



# Fleet

## ***Costruisci la tua flotta e diventa signore dei mari profondi!***

*Una partita a Fleet è giocabile  
in 30 - 45 minuti.*

*Per 2 a 4 giocatori di 10+ anni.*

Panoramica sul gioco .....	2
Preparazione.....	3
Svolgimento .....	4
Condizioni di fine partita.....	6
Punteggio e vittoria.....	7
Informazioni dettagliate sulle carte .....	7

# Contenuto

- 26 Carte Licenza

20 Carte Licenza Standard (4 per tipo): Merluzzo (*Cod*), Gambero (*Shrimp*), Aragosta (*Lobster*), Tonno (*Tuna*) e Nave Fattoria (*Processing Vessel*)

6 Carte Licenza Premium: 3 per il Pub dei Pescatori (*Fishermen's Pub*), 1 per ognuna delle 3 Licenze Granchio Reale (*King Crab*)

- 96 Carte Barca

60 Carte Barca (20 per tipo) per Gamberi, Aragoste e Navi Fattoria

36 Carte Barca (12 per tipo) per Merluzzi, Tonni e Granchi Reali

- 4 carte di pronta consultazione

- 100 Cubetti "Casse di Pesce"

- 1 Segnalino del Primo Giocatore

## Storia

Nell'angolo nordoccidentale del Nunavut, un territorio del Canada, un settore dell'Oceano Artico considerato precedentemente inaccessibile, si è da poco rivelato raggiungibile attraverso un'insenatura appena scoperta. Intoccata dalle grinfie del tempo e alimentata contemporaneamente dall'oceano salato e da polle di acqua fresca, la Baia di Ridback brulica di vita marina. Il villaggio remoto e senza età in prossimità della baia si è ritrovato improvvisamente assediato da imprenditori in attesa dell'arrivo nella baia dei più grandi pescatori del mondo per far fruttare una tale generosità di Madre Natura. Porti e magazzini sono stati rimessi in sesto: è ora di partire con un'avventura che sia degna di questo nome. Inizia a costruire la tua flotta e diventa signore dei mari profondi!

## Panoramica sul gioco

Acquista le licenze, vara le navi, e pesca nella grande distesa salata. Il giocatore che meglio gestirà le proprie risorse e guadagnerà più Punti Vittoria (VP) grazie a pesce, licenze e navi metterà insieme la flotta più potente e condurrà il suo equipaggio alla vittoria!!

## Cards Types and Components

**Carte Licenza:** le Carte Licenza concedono il diritto di varare le barche da pesca. Su queste carte è riportato il costo minimo delle licenze e i loro VP, oltre ai bonus che influiscono moltissimo sullo svolgimento della partita. Esistono Carte Licenza di due tipi: le Premium (le Licenze Granchio Reale e Pub dei Pescatori) e le Standard (le Licenze Merluzzo, Gambero, Aragosta, Tonno e Nave Fattoria). Una spiegazione approfondita di ogni Carta Licenza può essere trovata nella sezione delle Informazioni Dettagliate sulle Carte, a partire da pag. 7

**Carte Barca:** le Carte Barca sono identificate dal tipo di pesce che possono catturare, replicato anche nell'immagine, oltre che nel nome, su ogni carta. Queste carte sono usate sia per rappresentare le barche da pesca varate, sia per pagare il varo di altre barche da pesca, esattamente come fossero denaro. Il tipo di barca, il prezzo del varo, i VP che una barca da pesca varrà, una volta varata, a fine partita, e il valore in denaro sono tutti indicati su ogni Carta Barca.



**Casse di Pesce:** ogni cubetto rappresenta una cassa di pesce.

**Segnalino del Primo Giocatore:** piazzatelo a inizio partita di fronte al giocatore che inizia.

## **Fasi**

Ogni turno di Fleet (Flotta) è composto di cinque fasi. Ogni giocatore partecipa a ogni fase, se ne è in grado, o passa. Ogni giocatore completa ogni fase prima di passare alla fase seguente del turno.

### **Fase Uno: Vendita all'asta per le Licenze**

I giocatori possono comprare una licenza di pesca nella vendita all'asta per le licenze, usando come denaro le Carte Barca che hanno in mano. La licenza sarà piazzata di fronte a chi si sarà aggiudicato l'asta.

