

Francis Drake



Un Gioco di Peter Hawes

Panoramica

I giocatori cercheranno di emulare le gesta di Francis Drake montando 3 viaggi al Mar dei Caraibi. Prima di lasciare il porto di Plymouth in Inghilterra, si dovranno trovare equipaggio, armi, navi e le forniture necessarie. Questi possono essere trovati nelle strade di Plymouth o ottenuti tramite gli investitori facoltosi, come la regina Elisabetta o Drake se stesso. Una volta pronto a navigare, ogni capitano deve tracciare la sua rotta sul Mar dei Caraibi e decidere quali fortezze, città e galeoni saccheggiare. I documenti presi all'Ammiraglio spagnolo e al Governatore renderanno il loro compito più facile, così come gli informatori che daranno informazioni sui piani dei capitani rivali. Con le stive delle loro navi piene di bottino, potranno poi salpare di nuovo per il porto di Plymouth ed essere premiati dalla regina e dal Paese a seconda di quanto il caos avranno seminato sull'Impero del Nuovo Mondo della Spagna.

Contenuti

Panoramica	2
Componenti di gioco	2 - 3
Il Tabellone	4
Preparazione	5
Svolgimento del Gioco	5
Fase di Approvvigionamento	5
- I Luoghi	6
Fase di Navigazione	7
- (A) Prepararsi per Navigare	7
- (B) Navigare	8
- (C) L'Informatore	9
- (D) Girare i Dischi Missione	9
- (E) Risolvere le Missioni	10
- (F) Ritornare a Plymouth	11
- (G) Punteggio del Viaggio	11
- (H) Ripristinare il Tabellone	11
Viaggi 2 e 3	12
Punteggio Finale	12
Crediti	12
Ringraziamenti	12

Consiglio: una volta defustellato, prendete i componenti in cartone e piazzateli nell'insero di plastica per tenere il gioco ben fermo e così evitare che si riversino durante il trasporto.



5 Schede di Bordo: 1 per ogni giocatore



5 Tessere Investitore



Bandiera Blu chiaro
3 giocatori



Bandiera Blu
4 giocatori



Bandiera Blu scuro
5 giocatori

3 serie di 16 Tessere Luogo



Retro



Fronte di



3 Tessere Galeone Spagnolo



5 Casse del Tesoro

Componenti di Gioco

1 Regolamento
1 Tabellone
1 Segnalino Viaggio
5 Fregate e 5 Galeoni
5 Schede di Bordo
5 Casse del Tesoro
30 Dischi Missione: 6 per giocatore
50 Dischi Giocatore: 10 di ciascun colore
20 Cubi Giocatore: 4 di ciascun colore
5 Segnapunti
5 Tessere Investitore
1 Scheda Porto di Plymouth
3 gruppi di 16 Tessere Luogo: gruppi per 3, 4 e 5 giocatori
4 Tessere Truppe Spagnole (più 1 serie di ricambio)
3 Tessere Fregata Spagnola (più 1 serie di ricambio)
3 Tessere Galeone Spagnolo
1 Tessera Governatore
1 Tessera Ammiraglio
1 Tessera Informatore
2 Tessere Scialuppa
1 Foglio di adesivi (con 1 set di ricambio)
4 serie di Merci: 3 Indaco, 6 Zucchero, 6 Caffè, 6 Tabacco
Cubi: 28 Membri dell'Equipaggio (grigio), 28 Cannoni (nero), 8 Merci di Scambio (viola)
21 Provviste (barili)
Tesoro (biglie di vetro): 12 Oro, 12 Argento e 9 Gioielli
1 Dado

Scheda del Porto di Plymouth



Cubi Grigi = Equipaggio

Barili = Provviste



Cubi Neri = Cannoni



Tessera Ammiraglio



Tessera Governatore



2 Tessere Scialuppa



Tessera Informatore



Cubi Viola =
Merci
di Scambio



4 Gruppi di
Merci



Retro



Fronte di 3 Tessere
Fregata Spagnola

12 Oro



12 Argento



Retro



Fronte di 4 Tessere
Truppe Spagnole

9 Gioielli



Dado



20 Cubi Giocatore:
4 di ciascun colore



30 Dischi Missione:
6 di ciascun colore

1, 2, 3, 4, Nave Fantasma, Golden Hind



Applica un set di adesivi a ciascun
gruppo di Dischi Missione



50 Dischi Giocatore:
10 di ciascun colore



5 Segnapunti



5 Galeoni



5 Fregate



Segnalino Viaggio

Il Tabellone

La Traccia del Punteggio gira attorno al bordo della plancia che è divisa in tre aree:

1. PLYMOUTH è rappresentata da una "strada a senso unico" di luoghi e personalità (fare riferimento ai Luoghi). Qui, i giocatori possono acquisire gli oggetti e l'assistenza necessarie per il loro viaggio.

16 dei 18 luoghi sono su tessere a parte, e sono stampati sul tabellone soltanto l'Investitore e il Molo. Ci sono 3 serie di 16 Tessere, ciascuna codificata da un colore: ogni gruppo per una partita a 3, 4 e 5 giocatori. Ogni serie varia soltanto nel numero di oggetti disponibili. La serie stampata sul tabellone è per il primo viaggio in una partita a 4 giocatori. Al 2° e al 3° viaggio è mescolata la serie appropriata di 16 Tessere Luogo per il numero di giocatori e viene disposta sul tabellone di gioco per coprirne i Luoghi

stampati, dando un differente ordine per i Luoghi a Plymouth.

