

Fleet

Carte Promo

8 x Lupi di mare (Salty Captain)

Preparazione

Piazza 2 carte Lupi di mare per giocatore faccia in su nel mezzo del tavolo, vicino alla riserva delle Carte Barca.

Come funzionano

Una barca capitanata da un Lupo di mare riceve DUE Casse di Pesce nella fase Pesca invece che una sola; INOLTRE quella barca raggiunge una capacità di otto casse, invece che di sole quattro. Un Lupo di mare può essere acquistato per 4\$ nel segmento Ingaggio Capitani, all'interno della fase Varo Barche e Ingaggio Capitani. L'acquisto può essere effettuato se si rinuncia a giocare un Capitano dalla mano. Il giocatore, semplicemente, paga 4\$ usando una qualunque combinazione di carte tra quelle che ha in mano, eventuali bonus dalle licenze e pesce inscatolato: fatto ciò, prende il Lupo di mare dalla cima del mazzetto, e lo piazza faccia in su, sopra una qualunque delle sue navi senza Capitano.

Un Lupo di mare conta esattamente come un normale Capitano per tutto ciò che riguarda i bonus. Un giocatore può ingaggiare Lupi di mare sino a quando non ce ne sono più nella pila. I Lupi di mare seguono tutte le regole normali di Varo Barche e Ingaggio Capitani. I giocatori con un bonus che permette loro di ingaggiare più di un Capitano per turno possono comprare più di un Lupo di mare operando transazioni separate per pagare ognuno di essi, o scegliendo anche di comprare un Lupo di mare e ingaggiare un normale Capitano secondo il metodo del regolamento base.

Fine partita e punteggio

Un Lupo di mare conta come un normale Capitano a fine partita per quanto riguarda ogni eventuale bonus.

Nota: quando si contano i Capitani per il bonus garantito dalla Licenza Aragosta (Lobster), INCLUDETE tutte le barche comandate da un Lupo di mare!

8 x Pescatori Inuit (Inuit Fishermen)

Preparazione

Piazza 2 carte Inuit per giocatore faccia in su nel mezzo del tavolo, vicino alla riserva delle Carte Barca.

Come funzionano

Il Pescatore Inuit non richiede nessuna Licenza per il varo né un Capitano per pescare!

Un Pescatore Inuit può essere acquistato per 4\$ nel segmento Varo Barche, all'interno della fase Varo Barche e Ingaggio Capitani. L'acquisto di un Pescatore Inuit conta come un Varo Barca. Il giocatore, semplicemente, paga 4\$ usando una qualunque combinazione di carte tra quelle



che ha in mano, eventuali bonus dalle licenze e pesce inscatolato: fatto ciò, prende il Pescatore Inuit dalla cima del mazzetto, e lo piazza faccia in su davanti a sé.

Il Pescatore Inuit NON ha bisogno di un Capitano addizionale ed è pronto a pescare immediatamente dopo essere entrato in gioco. Come per le altre barche, anche il Pescatore Inuit ha una capacità di quattro Casse di Pesce.

Un Pescatore Inuit conta esattamente per ogni bonus applicabile nella fase di Varo Barche e Ingaggio Capitani. Un Pescatore Inuit conta come Capitano, e quando acquistato, la sua entrata in gioco conta come fosse un Varo. Un giocatore può possedere anche più carte Pescatore Inuit, a patto che ovviamente ve ne siano ancora a disposizione nella pila.

Fine partita e punteggio

Un Pescatore Inuit a fine partita vale contemporaneamente sia come Barca sia come Capitano, per tutti i bonus che assegnano VP.

Nota: quando si contano i Capitani per il bonus garantito dalla Licenza Aragosta (Lobster), INCLUDETE tutti i Pescatori Inuit! Se un giocatore possiede una Licenza Merluzzo (Cod), può ingaggiare un Pescatore Inuit e, se lo desidera, o varare una barca dalla propria mano, secondo il regolamento base, OPPURE ingaggiare un altro Pescatore Inuit!

