull'immagine della città.



#### **RIAPRIRE UN MAGAZZINO ABBATTUTO**

Il proprietario di un magazzino abbattuto può riaprire quel inutile magazzino, se veleggia di nuovo in quella città (oppure se si trova già lì). Attraccherà la sua nave nello spazio Porto libero e riaprirà il suo magazzino **gratuitamente**. Quando ha fatto ciò, rimuoverà il suo magazzino dal centro dell'immagine della città e lo piazzerà accanto all'ultimo magazzino costruito. Quando riapre uno dei suoi magazzini il giocatore non può costruirne un altro o costruire una fortezza durante lo stesso turno.

Nel caso in cui un magazzino viene abbattuto, e la nave del suo proprietario si trova nella stessa città, egli potrà riaprirlo immediatamente quando sarà il suo turno.

Riaprire un magazzino: il Blu ha costruito nel secondo spazio costruzione scuro, così il secondo magazzino (Rosso) viene abbattuto. In seguito, il Rosso riapre il suo magazzino gratuitamente. Per fare ciò, dovrà viaggiare di nuovo a Marsiglia.



**L'ULTIMO SPAZIO COSTRUZIONE DISPONIBILE VIENE OCCUPATO DA UN MAGAZZINO**

Dopo che un magazzino è stato eretto nell'ultimo spazio costruzione disponibile (il penultimo) di una città, nuovi magazzini possono essere costruiti (o riaperti) in quegli spazi costruzione resi liberi dall'abbattimento di altri magazzini. Ora è possibile costruire i magazzini al contrario, a partire dal primo magazzino in uso. Ciò significa che l'ultimo spazio costruzione usato sarà lo spazio "0". Quando un magazzino viene eretto in ognuno degli spazi costruzione di una città, nessun magazzino può essere più costruito in questa città e nessun magazzino di questa città può essere più abbattuto.

**PRENDERE UN PRESTITO**

Un giocatore che vuole un prestito deve veleggiare dalla sua corrente città verso il porto della banca (nessuna carta viaggio è necessaria per questo tragitto) e prendere un prestito in questo turno.

Due tipi di prestito possono essere presi:

**Prestito da 10 Fiorini**

Restituire 12 Fiorini

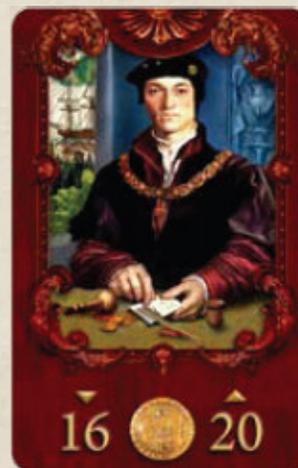
Restituire dopo l'estensione del prestito  
16 Fiorini (retro della carta)



**Prestito da 16 Fiorini**

Restituire 20 Fiorini

Restituire dopo l'estensione del prestito  
30 Fiorini (retro della carta)



Dopo aver preso un prestito il giocatore piazza la carta a faccia in su di fronte a sé, mostrando l'ammontare del prestito e riceve i soldi dalla banca. Quando è il suo turno di nuovo, può rimanere sullo spazio della banca e prendere un altro prestito oppure viaggiare verso una città usando una carta destinazione.

*Nota: se un giocatore non vuole erigere una costruzione durante il suo turno o non è in grado di farlo, deve viaggiare con la sua nave verso lo spazio porto della Banca ed è costretto a prendere un prestito. Nessuna carta viaggio è richiesta per fare questo spostamento. I prestiti non possono essere presi durante il primo turno di gioco.*

Il numero delle navi sullo spazio porto della banca è illimitato.

Non appena l'ultimo spazio costruzione di una città viene occupato, è possibile costruire nuovamente negli spazi costruzione occupati in precedenza. La catena di magazzini viene ripresa al contrario, a partire dal primo spazio costruzione disponibile. Lo spazio "0" diventa l'ultimo spazio costruibile.