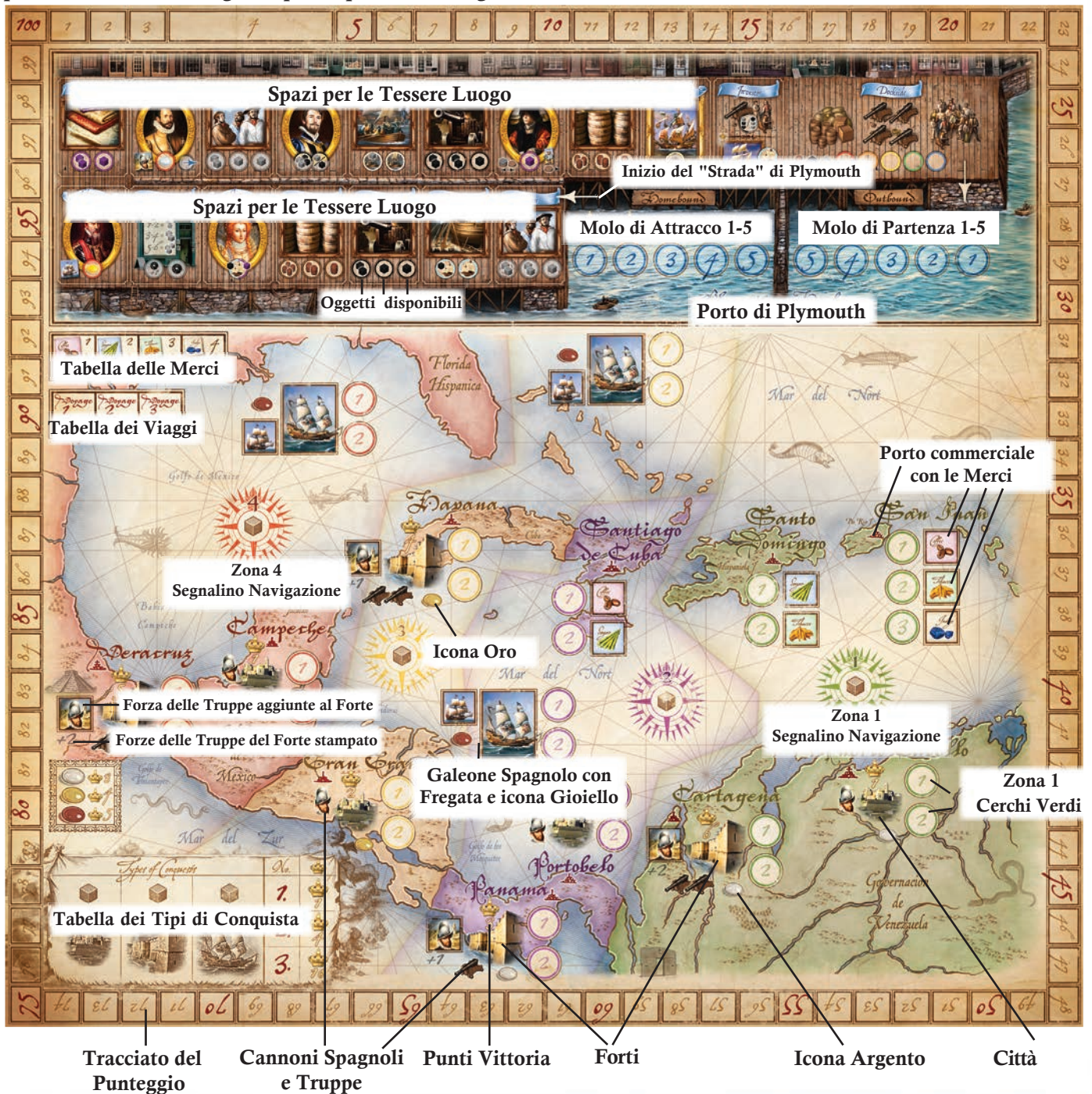
2. IL PORTO DI PLYMOUTH ha 5 moli per la partenza delle navi e 5 moli per il loro attracco.

3. UNA MAPPA DEI CARAIBI che mostra Città, Forti, 3 Galeoni Spagnoli con le loro Fregate e 3 Porti Commerciali con le merci che vi sono disponibili. Ciascuno dei suddetti spazi sarà riferito a una Destinazione.

- Accanto a ogni Destinazione ci sono 2 o 3 cerchi numerati. Questi sono gli spazi nei quali i giocatori devono far navigare le loro navi in ciascun viaggio.

- La mappa è divisa in 4 zone, indicate dal Segnalino Navigazione numerato. Il colore del cerchio corrisponde al colore della zona.

- Alcune Destinazioni mostrano un numero di Truppe Spagnole e/o cannoni che difendono quella Destinazione.



- La Corona gialla con un numero su molte Destinazioni, indica il numero di Punti Vittoria (PV) ricevuti per un attacco riuscito.
- In basso a sinistra del tabellone c'è "La Tabella dei Tipi di Conquista" che mostra i PV per i differenti tipi di attacchi alle Destinazioni: Città, Forti e Galeoni.
- In alto a sinistra del tabellone c'è la Tabella delle Merci che mostra i PV per le merci possedute a fine partita.
- Sotto la Tabella delle Merci c'è la Tabella dei Viaggi.
- Le icone oro, argento o gioielli accanto a molte Destinazioni indicano quale tipo di tesoro vi è piazzato in ciascun viaggio.