### **Fase Due: Varo Barche e Ingaggio Capitani**

Ogni giocatore può varare una barca giocandola dalla propria mano (che combaci però con una delle licenze da lui possedute) piazzandola di fronte a sé e pagando come costo del varo la quantità richiesta di denaro, usando allo scopo le altre Carte Barca che ha in mano.

Ogni giocatore potrà poi ingaggiare un capitano piazzando una Carta Barca coperta dalla loro mano su una delle proprie barche già varate e disponibili.

### **Fase Tre: Pesca**

I giocatori piazzano una cassa di pesce dall'apposita riserva su ognuna delle loro barche provviste di capitano e che non sia già a carico massimo.

### **Fase Quattro: Inscatolamento del pesce e Scambi**

Se ne è in grado, un giocatore può far inscatolare sino a una cassa di pesce per ogni barca da lui posseduta su una propria carta Licenza Nave Fattoria per farne un uso successivo.

Un giocatore può poi scambiare una cassa di pesce trattata dalla Licenza Nave Fattoria per una Carta Barca.

### **Fase Cinque: Rifornimento**

I giocatori si riforniscono di due carte dalla riserva Carte Barca e scartano una delle due carte appena pescate.

## **Preparazione del gioco**

A inizio partita, ogni giocatore riceve una Carta Barca per ogni tipo di barca esistente (Merluzzo, Granchio Reale, Gambero, Tonno, Aragosta e Nave Fattoria) come mano di partenza. Mescola tutte le Carte Barca rimaste e piazzale a faccia in giù al centro del tavolo. Questa è la riserva delle Carte Barca. Se in un qualunque momento la riserva si svuota, rimescola tutte le Carte Barca precedentemente scartate e creane una nuova.

**In quattro giocatori:** metti da parte tutte le sei Carte Licenza Premium e otto Carte Licenza Standard scelte a caso. Mescola le sei Premium nel mazzo delle Standard rimaste, ed infine metti le otto Licenze Standard che avevi messo da parte in cima alla riserva delle Carte Licenza.

**In tre giocatori:** metti da parte tutte le sei Carte Licenza Premium e otto Carte Licenza Standard scelte a caso. Da queste, rimuovi dal gioco due Licenze Premium e due Standard a caso. Mescola le quattro Carte Licenza Premium rimanenti nel mazzo delle Standard rimaste, ed infine metti le sei Licenze Standard che avevi messo da parte in cima alla riserva delle Carte Licenza.

**In due giocatori:** metti da parte tutte le sei Carte Licenza Premium e dieci Carte Licenza Standard scelte a caso. Da queste, rimuovi dal gioco tre Licenze Premium e sei Standard a

caso. Mescola le tre Carte Licenza Premium rimanenti nel mazzo delle Standard rimaste, ed infine metti le quattro Licenze Standard che avevi messo da parte in cima alla riserva delle Carte Licenza.

Nel mezzo dell'area di gioco, rivela tante Carte Licenza quanti sono i giocatori, dando così inizio alla prima Vendita all'Asta per le Licenze (turno 1 – fase 1).

Piazza le casse di pesce in un mucchietto grossomodo al centro del tavolo. **La riserva di casse di pesce ammonta sempre a 25 casse per giocatore; pertanto in una partita a 4, si useranno tutte e 100 le casse, in una a tre, 75, e in una a due, 50.**

**Variante della Preparazione di livello avanzato:** i giocatori esperti di Fleet possono scegliere di mescolare tutte le Carte Licenza insieme in un grosso mazzo (dopo aver eventualmente rimosso le carte come già indicato, se si tratta di una partita in 2 o in 3 giocatori) e poi procedere all'asta. Se una qualunque Licenza Premium viene rivelata, viene messa da parte per poi essere mischiata di nuovo nella riserva delle Carte Licenza, ossia quando finalmente nell'asta di inizio partita ci saranno soltanto Licenze Standard. Il primo turno sarà il solo, in tutta la partita, in cui nell'asta delle Licenze non potranno esserci Licenze Premium in vendita.

## **Svolgimento del gioco**

All'inizio della partita, si sceglie a caso il primo giocatore, che riceve l'apposito segnalino. Ogni fase viene svolta nell'ordine di turno, a partire proprio dal primo giocatore, indicato dal segnalino.