Anche se gli ultimi tre magazzini in Marsiglia fossero Rossi, il giocatore Rosso potrebbe comunque costruire perché non tutti i suoi magazzini sarebbero uno in fila all'altro.



Se il Verde volesse costruire all'inizio della catena, potrebbe ancora erigere un magazzino nello spazio "8", dopodiché non potrebbe più farlo nello spazio "4", perché questo vorrebbe dire che il Verde avrebbe quattro magazzini dello stesso colore in fila.

### **GIORNO DI PAGA**

Non appena **un** giocatore ha costruito tutti i suoi magazzini e fortezze, la fase termina alla fine del corrente round (in questo modo tutti i giocatori hanno svolto lo stesso numero di turni).

Tutti i giocatori vengono quindi pagati per la proliferazione, maggioranza e le loro fortezze costruite.

### **Proliferazione**

La carta proliferazione riporta quanti soldi vengono pagati. Se un giocatore possiede magazzini in tre città riceverà 5 Fiorini, se possiede magazzini in tutte e nove le città, riceverà 60 Fiorini. Per raggiungere questo obiettivo è sufficiente avere almeno un magazzino in ogni città.

Le fortezze e i magazzini abbattuti non contano per la carta proliferazione.

### **Bonus Proliferazione**

Il primo giocatore ad aver costruito almeno uno dei suoi magazzini in ognuna delle nove città (i magazzini abbattuti non contano) riceve la prima carta bonus (15 Fiorini) immediatamente dopo aver costruito il suo magazzino nella nona città e la piazza di fronte a sé. Il secondo e il terzo giocatore che raggiungono questo obiettivo riceveranno rispettivamente la seconda e la terza carta bonus.

Se un giocatore in possesso di una carta bonus viene costretto ad abbattere uno o più magazzini, e quindi non è più presente in tutte le nove città, terrà comunque la carta bonus e non sarà costretto a perderla.

La cifra riportata sulle carte bonus (15, 10 e 5 Fiorini) viene pagata ai giocatori nel terzo Giorno di Paga.



### *Maggioranza*

Ogni città viene contata separatamente. Solo i due giocatori con più magazzini nel percorso a "U" verranno pagati. Il giocatore con più magazzini in questa città, viene pagato con la cifra riportata sul seguente spazio costruzione libero a destra, mentre il secondo giocatore ad avere il maggior numero di magazzini viene pagato con la metà di questa cifra, arrotondata per difetto. Per esempio, se il primo giocatore riceve 15 Fiorini per la maggioranza di magazzini, il secondo riceverà 7 Fiorini.

*Parità:* Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di magazzini in una città, il giocatore che si trova prima dei giocatori in parità, e quindi precede col suo magazzino gli altri magazzini, viene dichiarato primo. C'è sempre e solo un primo e un secondo giocatore qualificato per il primo e il secondo posto.

Quando l'ultimo spazio costruzione è stato occupato, l'ultimo spazio libero a destra mostra la cifra che deve essere pagata, che da ora, fino alla fine del gioco, rimane invariata.



(Marsiglia – dettaglio)

Il Verde e il Blu possiedono entrambi più magazzini. Il Verde ha costruito il suo primo magazzino prima del Blu, quindi il Verde è primo e riceve 20 Fiorini, il Blu è così secondo e riceve la metà di quella somma (10 Fiorini). Se il prossimo magazzino verrà costruito dal Rosso, il Rosso diventerà primo e il Verde secondo.



A:



B:

Il gioco è in fase avanzata. Il Rosso, il Blu e il Giallo sono in parità per il maggior numero di magazzini (i magazzini abbattuti appartenenti al Blu non contano). Poiché il Rosso possiede il primo magazzino della catena, egli è primo e riceve 16 Fiorini. Il Blu è secondo e viene pagato con 8 Fiorini. Il Giallo non riceve soldi per i suoi magazzini (A).