3 x Licenza Stazione Meteo del Nunavut (Nunavut Weather Authority)

Preparazione

Le Licenze Stazione Meteo del Nunavut si usano al posto delle Licenze Pub dei Pescatori (Fishermen's Pub) nel mazzo delle Licenze.



Come funzionano

Le carte Licenza Stazione Meteo del Nunavut

sono acquistate e giocate dal mazzo delle Licenze esattamente come le altre Licenze.

Quando un giocatore ha acquistato una Licenza Stazione Meteo del Nunavut, ha la possibilità di attivarla una volta per turno ALLA FINE della fase di Rifornimento, subito prima, quindi, dell'inizio del turno seguente. I giocatori attivano le proprie Licenze Stazione Meteo del Nunavut nell'ordine di turno, riferito ancora a quello del turno che va concludendosi.

Una volta attivate, i giocatori tirano il dado di Fleet ed eseguono l'azione appropriata in base al risultato:

1) Mare calmo! – non accade nulla.

2-4) Tutti gli altri giocatori perdono una (1) Cassa di Pesce. Il possessore della Stazione Meteo del Nunavut attivata sceglie qual è la barca che perde la cassa, per ogni avversario. Le Casse di Pesce così perdute sono eliminate dal gioco, e NON rimesse nella riserva delle Casse di Pesce.

5) Tutti gli altri giocatori perdono due (2) Casse di Pesce. Il possessore della Stazione Meteo del Nunavut attivata sceglie qual è la barca (o quali sono le barche) che perde (perdono) le casse, per ogni avversario. Le Casse di Pesce così perdute sono eliminate dal gioco, e NON rimesse nella riserva delle Casse di Pesce.

Fleet/6) Tempesta artica! Tutti gli altri giocatori perdono una barca! Il possessore della Stazione Meteo del Nunavut attivata sceglie qual è la barca affondata per ogni avversario. Le barche, i relativi Capitani e le Casse di Pesce così perdute sono eliminati dal gioco, e NON rimessi nelle relative riserve.

Fine partita e punteggio

I giocatori ricevono i VP indicati sulle Licenze Stazione Meteo del Nunavut (7 VP) alla fine del gioco, quando si calcola il punteggio.

Nota: i giocatori possono attivare le carte a fine turno nell'ordine da loro desiderato. Se un giocatore possiede più di una Stazione Meteo del Nunavut, esse sono da attivare separatamente. La cassa perduta, o le casse perdute di pesce sono una (1) o due (2) in totale, NON per barca.

3 x Licenza Casinò del Porto (Wharfside Casino)

Preparazione

Le Licenze Casinò del Porto si usano al posto delle Licenze Pub dei Pescatori (Fishermen's Pub) nel mazzo delle Licenze.

Come funzionano

Le carte Licenza Casinò del Porto sono acquistate e giocate dal mazzo delle Licenze esattamente come le altre Licenze.

Quando un giocatore ha acquistato una Licenza Casinò del Porto, ha l'opzione di attivarla una volta per turno ALLA FINE della fase di Rifornimento, subito prima dell'inizio del turno seguente. I giocatori attivano le proprie Licenze Casinò del Porto nell'ordine di turno.

Una volta attivata, un giocatore può prendere una (in totale) Cassa di Pesce da una qualunque delle sue barche e piazzarla sulla Licenza Casinò del Porto, trasformandola di fatto in una qualunque cassa inscatolata. Il giocatore quindi scommetterà una delle Casse di Pesce piazzate sulla Licenza del Casinò.

Una volta attivata, i giocatori tirano il dado di Fleet ed eseguono l'azione appropriata in base al risultato:

1-3) Hai perso! – elimina dal gioco la Cassa di Pesce.

4) Hai vinto! +1 Cassa di Pesce. Mantieni quella che hai scommesso, e piazzane un'altra, sempre sulla Licenza del Casinò del Porto, presa direttamente dalla riserva.

5) Hai vinto! +2 Casse di Pesce. Mantieni quella che hai scommesso, e piazzane altre due, sempre sulla Licenza del Casinò del Porto, prese direttamente dalla riserva.