Preparazione

1. Piazza la Scheda del Porto di Plymouth accanto al tabellone e piazza i seguenti pezzi sulle rispettive icone: Oro, Argento, Gioielli, 3 Fregate Spagnole, 4 Truppe Spagnole, l'Ammiraglio, il Governatore, l'Informatore, 2 Scialuppe, Cubi (grigi, neri, viola), Barili e le Merci (Zucchero, Tabacco, Caffè, Indaco).
2. Piazza 1 tessera di ciascuna Merce sulla sua corrispondente icona sulla mappa nei Porti Commerciali: San Juan, Santo Domingo e Santiago de Cuba.
3. Mescola le 3 tessere Galeone e piazzane 1 faccia in su, su ciascuna delle 3 icone Galeone sulla plancia.
4. Ciascun giocatore prende nel suo colore: 1 Fregata, 1 Galeone, 6 Dischi Missione, 10 Dischi Giocatore, 4 Cubi Giocatore, 1 Segnapunti, 1 Scheda di Bordo. Prende anche 1 Cassa del Tesoro e 1 Tessera Investitore.
5. Piazza le Fregate dei giocatori e i Galeoni fuori dal tabellone vicino al Porto di Plymouth.
6. Ciascun giocatore piazza 1 dei suoi Cubi Giocatore sulla cima di ciascuna delle 3 sezioni della Tabella delle Conquista e 1 sulla propria Scheda di Bordo (sulla propria nave).
7. Piazza i Segnapunti dei giocatori sul 4, sul Tracciato dei Punti.
8. Piazza il Segnalino Viaggio sull'1 della Tabella Viaggio.
9. Scegli un gruppo di Tessere Luogo applicabile al numero di giocatori in gioco. Nel 1° viaggio in una partita a 4 giocatori, piazza le tessere vicino al tabellone per usarle nei viaggi 2 e 3. In una partita a 3 e a 5 giocatori, piazza ciascuna tessera sul suo equivalente stampato sul tabellone che riporta una partita a 4 giocatori. [Nei viaggi 2 e 3] qualora si verificano dei doppioni (Equipaggio, Cannoni, Provviste), piazza prima la tessera che ha meno oggetti; poi, piazza quella che ne ha di più.

Svolgimento del Gioco

Il gioco consiste di 3 viaggi nel Mar dei Caraibi. Ciascun viaggio è composto di 2 fasi.

1. Fase di Approvvigionamento

I giocatori ottengono Equipaggio, Cannoni, Provviste, Merci di scambio, scialuppe e galeoni e chiedono aiuto alle personalità disponibili. Quando sono pronti a navigare, preparano le loro navi nel molo di partenza del Porto di Plymouth.

2. Fase di Navigazione

In ordine di navigazione, i giocatori piazzano ciascuno dei loro Dischi Missione (normalmente 4) uno per ciascuno, in una Destinazione sulla mappa. Quindi, tutte le Missioni di ciascun giocatore (attacchi e commercio) vengono risolte. I Punti Vittoria sono segnati e i bottini e le merci sono raccolte. Ciascun giocatore decide quando il suo viaggio è terminato e fa tornare la propria nave nel molo di attracco del Porto di Plymouth. Dopo il 3° viaggio, i PV per le merci, l'oro, l'argento e i gioielli conservati nella Cassa del Tesoro sono aggiunti al punteggio di ciascun giocatore. Il vincitore è il giocatore con i PV maggiori.

1. Fase di Approvvigionamento

A. Ordine di Partenza

Piazza le Fregate dei giocatori in un sacchetto e pesca una alla volta. Piazza le Fregate in ordine di pesca nel Molo di Attracco 1, quindi 2, quindi 3, e così via. Questo determina l'ordine in cui i giocatori piezzeranno i loro Dischi e selezioneranno gli oggetti muovendosi lungo la "Strada di Plymouth".



Esempio 1: Le Fregate pescate sono, nell'ordine: rosso, blu, giallo e verde. Sono piazzate in quest'ordine nei moli 1-4. Questo è l'ordine in cui i giocatori piezzeranno i loro Dischi.

L'ultimo giocatore prende 1 Cannone (cubo nero). Questa compensazione avviene solo nel 1° viaggio e non nei viaggi 2 e 3.

B. Piazzamento e Selezione

La Strada di Plymouth contiene 18 Luoghi e inizia con il primo Luogo (Equipaggio) alla sinistra del Molo di Attracco e procede in senso orario finendo sulla banchina, sopra il Molo di partenza.



Esempio 2: Mostra la direzione della "Strada di Plymouth".

- In ordine di gioco, ciascun giocatore piazza 1 dei suoi Dischi Giocatore su un cerchio di un Luogo nella Strada di Plymouth. Per ciascun giocatore, il piazzamento può cominciare sul Luogo dell'Equipaggio o su qualsiasi Luogo successivo della Strada di Plymouth (si può saltare in avanti). Il solo obbligo è posizionare su un cerchio vuoto (**eccetto Investitore dove tutti possono fermarsi**).
- I giocatori continuano a piazzare Dischi in ordine di turno, ma ogni piazzamento dei giocatori deve essere fatto più avanti del **PROPRIO** precedente piazzamento. Egli non può tornare indietro su un Luogo da cui è già passato. **È una strada a senso unico.**
- Ogni giocatore può piazzare soltanto 1 Disco in ogni Luogo (**eccetto per Drake – vedi dopo**).
- Dopo avere piazzato un Disco, il giocatore prende gli oggetti forniti dal Luogo, dalla Scheda del Porto di Plymouth e li piazza sopra o accanto alla Scheda di Bordo.
- Ogni giocatore decide quando ha abbastanza oggetti per il suo viaggio e invece di piazzare un altro Disco, sposta la sua nave dal Molo di Attracco al Molo di Partenza col numero più basso; egli è pronto a salpare.
- Se un giocatore piazza 1 Disco sulla Banchina, la sua mossa successiva sarà muovere la sua nave nel Molo di Partenza.
- I giocatori continuano a piazzare Dischi e prendere oggetti finché tutti hanno finito piazzando le loro navi nel Molo di Partenza. I giocatori che sono già nel Porto saltano il proprio turno finché tutti i giocatori sono nel Porto.
- L'ordine delle navi nel Molo di Partenza diventa l'ordine in cui le navi navigano nella Fase di Navigazione. Questa fase è detta **Ordine di Navigazione**.