### **Fase Uno: Vendita all'asta per le Licenze**

La fase della vendita all'asta dà ai giocatori l'opportunità di acquistare una licenza di pesca. Ogni licenza riporta un prezzo minimo che indica la cifra minima da fissare come base d'asta. Il primo giocatore sceglie una delle licenze a disposizione per l'asta e offre una cifra, uguale o superiore alla base d'asta. Quindi, il giocatore alla sua sinistra deciderà se rilanciare o passare. In quest'ultimo caso, il giocatore non potrà più partecipare all'asta per quella specifica licenza. Il rilancio sull'offerta continua in senso orario, per tutto il tempo necessario, sino a quando non c'è un giocatore disposto a offrire di più degli altri.

Le licenze sono pagate usando, come denaro, il valore in \$ delle Carte Barca che il giocatore ha in mano e/o le casse di pesce già inscatolato con le proprie licenze Navi Fattoria (vedi più avanti). Il giocatore completa quindi il pagamento usando come denaro le Carte Barca necessarie che dovrà scartare, e le casse di pesce inscatolato, che saranno eliminate dal gioco. Se un giocatore si ritrova a dare più denaro di quanto è necessario, pazienza! **NON È CONCESSO IL RESTO!**

Quando termina un giro di aste, chi si è aggiudicato una licenza non può partecipare a un'altra asta nella stessa fase; i giocatori possono acquistare solo una licenza per fase d'asta. Se il primo giocatore vince l'asta, chi gli è a sinistra inizia il successivo giro di aste, selezionando una delle licenze rimaste sul tavolo come quella sulla quale partire con il nuovo giro. Se invece è un altro giocatore ad aggiudicarsi l'asta, sarà di nuovo chi è in possesso del segnalino di Primo Giocatore a scegliere un'altra licenza da mettere all'asta. Se, quando è il suo turno di scegliere una licenza da mettere all'asta, un giocatore si tira indietro, il giocatore sarà estromesso direttamente da tutte le aste di quel turno di gioco, e non potrà quindi acquistare licenze in questa fase. La fase della vendita all'asta di ogni turno andrà avanti sino a quando ogni giocatore o si sarà aggiudicato una vendita all'asta, o avrà deciso di passare.

I giocatori piazzano le licenze da loro nell'area di gioco che hanno davanti. Al termine della fase di Vendita all'asta, una volta che tutti i giocatori che hanno comprato licenze le avranno pagate, aggiorna il lotto d'asta delle licenze rivelandone un numero di nuove, sino a che sia raggiunto quello dei giocatori. Se nemmeno una licenza è stata acquistata in questa fase, scarta tutte le licenze, e pescane altrettante dalla riserva. Le licenze così rimosse sono considerate rimosse dal gioco e non saranno più mischiate con le altre.

NOTA: in nessun caso un giocatore può lanciare durante l'asta un'offerta che non si può permettere di pagare. *NOTE: At no time may any player declare a bid that he cannot afford.*

## Fase Due: Varo Barche e Ingaggio Capitani

**Varo Barche:** ora che i giocatori hanno acquistato licenze, è ora di varare le proprie barche e trarre profitto da Ridback Bay. Seguendo l'ordine di turno, i giocatori possono varare una delle loro barche e pagare per il varo.

Un giocatore può selezionare una Carta Barca dalla sua mano che combaci come tipo con una delle licenze che si trovano GIÀ nella propria area di gioco piazzandola a faccia in su subito al di sotto della licenza appropriata. Il giocatore dovrà a questo punto pagare il costo del varo (o di lancio, se preferite) per la sua barca, usando come denaro le altre carte a disposizione nella sua mano e le casse di pesce già inscatolato. Completa la transazione scartando tutte le carte e dando via le casse di pesce usate come denaro, che saranno eliminate dal gioco. Così come avviene per le licenze, non è concesso il resto in caso di pagamento superiore al prezzo dovuto! Il giocatore deve potersi permettere il costo di lancio della barca per poter procedere al varo.

Ogni giocatore può varare UNA SOLA barca per turno, a meno che non possieda un bonus che gli permetta di effettuare più vari. Se un giocatore gode di un bonus che gli permette più di un varo, ogni varo deve essere pagato con una transazione apposita e separata dalle altre (es. varo di una Barca per Merluzzo, costo 2\$; successivamente, varo di un'altra Barca per Merluzzi, altri 2\$). Ogni bonus che permette di pescare carte nuove all'interno della fase di Varo Barche è risolto dopo che il varo è stato completato, ma prima dell'Ingaggio Capitani.