Fleet/6) Vittoria vittoria, pescosa baldoria! +3 Casse di Pesce. Mantieni quella che hai scommesso, e piazzane altre tre, sempre sulla Licenza del Casinò del Porto, prese direttamente dalla riserva.

Fine partita e punteggio

I giocatori ricevono i VP indicati sulle Licenze Casinò del Porto (7 VP), PIÙ un VP per ogni Cassa di Pesce inscatolata sulle Licenze Casinò del Porto.

Nota: quando attiva il Casinò del Porto, un giocatore può anche decidere di non inscatolare una Cassa di Pesce da una delle sue barche, ma piuttosto di scommettere una delle casse già presenti sulla Licenza del Casinò del Porto in virtù di una precedente attivazione della Licenza.

I giocatori possono attivare le carte a fine turno nell'ordine da loro desiderato. Se un giocatore possiede più di un Casinò del Porto, esse sono da attivare separatamente, e le Casse di Pesce non possono essere spostate da una Licenza all'altra.

I giocatori NON possono usare le Casse di Pesce inscatolate sui Casinò del Porto per ottenere denaro.

I giocatori NON possono usare le Casse di Pesce provenienti dalle Licenze Navi Fattoria (Processing Vessel) sul Casinò.



4 x Licenza Darsena (Salvage Yard)

Questa carta è stata creata esclusivamente per chi ha appoggiato il progetto di Fleet su Kickstarter.

Preparazione

Tutte le quattro carte Licenza Darsena si aggiungono semplicemente alle altre Licenze Standard; pertanto, la preparazione del gioco procede normalmente

Come funzionano

Le carte Licenza Darsena sono acquistate e giocate dal mazzo delle Licenze esattamente come le altre Licenze.

Quando un giocatore ha acquistato una Licenza Darsena, ha il diritto di scambiare una Carta Barca singola dalla propria mano per un numero di Carte Barca prese dalla riserva in quantità uguale al valore in \$ della barca scartata.

L'azione di scartare una carta Barca e, in cambio, di pescare dalla riserva delle Carte Barca è chiamata Recupero. Tale operazione ha luogo nel segmento Ingaggio Capitani, all'interno della fase Varo Barche e Ingaggio Capitani. Eseguire un Recupero equivale a un Varo. Un giocatore è sempre limitato a un Recupero per turno, ma un giocatore che ha diritto a più di un varo può eseguire un Recupero e un normale varo. Quel giocatore potrà eventualmente decidere di varare anche una delle carte appena ricevute grazie al Recupero!

Per eseguire un Recupero, un giocatore deve semplicemente scartare una Carta Barca dalla mano e pescarne una certa quantità dalla riserva, secondo quanto indicato qui di seguito:

Una (1) Licenza Darsena posseduta: pesca carte in numero uguale al valore in \$ della Carta Barca scartata (per es. scarti una carta Tonno e peschi tre carte, scarti una carta Merluzzo e ne peschi una ecc.).

Due (2) Licenze Darsena possedute: pesca carte in numero uguale al valore in \$ della Carta Barca scartata, più un'altra addizionale.

Tre (3) Licenze Darsena possedute: pesca carte in numero uguale al valore in \$ della Carta Barca scartata, più due addizionali.

Quattro (4) Licenze Darsena possedute: pesca carte in numero uguale al valore in \$ della Carta Barca scartata, più tre addizionali.

Fine partita e punteggio

I giocatori ricevono i VP indicati sulle Licenze Darsena, esattamente come per tutte le Licenze standard.

Nota: un giocatore non riceve nessun bonus Varo quando esegue un Recupero.

Il Recupero è effettuato nel segmento Varo della fase Varo Barche e Ingaggio Capitani; ricordate che i giocatori non ricevono il bonus Varo dalle Licenze Merluzzo (Cod) sino a quando non hanno eseguito il loro ultimo Varo del turno. Di conseguenza, le carte ricevute al termine del segmento del Varo Barche non possono essere Recuperate se non dal turno seguente.



Traduzione in Italiano di: Daniele Giardino
Impaginazione: Francesco "ZeroCool" Neri