I LUOGHI

- Ogni Luogo ha un'immagine che raffigura ciò che ha a disposizione.
- Ciascuno ha un numero di cerchi che indicano come alcuni giocatori possono piazzare un Disco qui (eccetto per Drake e Investitore – vedi dopo).
- Le icone nei cerchi indicano che cosa si riceve quando un Disco vi è piazzato.

Per capire quali oggetti sono disponibili nella Strada di Plymouth, ciascuno dei Luoghi è descritto di seguito.

Equipaggio



Fino a 3 giocatori possono fermarsi qui e piazzare un Disco su un cerchio vuoto e prendere il numero di membri dell'Equipaggio (i cubi grigi) indicati dentro il cerchio. L'Equipaggio è necessario per attaccare Città e Forti.

Cannoni



Fino a tre giocatori possono fermarsi qui e piazzare un Disco su un cerchio vuoto e prendere il numero indicato di cannoni (i cubi neri). I cannoni sono necessari per attaccare i Forti e i Galeoni Spagnoli.

Provviste



Fino a tre giocatori possono fermarsi qui e piazzare un Disco su un cerchio vuoto e prendere il numero indicato di provviste (i barili). Le Provviste determinano quali zone (la distanza) un giocatore può navigare sulla mappa. Costa 1 barile per zona. Con 3 barili è possibile navigare in qualsiasi Destinazione nelle Zone 1, 2 o 3 in qualsiasi ordine; la rotta intrapresa non è importante. Raggiungere la Zona 4 richiede 4 barili. Senza almeno 1 barile per raggiungere la Zona 1, un giocatore non può navigare! La Banchina è l'ultima opportunità per il giocatore di prendere le Provviste.

Merci di Scambio



Fino a due giocatori possono fermarsi qui e piazzare un Disco su un cerchio vuoto e prendere il numero indicato di Merci di Scambio (i cubi viola). Queste Merci devono essere scambiate in un rapporto di 1 a 1 al Porto Commerciale Spagnolo per le Merci disponibili: Zucchero, Caffè, Tabacco e Indaco

Taverna



Fino a due giocatori possono visitare la Taverna. Ciascuno tira 1 dado. Il 1° giocatore aggiunge 1 al suo risultato. Il risultato del 2° giocatore non è modificato. La scheda mostra per ciascun tiro di dado quanti Membri dell'Equipaggio (i cubi grigi) si sono ottenuti. Con un tiro di 1 o 2, il giocatore ottiene zero Equipaggio, ma riceve il suo Disco Missione "Nave Fantasma", da usare solo in questo viaggio.

Cantiere Navale



Fino a due giocatori possono visitare il Cantiere Navale. Il 1° giocatore prende un Galeone e 1 Cannone (cubo nero) e il 2° giocatore prende 1 Galeone. Rimpiazza la Fregata con il Galeone. **Senza un Galeone un giocatore non può attaccare un Galeone Spagnolo.** Sia le Fregate sia i Galeoni possono fermarsi in tutte le altre Destinazioni.

Scialuppa



Fino a due giocatori possono fermarsi qui. Il 1° giocatore prende 1 Scialuppa e 1 Equipaggio. Il 2° giocatore prende 1 Scialuppa. Avere 1 Scialuppa permette a un giocatore di fare sbarcare il suo equipaggio e attaccare i Forti in questo viaggio dalle spalle, ignorando qualsiasi Cannone che il Forte ha. Inoltre, un Forte può essere attaccato con successo pagando il costo in Equipaggio.

Drake



I 2 cerchi intersecati su Drake significano che soltanto 1 giocatore può fermarsi qui, ma deve impiegare due turni consecutivi piazzando i Dischi sul Luogo Drake. Dopo il secondo piazzamento il giocatore prende 2 Membri dell'Equipaggio e 2 cannoni più in aggiunta 1 Membro dell'Equipaggio o 1 Cannone.

Regina



Soltanto 1 giocatore può fermarsi qui. Egli migliora la sua Fregata in Galeone e prende 1 Cannone e 1 Bene di Commercio (il cubo viola).

Ammiraglio



Soltanto 1 giocatore può fermarsi qui.

- Egli prende la Tessera Ammiraglio e le 3 Tessere Frigate Spagnole. Queste ultime saranno piazzate faccia in giù sulle icone Fregata accanto ai 3 Galeoni Spagnoli all'inizio della Fase Navigazione. Soltanto questo giocatore conoscerà esattamente il numero di Cannoni richiesti per attaccare quel Galeone – la potenza di fuoco dei cannoni del Galeone più i cannoni della Fregata (che sarà 0, 1 o 2).
- Egli fa 1 PV per ogni Oro lasciato sul tabellone alla fine di questo viaggio. L'Oro ritorna nella riserva, non nella Cassa del Tesoro del giocatore.