**Ingaggio Capitani:** una volta che i giocatori hanno proceduto al varo delle loro barche, è giunto il momento di ingaggiare i capitani che le comandino. Un giocatore può scegliere UNA QUALUNQUE delle Barche dalla sua mano e piazzarla, faccia in giù, in cima a una delle sue Barche che sia sprovvista di capitano. La scelta della Carta Barca usata come capitano può ricadere anche sulle carte appena guadagnate grazie a un eventuale bonus che si attiva nella fase di Varo Barche, appena precedente quella di Ingaggio Capitani. Ogni Barca può avere al massimo un capitano. Ogni giocatore può ingaggiare UN SOLO capitano per turno, a meno che non possieda un bonus che gli permetta di ingaggiarne di più. Un giocatore NON può ingaggiare un capitano se non ci sono barche sulle quali farlo imbarcare (es. tutte le barche hanno già il loro capitano o non ci sono barche presenti). I bonus della fase Ingaggio Capitani sono pescati solo al termine dell'intera Fase Due corrente.



## Fase Tre: Pesca

Una volta che tutti i giocatori hanno varato barche e ingaggiato capitani, è tempo di pescare! Ogni barca con capitano, indipendentemente da che barca sia, riceve una cassa di pesce dalla riserva. Piazza le casse di pesce sulle carte capitano. Ogni barca, indipendentemente dal tipo, ha una capacità di QUATTRO casse di pesce. Se una Barca ha già quattro casse di pesce su di essa, è considerata a carico massimo e non riceve ulteriori casse di pesce.

NOTA: una barca deve obbligatoriamente avere un proprio capitano prima di poter pescare pesce.

## Fase Quattro: Inscatolamento pesce e Scambi

**Inscatolamento pesce:** una volta che la pesca è terminata, ogni giocatore che possiede almeno una Licenza Nave Fattoria può inscatolare sino a una cassa di pesce per barca

nella propria flotta. Per far ciò, sposta semplicemente le casse da inscatolare dalle barche e le piazza sulla licenza Nave Fattoria.

**Scambi:** un giocatore può ora scambiare una SINGOLA cassa di pesce inscatolato dalla Licenza Nave Fattoria per pescare una nuova Carta Barca dalla riserva. La cassa di pesce così spesa viene rimossa dal gioco e NON va quindi rimessa nella riserva.

Tutte le casse di pesce che si trovano su una Licenza Nave Fattoria possono essere invece usate come denaro per ogni tipo di transazione (asta per licenze o varo di barche) o possono essere scambiate per una Carta Barca in qualunque fase *Scambi*. Il valore di ogni cassa di pesce inscatolato è di 1\$. Le casse di pesce inscatolato e usate come denaro sono rimosse dal gioco e non vanno pertanto rimesse nella riserva del pesce.

### ***Fase Cinque: Rifornimento***

Nell'ordine di turno, tutti i giocatori pescano due carte dalla riserva delle Carte Barca e scartano una delle carte appena pescate. Eventuali bonus delle licenze possono essere applicati ora.

Il rifornimento è la fase finale di ogni turno. Fatto ciò, il segnalino del Primo Giocatore passa a chi si trova a sinistra di chi lo aveva prima e le fasi sono ripetute, ripartendo dalla vendita all'asta, sino a quando non sia verificata una delle condizioni di fine partita.



*Esempio di una partita in corso*

### ***Condizioni di fine partita***

Il gioco termina quando si verifica una di queste condizioni:

**Non ci sono abbastanza Carte Licenza per rinnovare come si dovrebbe la vendita all'asta delle licenze al termine della fase di vendita all'asta.** Appena ciò accade, il turno corrente e tutte le sue fasi si considerano terminate, e il gioco finisce qui.

**Non ci sono più casse di pesce a disposizione.** Se l'ultima cassa di pesce è pescata dalla riserva durante la fase di pesca, terminate quella fase. Il gioco finisce subito, TUTTI i giocatori ricevono i soldi a loro dovuti dalle vendite delle casse di pesce andando, se necessario, oltre la disponibilità della riserva in quest'ultimo turno. I giocatori possono usare il metodo che preferiscono per tener conto di casse di pesce aggiuntive.