#### *Fortezze*

Per ognuna delle loro Fortezze, entrambi i giocatori ricevono la stessa somma di denaro che viene pagata al secondo in classifica per la maggioranza di magazzini di questa città. Guardando in alto a destra dell'illustrazione, sia il Verde che il Rosso vengono pagati 10 Fiorini ciascuno per le loro fortezze (la metà di 20). Invece in una o più città che contengono il maggior numero di magazzini, i giocatori vengono pagati con la stessa somma del primo classificato per la maggioranza di magazzini. A condizione che la città dell'illustrazione qui sopra contenga il maggior numero di magazzini (non ci sono più di 10 magazzini in un'altra città), il Verde e il rosso vengono pagati 20 Fiorini ciascuno per le loro fortezze (B).

I magazzini abbattuti al centro della figura della città non vengono tenuti in considerazione al momento del calcolo totale dei magazzini in ogni città.

Se ci sono più città con lo stesso più alto numero di magazzini, i giocatori ricevono la somma per le loro fortezze pari all'importo che verrebbe pagato al primo classificato per la maggioranza di ognuna di queste città.

#### *DOPO UN GIORNO DI PAGA*

##### *Restituire i Prestiti o Estendere un Prestito*

Dopo un giorno di paga, tutti i giocatori, iniziando dal giocatore iniziale di questa fase e procedendo in senso orario, devono decidere se vogliono restituire i loro prestiti oppure se estenderli. Quando vengono pagati, i giocatori restituiscono le carte prestito alla banca, riponendole nei rispettivi spazi, e pagando alla banca la somma di restituzione riportata sulla carta (12 Fiorini per il prestito da 10 Fiorini oppure 20 Fiorini per il prestito da 16 Fiorini).

Quando estendi un prestito, il giocatore gira la carta a faccia sotto. In questo caso, dovrà restituire il prestito al prossimo giorno di paga – tuttavia dovrà pagare una somma considerevolmente più alta come riportato sul retro della carta. Ogni prestito può essere esteso **solo una volta**; dopodiché deve essere restituito in qualsiasi caso.

I giocatori possono prendere prestiti ogni volta che viaggiano fino alla banca, tanti quanti ne vogliono o ne hanno bisogno.

I giocatori se restituiscono i loro prestiti o li estendono **NON** devono veleggiare fino alla banca.



Per estendere questo prestito, devi restituire 20 Fiorini dopo il prossimo giorno di paga.



Per estendere questo prestito, devi restituire 30 Fiorini dopo il prossimo Giorno di Paga.

#### *Fare i Conti*

Dopo ogni Giorno di Paga, tutti i giocatori contano i loro soldi, sottraendo i loro prestiti (restituzione delle somme) non ancora pagati, e dichiarano apertamente quanti soldi hanno. In questo modo, tutti i giocatori sanno la posizione corrente in classifica dei giocatori dopo ogni risultato intermedio.

#### *Giocatore Iniziale della prossima fase*

Il giocatore con la minor quantità di denaro dopo aver fatto i conti, decide chi sarà il giocatore iniziale della prossima fase di gioco. Al giocatore eletto viene dato il segnalino "El Capitan" e quindi dà inizio alla fase successiva.

#### *Nuovi Magazzini e nuove Fortezze*

Ogni giocatore prende sei nuovi magazzini e una nuova fortezza del proprio colore, aggiungendoli agli altri eventualmente ancora di fronte a lui sul tavolo.

#### ***FINE DEL GIOCO E VINCITORE***

Il gioco termina dopo la terza fase di gioco, quando almeno un giocatore ha costruito tutti i suoi magazzini e fortezze (non importa se qualcuno dei suoi magazzini è stato abbattuto). Il round corrente non sarà interrotto, in questo modo tutti i giocatori potranno giocare lo stesso numero di turni.

Il terzo Giorno di Paga è la fine del gioco. Tutti i prestiti devono ora essere restituiti.