Governatore Soltanto 1 giocatore può fermarsi qui.



- Egli prende la Tessera Governatore e le 4 Tessere Truppe Spagnole. All'inizio della Fase Navigazione piazzerà 1 Tessera Truppa faccia in giù sull'icona Truppa di ciascun Forte. Soltanto questo giocatore conoscerà esattamente il numero di

Membri dell'Equipaggio richiesti per attaccare il Forte – la forza delle Truppe del Forte più le Truppe addizionali sulla Tessera (che sarà 0, 0, 1 o 2).

- A meno che egli non sia già sul Molo 1, il giocatore cambia di 1 posto con il giocatore sul Molo a destra nel Molo di Partenza al momento di salpare.
- Egli fa 1 PV per ogni Argento rimasto sul tabellone alla fine di questo viaggio. L'argento torna nella riserva.

Informatore Soltanto 1 giocatore può fermarsi qui. Questo giocatore prende 1 Bene di Commercio (cubo viola) e la Tessera Informatore che è usata all'inizio della Fase Navigazione, dopo che tutti i giocatori hanno piazzato i loro Dischi Missione.



L'Informatore permette al giocatore di:

- Esaminare in una singola Destinazione qualsiasi Disco Missione dove egli è presente.

Egli può cambiare la posizione di 2 qualsiasi dei suoi Dischi Missione come aiuto per guadagnare vantaggio quando si attacca o commercia; OPPURE

- Può esaminare la difesa di un Forte o di un Galeone Spagnolo dove egli ha un Disco e, se lo desidera, può spostare questo Disco in un'altra Destinazione in una zona avendo le Provviste (i barili) per navigare.

Golden Hind



Soltanto 1 giocatore può fermarsi qui. Egli prende il suo Disco Missione Golden Hind e lo mette con i suoi altri Dischi Missione per usarlo in questo viaggio. Quando si risolvono le missioni, il giocatore con la Golden Hind muove sempre per primo rispetto a tutti gli altri Dischi Missione degli altri giocatori.

Investitore



Tutti i giocatori possono fermarsi qui una volta durante la partita, ma devono scartare la loro Tessera Investitore che è rimessa nella scatola. Gli investitori vogliono un ritorno sul loro investimento, così essi perdono 4 PV fermandosi qui.

Il giocatore sceglie se fermarsi sulla parte alta della Tessera, che gli fornisce 1 Equipaggio e 2 Cannoni o 2 Equipaggi e 1 Cannone, OPPURE sceglie di fermarsi sulla parte bassa che gli permette di cambiare la sua Fregata con un Galeone. **Qualsiasi numero di giocatori può fermarsi qui durante la Fase di Approvvigionamento.**

Banchina



Tutti i giocatori possono fermarsi qui e prendere 1 Membro dell'Equipaggio, OPPURE 1 Cannone, OPPURE 1 Barile. I giocatori piazzano i loro Dischi sul cerchio con il loro colore.

2. Fase di Navigazione

A. PREPARATIVI PER LA NAVIGAZIONE



Prendi 4 Argenti e piazzane uno in ciascuna delle 2 Città e dei 2 Forti segnati con l'icona Argento.



Prendi 4 Ori e piazzane uno in ciascuna delle 2 Città e dei 2 Forti segnati con l'icona Oro.



Prendi 3 Gioielli e piazzane 1 su ogni icona gioiello vicino ai 3 Galeoni Spagnoli



Chi possiede la Tessera Ammiraglio piazza 1 delle Tessere Fregata Spagnola faccia in giù sull'icona fregata accanto a ogni Galeone. Fare ciò casualmente se nessuno ha la tessera Ammiraglio.



• Chi possiede la Tessera Governatore piazza 1 delle Tessere Truppe Spagnole faccia in giù sull'icona Truppe accanto a ai 4 Forti. Fare ciò casualmente se nessuno ha la tessera Governatore.

• A meno che egli non sia già sul Molo 1, chi possiede la Tessera Governatore cambia la posizione della sua nave con la nave piazzata alla sua destra, nel Molo di Partenza, così migliora la propria posizione di 1 posto nell'Ordine di Navigazione.



Esempio 3: il Giallo ha scelto il Governatore, così si muove nel 3° Molo e fa retrocedere il giocatore Blu nel 4° Molo. L'ordine di navigazione adesso è Verde, Rosso, Giallo, Blu.

• Ciascun giocatore conta le sue Provviste (barili) e piazza il suo Cubo Giocatore rimanente sul Segnalino Navigazione corrispondente al suo numero (massimo fino al 4). Questo determina quali zone ciascun giocatore potrà navigare, durante la Fase Navigazione. Nessun giocatore potrà navigare oltre il suo cubo, nella zona con un numero più alto.



Esempio 4: il Verde ha 3 Provviste e mette il suo cubo sul Segnalino Navigazione della zona 3. Il Giallo ha 2 Provviste e piazza il suo cubo nella zona 2.



Nella Fase Navigazione il Verde potrà navigare in tutte le Destinazioni nelle Zone 1, 2, o 3 mentre il Giallo potrà navigare solo fino alle Destinazioni nelle Zone 1 e 2.

B. NAVIGARE

Ciascun giocatore ha un gruppo di Dischi Missione numerati che userà per mostrare le varie Destinazioni verso cui navigherà nel suo viaggio e in quale ordine: per prima la Missione 1, quindi la Missione 2, ecc... I Moli di Partenza mostrano l'ordine di navigazione per i giocatori. In quest'ordine, ciascun giocatore piazza 1 dei suoi Dischi Missione faccia in giù, sul 1° cerchio di una delle Destinazioni sulla mappa.