## Punteggio e vittoria

I giocatori guadagnano Punti Vittoria nei quattro modi seguenti:

1. totale di tutti i VP indicati sulle licenze da loro acquistate
2. totale di tutti i VP indicato sulle navi da loro varate
3. un VP per ogni cassa di pesce che si trovi su una Barca (le casse di pesce inscatolato non valgono VP)
4. VP bonus derivanti dalle Licenze Granchio Reale

Ogni giocatore aggiunge tutti i VP ai quali ha diritto. Chi ne ha di più, è il vincitore!

In caso di pareggio, il giocatore con più barche, vince. Se si è ancora pari, chi ha più casse di pesce sulle sue barche, vince. Se si continua a verificare un pareggio, i giocatori si dividono la vittoria.

## Informazioni dettagliate sulle carte

### Carte Licenza

Ci sono in tutto 26 Carte Licenza. Le Carte Licenza stabiliscono quali sono le barche che i giocatori possono varare. Un giocatore può varare esclusivamente barche che combacino con le licenze da lui acquistate. Ogni Carta Licenza, tranne che il Pub dei Pescatori, conferisce un bonus al giocatore che l'ha comprata. I giocatori possono riuscire a possedere tutte le licenze, e conseguentemente godere di tutti i bonus possibili, o possono scegliere di concentrarsi su specifiche licenze per ottenere determinati bonus. Se un giocatore arriva a possedere più di una licenza di uno stesso tipo, quel particolare bonus diventerà più potente.

### Licenza Gambero (4 carte)

Ogni Licenza Gambero permette al suo possessore uno sconto su ogni transazione. Le transazioni includono i vari delle navi dalla mano e l'acquisto delle licenze nella fase di vendite all'asta. Avere più Licenze Gambero dà diritto a un bonus sconto che va salendo. I bonus per questa licenza sono i seguenti:

**Una (1) carta Licenza Gambero:** sconto di 1\$ su ogni transazione

**Due (2) carte Licenza Gambero:** sconto di 2\$ su ogni transazione

**Tre (3) carte Licenza Gambero:** sconto di 3\$ su ogni transazione

**Quattro (4) carte Licenza Gambero:** sconto di 4\$ su ogni transazione

NOTA: il bonus non si applica sino a quando la licenza Gambero è acquistata e pagata.

**ESEMPIO:** il Giocatore #1 compra una Licenza Gambero nella fase di vendita all'asta.

La fase d'asta è completata, e ora inizia la fase del Varo. Il Giocatore #1 può lanciare una Barca dalla mano. Ha una Barca Gambero e la gioca nella sua area di gioco. Le navi Gambero costano 1\$ per essere varate, ma il costo è assorbito interamente dal bonus della Licenza Gambero. Pertanto, per questo varo, non è richiesto denaro per la transazione.



## Licenza Merluzzo (4 carte)

Le Licenze Merluzzo concedono bonus ai giocatori nella fase di Varo Barche e Ingaggio Capitani. A seconda della quantità di Licenze Merluzzo possedute, il giocatore può ricevere un bonus di carte da pescare e di Varo Barche. Ogni varo costituisce una transazione a parte e DEVE essere pertanto pagata separatamente dalle altre. I bonus concessi dal possedere carte licenza Merluzzo sono i seguenti:



**Una (1) carta licenza Merluzzo:** puoi varare due (2) barche nella fase Varo Barche e Ingaggio Capitani e pescare una (1) carta se vari almeno una barca.

**Due (2) carte licenza Merluzzo:** puoi varare due (2) barche nella fase Varo Barche e Ingaggio Capitani e pescare due (2) carte se vari almeno una barca.

**Tre (3) carte licenza Merluzzo:** puoi varare due (2) barche nella fase Varo Barche e Ingaggio Capitani e pescare tre (3) carte se vari almeno una barca.

**Quattro (4) carte licenza Merluzzo:** puoi varare due (2) barche nella fase Varo Barche e Ingaggio Capitani e pescare quattro (4) carte se vari almeno una barca.