I giocatori possessori di carte proliferazione bonus ricevono i soldi riportati sulle loro carte. Il giocatore con più soldi è il vincitore del gioco.

## REGOLE SPECIALI PER GIOCARE A EL CAPITAN IN DUE GIOCATORI

Le regole base rimangono le stesse, ma vengono implementate con le seguenti:

Entrambi i giocatori costruiscono magazzini di due colori.

Ogni giocatore sceglie il suo colore principale e un secondo colore "neutrale". Hanno comunque sempre una nave, solo del colore principale.

Nel Giorno di Paga solo il giocatore **primo** per maggioranza riceve i soldi.

Quando fai i conti per la maggioranza, i magazzini neutrali vengono contati, ma nessun soldo viene pagato per loro.

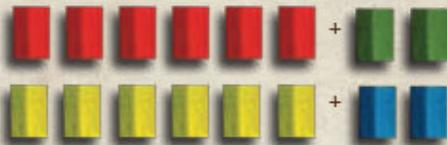
Per il maggior numero di magazzini in una città, i soldi per il primo in classifica per maggioranza vengono pagati soltanto se la maggior parte dei magazzini sono del colore principale del giocatore.

### Preparazione

Ogni fase, entrambi i giocatori prendono sei magazzini e una fortezza del loro colore principale e due magazzini del colore neutrale.

I magazzini rimanenti e le fortezze vengono messi da parte.

*Esempio: Il giocatore A prende i magazzini rossi e quelli verdi, il giocatore B prende i gialli e i blu.*



Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale. Prende il segnalino "El Capitan" e lo piazza di fronte a sé.

### Costruire un Magazzino

Fino a che un giocatore continuerà ad aver magazzini di fronte a sé sul tavolo, il numero di magazzini del colore principale dovrà essere sempre più alto rispetto al numero di magazzini del colore neutrale.

Magazzini (6+2) del giocatore A all'inizio del gioco:



Il giocatore A può costruire un magazzino rosso o un magazzino verde.

Magazzini (3+2) del giocatore A in stato di gioco avanzato:



Il giocatore A deve costruire un magazzino verde come prossima mossa. Se costruisci un magazzino rosso avresti due magazzini rossi e due verdi e non puoi avere un numero uguale di magazzini.

**Non è consentito avere lo stesso numero** di magazzini rossi (colore principale) e verdi (colore neutrale).



Ora il giocatore A può costruire un magazzino rosso o uno verde.



In questa situazione il giocatore A deve nuovamente costruire un magazzino verde, il suo ultimo.

Un giocatore **non può avere più di tre magazzini in fila del suo colore principale** (questo per costruire e riaprire) e **non può avere più di quattro magazzini in fila del suo colore principale e colore neutrale** (questo di nuovo per costruire o riaprire). Può solo costruire un nuovo magazzino in questa città dopo che l'altro giocatore ha costruito lì uno dei suoi.

#### *GIORNO DI PAGA*

Una fase termina quando **UN** giocatore ha costruito tutti i suoi magazzini e fortezze del suo colore principale e tutti i magazzini del suo colore neutrale che prima erano di fronte a lui sul tavolo. Se questi era il giocatore iniziale, l'altro giocatore ha ancora un turno. Quindi si procede col Giorno di Paga.

#### *Proliferazione*

Solo i magazzini dei due colori principali vengono contati quando fai i conti per la proliferazione.

#### *Bonus Proliferazione*

Anche quando fai i conti per le carte bonus proliferazione solo i magazzini dei due colori principali vengono contati.

#### *Maggioranza*

Solo il colore del numero più alto di magazzini viene tenuto in conto.

Se questo è il colore principale (primo) di uno dei due giocatori, quel giocatore viene pagato la somma di denaro riportata nel successivo spazio libero adiacente.