- I Dischi Missione possono essere piazzati in qualsiasi ordine.
- Ciascun giocatore può piazzare solo 1 Disco per ciascuna Destinazione, ma tutti i giocatori possono piazzarne 1 nella stessa Destinazione (formando 1 pila sul cerchio 1).
- I Dischi di un giocatore possono essere piazzati in qualsiasi zona in cui egli può navigare, inclusa la zona dove egli ha posizionato il cubo sul Segnalino Navigazione.
- Il piazzamento continua nell'ordine di navigazione finché ogni giocatore ha piazzato tutti i suoi Dischi (anche se non ha intenzione di usarli tutti).



Esempio 5: Usando l'ordine di Navigazione dell'Esempio 3 - il Verde mette il suo Disco Missione 2 a Gran Granada, il Rosso - Disco 3 a Santiago de Cuba, il Giallo - Disco 4 a Santo Domingo, il Blu - Disco 4 a Puerto Cabello, il Verde - Disco 1 a Panama e così via finché tutti i Dischi Missione non sono stati piazzati. Il Verde e il Giallo necessitano di 3 Provviste e il Blu e il Rosso necessitano soltanto di 2 Provviste.

Per ogni Destinazione sono possibili soltanto 2 attacchi vittoriosi, cosicché l'ordine in cui i giocatori arrivano è importante. Se i primi 2 attacchi hanno successo, il ter-zo Disco Missione o i seguenti falliranno. I numeri sui Dischi Missione diventano importanti. Il Disco The Golden Hind è risolto per primo, quindi il Disco Missione 1, poi il Disco Missione 2 e così via.

Con i Dischi aventi lo stesso numero, il pareggio è risolto nell'ordine in cui i giocatori si trovano nell'Ordine di Navigazione.

C. L'INFORMATORE



Dopo che tutti i Dischi Missione sono stati piazzati, il giocatore che ha l'Informante per questo viaggio può:

1) Guardare i Dischi Missione in una Destinazione dove lui è presente e quindi usa questa informazione per avvantaggiarsi e può scambiare la posizione di 2 dei suoi Dischi Missione. I Dischi scambiati possono essere 2 qualsiasi dei suoi Dischi, non necessariamente uno di quelli appena visti **OPPURE**

2). Guardare la Tessera delle Truppe o della Fregata Spagnola in una delle sue Destinazioni. Quindi se lo desidera, può muovere il suo Disco Missione in una Destinazione dove non è già presente e che può raggiungere con le Provviste.



Esempio 6A: Il Giallo, che ha l'Informatore, sceglie di guardare a Cartagena. Prende i dischi rosso, blu e giallo e trova un rosso 1, un blu 1 e il giallo 2. Gli Attacchi sono risolti nell'ordine dei Dischi Missione da 1 a 4. Il suo Disco 2 sarebbe il 3° ad attaccare, dopo quello Rosso 1 e Blu 1, quindi necessita qui del suo Disco Missione 1. I pareggi sono risolti usando l'ordine di navigazione e usando l'ordine dell'Esempio 3, il Giallo salpa prima del Blu, quindi l'attacco del Giallo 1 viene prima di quello del Blu 1.



Esempio 6B: il Giallo sa che il suo Disco 1 è accanto al Galeone Spagnolo, così scambia la posizione del suo Disco 1 e Disco 2. Successivamente, il Rosso e il Giallo attaccheranno e il Blu mancherà il colpo (vedi Risolvere le Missioni).

Esempio 7: Un'altra opzione per il Giallo è verificare la forza delle Truppe a Panama dov'è il suo Disco Missione 4 pronto per attaccare. Egli segretamente guarda la Tessera Truppa e trova 2 Truppe più 1 già stampata e fanno 3 Truppe. Egli calcola che gli resta solo 1 Equipaggio dalla 4ª missione e non è sufficiente per avere successo nell'attacco, così decide di muovere il suo Disco 4 a Portobelo dov'è sufficiente 1 Equipaggio per attaccare.



D. GIRARE I DISCHI MISSIONE

Tutti i Dischi Missione sono adesso girati faccia in su. I numeri su ciascun Disco indicano l'ordine in cui effettueranno i loro attacchi o commerci: prima il Disco 1, quindi il Disco 2, ecc...

In ogni Destinazione il Disco col numero più basso è messo sul 1° cerchio e il successivo Disco più basso nel 2° cerchio. Se c'è un pareggio, è risolto dall'Ordine di Navigazione sul Molo di Partenza. Se è presente un Disco Golden Hind è sempre il primo a risolvere l'azione.

Solo 2 attacchi sono permessi per Destinazione, ma il 3°, 4° o 5° Disco Missione possono essere presenti in caso di un precedente attacco fallito. I Dischi vengono lasciati impilati accanto al 2° cerchio.



Esempio 8: Tutti i Dischi sono girati e piazzati nel loro ordine di arrivo: il Disco Missione 1 prima del Disco Missione 2, ecc... I pareggi sono risolti dall'Ordine di Navigazione che nell'Esempio 3 era Verde, Rosso, Giallo, Blu. Da notare che il Blu 1 resta a Cartagena nel caso in cui il Rosso 1 o il Giallo 1 non può attaccare. Senza tenere conto dell'Ordine di Navigazione, il giocatore che ha il Disco Golden Hind condurrà la prima missione, prima del giocatore col Disco 1.