I giocatori possono sfruttare il bonus di questa licenza alla fine del Varo Barche nella fase di Varo Barche e Ingaggio Capitani, se hanno varato almeno una nave durante quella fase. Le carte bonus sono pescate dalla riserva delle Carte Barca. I bonus sono percepiti al termine del varo e pertanto, le carte così pescate sono immediatamente a disposizione per ingaggiare i capitani.

NOTA: il bonus di carte pescate è usato solo una volta, anche se il giocatore riesce a varare più di una barca.

*ESEMPIO:* il giocatore #3 ha una Licenza Merluzzo e una Gambero. Durante la fase di Varo Barche, sceglie di calare una Barca Merluzzo e una Gambero, in quanto la Licenza Merluzzo gli permette di varare due barche nello stesso turno. Piazza la Barca Gambero nella sua area di gioco gratuitamente (grazie al bonus della Licenza Gambero) e anche la Barca Merluzzo. Il prezzo del varo della Barca Merluzzo è di 2\$; deve perciò 1\$ per vararla (2\$ meno 1\$ di Licenza Gambero). Paga 1\$ e completa perciò la sua fase di Varo. Dato che ha calato almeno una barca, riceve una carta bonus da pescare dalla riserva delle Carte Barca grazie al bonus della licenza Merluzzo.

NOTA: il bonus per avere due licenze Merluzzo dà a un giocatore due carte bonus anche se quel giocatore ha calato una sola barca (+2 carte se ha lanciato UN QUALUNQUE numero di barche).

## Licenza Aragosta (4 carte)

La Licenza Aragosta permette a un giocatore di equipaggiare con capitano due barche invece di una sola nella fase di Varo Barche e Ingaggio Capitani. Inoltre, durante ogni turno, al termine di questa fase, il giocatore riceve un bonus collegato al numero di capitani di cui dispone nella flotta. Il bonus aumenta se il giocatore entra in possesso di più Licenze Aragosta.



**Una (1) Licenza Aragosta:** il giocatore può ingaggiare due capitani per due barche della propria flotta all'interno della fase Varo Barche e Ingaggio Capitani e riceve inoltre Carte Barca dalla riserva come indicato qui di seguito:

una (1) carta se ha da uno a tre (1-3) capitani su altrettante barche alla FINE della fase  
due (2) carte se ha quattro o più (4+) capitani su altrettante barche alla FINE della fase

**Da due (2) a quattro (4) Licenze Aragosta:** il giocatore può ingaggiare due capitani per due barche della propria flotta all'interno della fase Varo Barche e Ingaggio Capitani e riceve inoltre Carte Barca dalla riserva come indicato qui di seguito:

una (1) carta se ha da uno a due (1-2) capitani su altrettante barche alla FINE della fase  
due (2) carte se ha da tre a sei (3-6) capitani su altrettante barche alla FINE della fase

tre (3) carte se ha sette o più (7+) capitani su altrettante barche alla FINE della fase

Le carte bonus sono pescate dalla riserva delle Carte Barca quando la fase Varo Barche e Ingaggio Capitani è terminata.

*ESEMPIO:* il giocatore #2 ha una Licenza Aragosta e un totale di tre barche varate, ognuna equipaggiata di capitano. Dopo che la fase Varo Barche e Ingaggio Capitani è terminata, pesca una carta dalla riserva di Carte Barca grazie al bonus garantito dalla licenza. Nei turni seguenti, quando arriverà a quattro barche con capitano OPPURE comprerà una seconda Licenza Aragosta, il bonus salirà a due carte.

*NOTA:* tutte le barche con capitano contano ai fini del calcolo del bonus, non solo quelle che pescano Aragoste. Questo bonus è garantito quando la fase Varo Barche e Ingaggio Capitani è terminata.

### Licenza Tonno (4 carte)

La Licenza Tonno dà a un giocatore dei bonus sul Rifornimento dalla riserva di Carte Barca.

**Una (1) Licenza Tonno:** peschi due (2) carte, ne tieni due (2)

**Due (2) Licenze Tonno:** peschi tre (2) carte, ne scarti una (dalla mano o appena pescata)

**Tre (1) Licenze Tonno:** peschi tre (2) carte, ne tieni tre (2)

**Quattro (4) Licenze Tonno:** peschi quattro (4) carte, ne scarti una (dalla mano o appena pescata)

*ESEMPIO:* il giocatore #3 ha una Licenza Tonno, e perciò pesca due carte tenendole entrambe, invece che scartandone una. Il giocatore #1 ha due Licenze Tonno, e perciò, nella fase Rifornimento, pesca tre carte e ne scarta una a sua scelta, che sia dalla sua mano, o una delle tre appena pescate.