*Esempio 1: Il Rosso è il colore principale del giocatore A e il giallo è il colore principale del giocatore B.*



Il giocatore A ha costruito un magazzino con il suo colore neutrale verde e il giocatore B ha costruito un magazzino col suo colore principale giallo. Il magazzino verde è stato costruito prima di quello giallo, così il verde è il primo per maggioranza. Nel Giorno di Paga nessuno riceve soldi, perché il verde è solo il colore neutrale del giocatore A.

*Esempio 2: il rosso è il colore principale del giocatore A e il verde è il suo colore neutrale.*



Come mostrato nell'esempio, il giocatore A ha costruito entrambi i magazzini in questa città. Se ora fosse giorno di paga, non riceverebbe ancora soldi, perché la prima posizione è del verde, il suo colore neutrale.

### **DOPO IL GIORNO DI PAGA**

#### ***Giocatore iniziale della fase successiva***

Il giocatore con meno soldi dopo aver fatto i conti, decide se lui stesso sarà il giocatore iniziale della prossima fase di gioco oppure il suo avversario.

#### ***Nuovi magazzini e fortezze***

Ogni giocatore prende sei nuovi magazzini e una nuova fortezza del proprio colore principale dalla riserva e due nuovi magazzini del suo colore neutrale, aggiungendoli agli altri, se ne ha, di fronte a sé sul tavolo.

### **FINE DEL GIOCO E VINCITORE**

Il gioco termina dopo la terza fase di gioco, quando un giocatore ha costruito tutti i suoi magazzini e fortezze. Se questi era il giocatore iniziale, l'altro giocatore può fare ancora il suo turno.

Il giocatore con più soldi è il vincitore del gioco.

### **EL CAPITAN – REGOLE PER ESPANSIONE**

Se hai giocato a El Capitan almeno un paio di volte usando il tabellone standard, puoi provare ad aggiungere le città extra. E' raccomandato utilizzare solo una di queste tre città in aggiunta, quando inizi a giocare con esse. I giocatori esperti di El Capitan tuttavia possono usare due o addirittura tutte e tre le città addizionali, quando giocano in quattro o cinque giocatori.

### **Componenti addizionali**

- 3 città speciali (Porto, Lisbona, Isole Canarie)
- 1 Nave Pirata Nera (da usare solo in combinazione con le Isole Canarie)

### **PREPARAZIONE**

I giocatori scelgono una o più di queste città speciali e le piazzano sul tavolo alla sinistra del tabellone di gioco.

Porto deve stare sempre alla stessa altezza (stessa linea) di Marsiglia, Lisbona alla stessa altezza di Valencia e le Isole Canarie alla stessa altezza di Tangeri; non importa se usi solo una, due o tutte e tre le città speciali.

In totale avrai dieci, undici o dodici città dove poter veleggiare e dove potrai costruire i tuoi magazzini e fortezze.

Se stai usando le Isole Canarie, la Nave dei Pirati Nera viene piazzata sul secondo spazio porto di questa città.

### **Veleggiare al di fuori del tabellone**

Una città che non è situata sul tabellone principale, può essere raggiunta solo usando una carta viaggio (con uno, due o tre vele). Inoltre la nave deve iniziare il suo viaggio partendo da un porto di una città.

*Esempio: partendo da Valencia hai bisogno di una carta viaggio con almeno una bandiera, se vuoi andare a Lisbona; partendo da Napoli, Marsiglia o Tangeri devi avere una carta viaggio con almeno due vele. Da Costantinopoli o Alessandria hai bisogno di carte viaggio con un totale di almeno quattro vele, oppure puoi usare una carta collegamento città prima e una carta destinazione poi.*

All'inizio del gioco, o dal porto della banca, non puoi veleggiare verso una di queste città con solo una carta viaggio.

Puoi lasciare una città al di fuori del tabellone di gioco solo con un'altra carta destinazione o carta viaggio, tranne quando vuoi prendere un prestito. In questo caso puoi viaggiare direttamente verso il porto della banca come di consueto, senza usare carte.