La Nave Fantasma



Quando un giocatore fa 1 o 2 col dado alla Taverna non riceve Equipaggio, ma usa il suo Disco Missione "Nave Fantasma" per questo viaggio. Quando tutti i Dischi Missione sono girati, questa nave scompare ed è rimossa dal tabellone. Avendo un Disco extra da piazzare, il giocatore può giocare per ultimo e vedere quale Destinazione gli altri giocatori hanno scelto.

E. RISOLVERE LE MISSIONI

Ciascun giocatore piazza il suo Disco Missione Nave Fantasma faccia in giù, sotto la sua nave nel Molo di Partenza. Questi Dischi segnano l'Ordine di Turno una volta che le navi dei giocatori sono salpate. Tutti gli attacchi e i commerci sono risolti un giocatore per volta in Ordine di Navigazione. Usando l'ordine



di turno dall'Esempio 3, l'ordine di risoluzione è: il giocatore con la Golden Hind parte per primo, quindi il Disco 1 Verde, poi il Disco 1 Rosso, poi il Disco 1 Giallo, poi il Disco 1 Blu, poi il Disco 2 Verde, poi il Disco 2 Rosso, e così via.

Un giocatore che ha la Golden Hind salpa con la sua nave dal Molo di Partenza alla Destinazione con il Disco Missione Golden Hind (piazza la nave sul Disco) e compie la sua missione.

Quindi, tutti i giocatori contemporaneamente salpano con le loro navi e le piazzano sui loro rispettivi Dischi Missione 1. Ogni Disco Missione 1 è risolto in Ordine di Navigazione, quindi tutti i giocatori muovono le loro navi sui loro Dischi Missione 2, risolte sempre in Ordine di Navigazione. Questo processo continua per i Dischi Missioni 3 e 4.

- In ogni Destinazione sono permessi soltanto due attacchi con successo. Se un attacco non può essere fatto, il giocatore riprende il Disco, quindi il Disco Missione "prossimo ad arrivare" tra i Dischi Missione [impilati] in attesa in questa Destinazione, in seguito avrà la possibilità di attaccare. Similmente, nei Porti Commerciali, se un giocatore non può commerciare riprende il proprio Disco Missione.
- Se ha successo, il giocatore attaccante riceve i PV stampati e gira il suo Disco a faccia in giù. Una volta che ci sono 2 Dischi a faccia in giù non si possono effettuare ulteriori attacchi. Il bonus per il primo giocatore che ha attaccato con successo una Destinazione è l'Oro, l'Argento o il Gioiello che viene preso e messo nella Cassa del Tesoro.
- Per attaccare con successo una Destinazione il giocatore deve rinunciare a un certo numero di Equipaggio (cubi grigi) e/o Cannoni (cubi neri) uguale al numero di Truppe e/o Cannoni che difendono tale Destinazione.
- Un giocatore può scegliere di non intraprendere un'azione con un particolare Disco Missione (egli può non essere in grado di attaccare con successo o può scegliere di attendere per un bersaglio migliore in seguito) e il Disco è rimesso nella sua riserva.

Attaccare le Città

Accanto a ogni Città c'è un'icona raffigurante 1 Truppa. Per attaccare una Città, il giocatore deve spendere 1 Equipaggio (cubo grigio) per neutralizzare questa Truppa. Avendo speso 1 Equipaggio, il giocatore muove il suo Segnapunti di tanti PV quanti

ne sono indicati su quella Città. Quindi, egli piazza uno dei suoi Cubi Giocatore sull'icona Città sulla Tabella dei Tipi di Conquista, ad indicare che ha attaccato con successo almeno 1 Città.

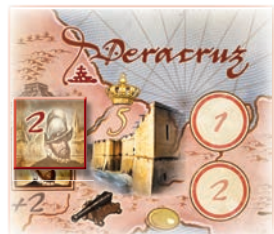


Il primo giocatore che attacca con successo una Città, ottiene il vantaggio di reclamare l'Argento o l'Oro presente su di essa.

Attaccare i Forti

Accanto a ogni Forte ci sono truppe e cannoni a difesa. Il primo giocatore che attacca un Forte gira la Tessera delle Truppe di difesa e aggiunge il numero stampato in basso. Questo totale corrisponde a quanto Equipaggio (cubi grigi) egli deve spendere. Inoltre, il giocatore deve spendere Cannoni (cubi neri) pari al numero di icone Cannone che ci sono. Fatto ciò, il giocatore muove il suo Segnapunti di tanti PV quanti ne sono indicati sul Forte. Quindi, egli piazza uno dei suoi Cubi Giocatore sull'icona del Forte nella Tabella dei Tipi di Conquista, ad indicare che ha attaccato con successo almeno 1 Forte. I Giocatori che hanno una Scialuppa possono ignorare i cannoni quando attaccano qualsiasi Forte in questo viaggio. Il primo giocatore che attacca con successo un Forte, ottiene il vantaggio di reclamare l'Argento o l'Oro presente su di esso.

Esempio 9: Attaccare Veracruz in questo caso richiede 4 cubi grigi e 1 cubo nero. Ciò fa fare 5PV ai primi 2 giocatori che l'attaccano, ma il primo attaccante prenderà l'Oro. Se si attacca con una Scialuppa, i cannoni sono ignorati e saranno necessari solo 4 cubi grigi per attaccare con successo Veracruz.