### Licenza Nave Fattoria (4 carte)

La Licenza Nave Fattoria garantisce al giocatore che la possiede un bonus nella fase Inscatolamento Pesce e Scambi. Dà al giocatore che la possiede l'opportunità di inscatolare una cassa di pesce per barca semplicemente spostando la cassa dalla barca alla carta Licenza Nave Fattoria. La fase degli Scambi inizia DOPO quella di Inscatolamento Pesce.

Le casse di pesce lasciate sulla Licenza Nave Fattoria, sin dal turno stesso in cui il pesce è stato inscatolato, possono essere scambiate per ricevere carte durante la fase Inscatolamento Pesce e Scambi, o usate per il valore di 1\$ per cassa di pesce, durante una transazione.



**Una (1) Licenza Nave Fattoria:** il giocatore può inscatolare una (1) cassa di pesce da ogni barca posseduta e può scambiare una (1) cassa di pesce dalla Licenza Nave Fattoria per una (1) carta pescata dalla riserva delle Carte Barca durante la fase di Inscatolamento Pesce e Scambi.

**Due (2) Licenze Nave Fattoria:** il giocatore può inscatolare una (1) cassa di pesce da ogni barca posseduta e può scambiare una (1) cassa di pesce dalla Licenza Nave Fattoria per due (2) carte pescate dalla riserva delle Carte Barca durante la fase di Inscatolamento Pesce e Scambi.

**Tre (3) Licenze Nave Fattoria:** il giocatore può inscatolare una (1) cassa di pesce da ogni barca posseduta e può scambiare una (1) cassa di pesce dalla Licenza Nave Fattoria per tre (3) carte pescate dalla riserva delle Carte Barca durante la fase di Inscatolamento Pesce e Scambi.

**Quattro (4) Licenze Nave Fattoria:** il giocatore può inscatolare una (1) cassa di pesce da ogni barca posseduta e può scambiare una (1) cassa di pesce dalla Licenza Nave Fattoria per quattro (4) carte pescate dalla riserva delle Carte Barca durante la fase di Inscatolamento Pesce e Scambi.

*ESEMPIO:* il giocatore #4 possiede una Licenza Nave Fattoria e una Licenza Gambero. Durante l'ultima fase di Inscatolamento Pesce e Scambi, aveva fatto inscatolare una cassa di pesce da ognuna delle sue barche, quattro in totale. Aveva poi scambiato una cassa di pesce per una carta dalla riserva di Carte Barca, lasciandogli quindi tre casse sulla Licenza Nave Fattoria. Nella fase di Vendita all'Asta successiva, si aggiudica una Licenza Merluzzo per un valore indicato di 4\$. Sceglie di pagarla con le tre casse di pesce inscatolato scambiate a 1\$ l'una e con il bonus di 1\$ garantito dalla Licenza Gambero. Scarta le tre casse di pesce e piazza davanti a sé la Licenza Merluzzo.

NOTA: i giocatori possono inscatolare una cassa di pesce per barca da QUALUNQUE tipo di barca, e non solo dalle barche Nave Fattoria, sulle loro licenze Nave Fattoria.

### *Licenza Granchio Reale (3 carte)*

Ci sono tre carte uniche Licenza Granchio Reale, che garantiscono bonus in VP a fine partita. In quanto questo Licenze sono solo tre, tutte le barche Granchio Reale possono essere varate possedendo una qualunque delle Licenze Granchio Reale. Un giocatore che possiede Licenze Granchio Reale riceve per ognuna di esse il bonus in VP più alto al quale ha diritto in base a ciò che è stampato sulle carte (arrotondandolo per difetto).

*ESEMPIO:*

Il Giocatore #2 possiede la Licenza Granchio Reale "Numero di Capitani". Alla fine del gioco, ha otto barche varate, sette delle quali con il capitano, e di conseguenza il suo bonus ai VP per la Licenza Granchio Reale è di 7 VP (non dimenticare di contare anche i 5 VP indicati sulla carta stessa della licenza, a fine partita).