Puoi viaggiare da una città al di fuori del tabellone verso un'altra città al di fuori del tabellone con una carta viaggio appropriata. Veleggiando da Porto alle Isole Canarie, avrai bisogno di una carta viaggio con almeno due vele, per esempio.

### **GIORNO DI PAGA**

#### ***Proliferazione***

Le città addizionali contano per la proliferazione, perciò è possibile avere magazzini in dieci, undici o dodici città.

Un giocatore che possiede magazzini in dieci città viene pagato con 75 Fiorini, in undici città con 90 Fiorini e in dodici città con 110 Fiorini.

#### ***Bonus Proliferazione***

Quando fai i conti per stabilire chi è il primo, il secondo o il terzo giocatore ad avere più magazzini nelle nove città per assegnare la carta bonus proliferazione, le città addizionali sono da contare come tutte le altre.

#### ***Maggioranza***

Tutti i giocatori che possiedono almeno un magazzino operativo (non abbattuti) in una città al di fuori del tabellone, ricevono metà somma riportata nel successivo spazio libero del tracciato a "U".

Il giocatore con la maggioranza di magazzini (primo in classifica) riceve la cifra piena.

Questo simbolo rappresenta la speciale regola di maggioranza qui sopra riportata.



## REGOLE SPECIALI PER LISBONA



(Lisbona – dettaglio)

### *Costruire un magazzino*

Se la tua nave è ancorata nel primo spazio porto a Lisbona, non devi pagare nulla per costruire il tuo magazzino in questa città, ma se sei ancorato nel secondo spazio porto devi pagare 1 Fiorino per ogni magazzino che costruisci.

### *Pagamento Immediato*

Se costruisci un magazzino a Lisbona, vieni pagato per esso immediatamente. Se, dopo aver costruito il magazzino, hai la maggioranza ricevi la somma piena riportata nel successivo spazio costruzione libero; se non hai la maggioranza ricevi la metà di quella somma.

*Esempio: il giocatore Giallo è il primo giocatore a costruire un magazzino a Lisbona e lo piazza sul secondo spazio costruzione, viene pagato immediatamente 4 Fiorini. Quindi il Rosso costruisce il suo magazzino nel primo spazio costruzione (deve costruirlo lì) e viene pagato naturalmente 4 Fiorini. Se il Blu costruisse un magazzino – e dovrebbe costruirlo nel terzo spazio costruzione – riceverebbe solo 3 Fiorini (la metà di 6).*

Questo simbolo rappresenta la regola del pagamento speciale immediato riportato qui sopra.



### *Abbatere un magazzino*

Ci sono solo due spazi a Lisbona che causano l'abbattimento di un magazzino (10 e 10).

## REGOLE SPECIALI PER PORTO



(Porto – dettaglio)

### *Costruire un magazzino e una fortezza*

Porto è l'unica città con tre spazi porto, così tre navi possono trovarsi a Porto nello stesso tempo. Come nelle regole base, non puoi muovere la tua nave in un altro spazio porto non occupato se sei già attraccato a Porto.

Solo un giocatore può costruire una fortezza a Porto.

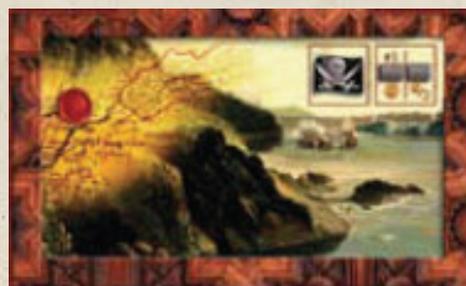
### *Abbatere un magazzino*

Una volta che un magazzino viene abbattuto a Porto, non può essere riaperto, ma viene rimosso dal gioco immediatamente.

Questo simbolo rappresenta lo speciale abbattimento di un magazzino della regola riportata qui sopra.