*ESEMPIO:*

Il Giocatore #4 ha sette licenze totali in gioco: una Licenza Gambero, due Merluzzo, una Nave Fattoria, due Granchio Reale, e un Pub dei Pescatori. Possiede inoltre la Licenza Granchio



Reale “Numero di Licenze Diverse Acquistate”.  
Le due Licenze Granchio Reale NON contano come diverse: pertanto, le licenze diverse sono CINQUE, e i VP bonus sono 6.



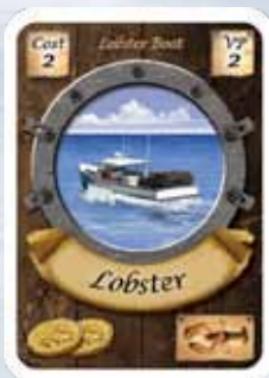
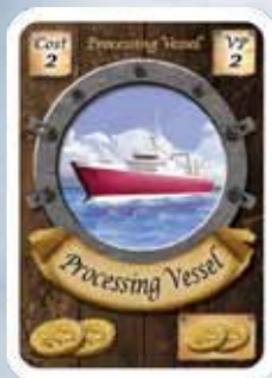
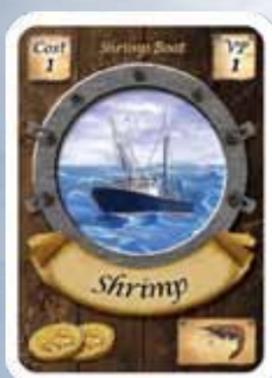
### Il Pub dei Pescatori (3 carte)

Il Pub dei Pescatori dà al giocatore che lo possiede a fine partita 10 VP. NON CI SONO barche o altri bonus collegati al Pub dei Pescatori.

### Carte Barca

Le 96 Carte Barca includono 20 carte per ogni Barca Gambero, Aragosta e Nave Fattoria; 12 per ogni Barca Merluzzo, Tonno e Granchio Reale. I loro VP, il costo di varo e il valore in denaro sono i seguenti:

NOTA: Il numero di carte Barca in mano è di pubblica conoscenza. I giocatori possono chiedere l'uno all'altro quante carte hanno, anche se ovviamente resta un segreto sapere quali carte.



### Nota dell'Autore

Fleet parte da delle meccaniche di gioco semplici per svilupparsi in una serie di decisioni sempre più difficili da prendere, mano a mano che il gioco procede. Ogni nuova licenza di pesca e varo di barca creano una moltitudine di scelte per il giocatore. La gestione delle Carte Barca per creare una flotta più larga (e che quindi peschi molto) bilanciata con il possesso di denaro che permetta di aggiudicarsi le aste più importanti, è la chiave verso la vittoria.



### *Crediti*

Design del gioco: Benjamin Pinchback e Matthew D. Riddle

Design grafico e illustrazioni: Eric J. Carter

Design grafico: Gabriel Laulunen

Sviluppo: Rick Soued

Matt e Ben ci terrebbero a ringraziare:

Gli straordinari play-tester Pat Desantis e Joe Piva. Il termine “play tester” non rende loro giustizia. Se avessimo vero denaro da distribuire, meriterebbero probabilmente una percentuale sulle nostre percentuali (che sono praticamente la % su una % che si ripete, grossomodo 2.59\$). I ragazzi hanno rinunciato a pause pranzo su pause pranzo per aiutare Fleet a diventare ciò che è oggi. Pat per primo ha detto “Ehi, cosa ne dite di barche da pesca?” quando eravamo ancora alla ricerca di un tema. E centinaia di partite dopo, eccoci qui.

Matt: la mia adorabile moglie Carly, le mie splendide figlie Riddlenette Emma e Lilly, i miei genitori, il resto della mia famiglia e i miei amici

Ben: Rebekah, la mia migliore amica e moglie, che odia perdere più di chiunque altro io conosca, e Ty, mio figlio, che è tutto ciò che c'è di buono in questo mondo

E poi: tutti coloro che hanno aiutato Fleet in vari momenti: Tjoc ed Especial, Cdbub, Big Steve, Lando, Kutone, Joe e Sandra, Spina, Ane, Brancik (anche per i primi disegni!), Dmart, e molti altri

Revisori delle regole: Brandon Laprise, Steve Moore, Ryan Metzler e Dianna Brodine