## REGOLE SPECIALI PER LE ISOLE CANARIE



(Isole Canarie – dettaglio)

Insieme con le Isole Canarie, viene introdotta nel gioco la Nave Pirata Nera. All'inizio del gioco viene piazzata nel secondo spazio porto.

Se uno spazio porto contiene la Nave Pirata, questa blocca l'ingresso delle navi dei giocatori.

### *Veleggiare verso le Isole Canarie*

Quando un giocatore viaggia verso le Isole Canarie, attracca in uno dei due spazi porto come al solito, quindi deve far viaggiare la Nave Pirata (senza l'utilizzo di alcuna carta o denaro) verso un'altra città nello stesso turno, non importa dove la Nave Pirata è al momento ancorata. In questa nuova città, dove ora è ancorata la Nave Pirata, il giocatore deve raccogliere un costo per la protezione.

Se il giocatore vuole rimanere alle Isole Canarie durante il suo turno seguente, e volesse far veleggiare la Nave Pirata verso un'altra città, lo può fare, ma solo usando una carta viaggio o pagando per essa. In questo caso il giocatore non raccoglie il costo per la protezione.

### *Muovere la Nave Pirata*

La Nave Pirata può veleggiare solo verso una città con almeno uno spazio porto libero. Il giocatore di turno decide se la Nave Pirata sarà ancorata nello spazio porto libero o in quello occupato (nel caso ce ne sia uno). Se decide per quello occupato, la nave ancorata viene piazzata nell'altro spazio porto vuoto. La Nave Pirata non consente di scambiare il posto con un'altra città.

### *Raccogliere il costo di Protezione*

Dopo che un giocatore ha mosso la Nave Pirata **liberamente (senza uso di carte viaggio o soldi)**, raccoglie il costo di protezione nella città dove la Nave Pirata è arrivata. Per ogni costruzione (magazzino e/o fortezza) presente in città, il suo proprietario deve pagare 1 Fiorino nella prima fase di gioco, 2 Fiorini nella seconda fase di gioco e 3 Fiorini nella terza fase di gioco al giocatore di turno.

I giocatori colpiti devono pagare il costo di protezione se hanno soldi. Se un giocatore non ha abbastanza denaro, pagherà con tutto il denaro che ha senza ulteriori penalità.

*Nota: Un giocatore che attracca alle Isole Canarie può raccogliere il costo di protezione prima e poi erigere una costruzione, o viceversa.*

### *Muovere la Nave Pirata senza raccogliere il costo di protezione*

Tutti i giocatori possono muovere la Nave Pirata una volta per turno, durante il proprio turno, non importa dove al momento è ancorata. Per fare ciò, si deve usare una o più carte viaggio (oltre a carte destinazione/rotta o carte connessione città) oppure pagare 2 Fiorini per ogni passaggio (step – da una città ad un'altra adiacente). Per muovere la Nave Pirata i giocatori devono obbedire alle regole riportate qui sopra "Muovere la Nave Pirata".

Questo simbolo rappresenta la speciale regola della Nave Pirata riportata qui sopra.



Game design

**Wolfgang Kramer** and **Horst-Rainer Rösner**

Illustration und Design

**Mike Doyle**

Edited by

**Jonny de Vries**

Test players

Our thanks go to the following test players for their  
patience, remarks and advice

**Ursula Kramer, Oliver Joos,  
Sabrina Weinzierl, Gudrun Glemser,  
Reinhard Kramer, Regina Kramer,  
Matthias Kramer, Spieleclub Ludwigsburg,  
Spieleclub Stuttgarter Kronisten.**

Rules check and editing

**Angela Jahn, Ingo Anlauff, Ursula Kramer,  
Ferdinand Köther.**

English-language distribution:

Z-Man Games, Inc.

Internet

Please visit the following websites concerning further  
information about El Capitan

[www.qwggames.nl](http://www.qwggames.nl)

[www.kramer-spiele.de](http://www.kramer-spiele.de)

[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

© 1997 Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner

© 2007 Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner

© 2007 QWG Games