Attaccare i Galeoni

Ogni Galeone Spagnolo ha su di esso un certo numero di cannoni, a cui deve essere aggiunto il numero di cannoni indicato sulla Tessera Fregata Spagnola piazzata accanto al Galeone. Il primo giocatore ad attaccare questo Galeone gira la Tessera della Fregata in difesa. Per attaccare un Galeone, il giocatore deve spendere questo numero di Cannoni (cubi neri). Fatto ciò, il giocatore muove il suo Segnapunti di tanti PV quanti ne sono indicati sul Galeone. Quindi, egli piazza uno dei suoi Cubi Giocatore sull'icona del Galeone nella Tabella dei Tipi di Conquista, ad indicare che ha attaccato con successo almeno 1 Galeone. Il primo giocatore che attacca con successo un Galeone, ottiene il vantaggio di reclamare il Gioiello presente su di esso.

Nota: Tutto l'oro, l'argento e i gioielli catturati vanno messi nella Cassa del Tesoro del giocatore.

Esempio 10: Attaccare questo Galeone, richiede 4 cubi neri. Ciò fa fare 8 VP ai primi 2 giocatori che l'attaccano, ma il primo attaccante prenderà il Gioiello.



Commercio

Ogni Porto Commerciale ha Merci che possono essere acquistate. Il primo giocatore a commerciare sceglie quale Merce vuole e i giocatori successivi scelgono ciò che rimane. I giocatori ritornano un Bene di Commercio (cubo viola) nella Scheda del Porto di Plymouth, prendono la Merce e la piazzano nell'icona corrispondente sulla propria Scheda di Bordo. Multipli di ogni tipo di Merce possono essere accumulati. Il numero di cerchi in un Porto Commerciale indicano il numero di commerci che si possono fare in questo viaggio, ma è consentito 1 solo commercio per viaggio in ogni Porto.



Esempio 11: il Blu commercia il suo cubo viola e prende lo Zucchero. Il Giallo nel suo turno commercia il suo cubo viola e deve prendere il Tabacco che è tutto quello che è rimasto.

F. RITORNO A PLYMOUTH

- Dopo che tutte le Missioni sono state completate, un giocatore **può** annunciare il suo ritorno a Plymouth e muovere la sua nave nel Molo di attracco sullo spazio libero col numero più basso. Riprende tutti i Dischi Missione inutilizzati sulla plancia, p. es., ritornando in Inghilterra dopo la 3^a Missione, si riprende il suo 4^o Disco Missione poichè non sarà utilizzato. Tutti i Dischi Missione a faccia in giù rimangono sulla plancia.
- Ogni giocatore **deve** tornare dopo la sua 4^a Missione.
- I giocatori che ritornano a Plymouth in anticipo (prima di utilizzare il loro 4^o Disco) ricevono il "bonus dell'eroe": il 1^o giocatore riceve 2 PV e il 2^o 1 PV, purchè abbiano attaccato con successo almeno 1 Città, Forte o Galeone nel loro viaggio.



Esempio 12: Usando le posizioni dell'Esempio 8 - il Verde decide di rientrare dopo avere attaccato Puerto Cabello (Missione 3). Il Blu rientra dopo la sua 3^a Missione. Il Rosso e il Giallo fanno la loro 4^a Missione e rientrano in questo ordine - il Rosso rientra prima del Giallo in Ordine di Navigazione. Il Verde prende 2 PV e il Blu prende 1 PV.

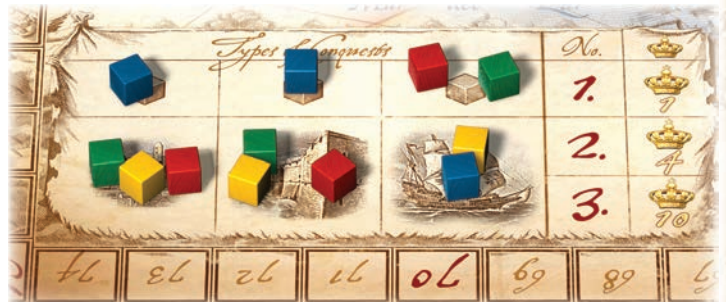
G. PUNTEGGIO DEL VIAGGIO

Dopo che tutti i giocatori sono ritornati a Plymouth, ognuno verifica la Tabella dei Tipi di Conquista e calcola il punteggio del suo viaggio.

I Cubi Giocatori sono piazzati sulle icone Città, Forte e Galeone se il giocatore ha attaccato con successo ciascuno di essi in questo viaggio.

Avere attaccato un Tipo dà 1 PV, due Tipi danno 4 PV e se tutti e tre i Tipi sono stati attaccati, danno 10 PV. Vengono poi segnati sulla Traccia del Punteggio.

- Il possessore dell'Ammiraglio guadagna 1 PV per ogni Oro non reclamato e il possessore del Governatore guadagna 1 PV per ogni Argento non reclamato.



Esempio 13: Usando di nuovo l'Esempio 8, il Rosso ha attaccato 2 Forti e 1 Città. il Giallo ha attaccato 1 Città, 1 Forte e 1 Galeone. Il Verde ha attaccato 2 Città e 1 Forte. Il Blu ha attaccato 1 Galeone. I cubi per ogni giocatore mostrano se hanno attaccato un particolare bersaglio. Anche se sono stati attaccati 2 dello stesso tipo, sull'icona è piazzato solo 1 cubo. Il Blu prende 1 PV, il Rosso e il Verde 4 PV e il Giallo 10 PV. (Da notare che le merci che ogni giocatore ha acquistato non sono menzionate qui, poichè si accumulano e sono conteggiate dopo il 3^o viaggio).

H. RIPRISTINO DEL TABELLONE

Alla fine del 1^o e 2^o viaggio, il tabellone è ripristinato per il viaggio successivo. Soltanto le Merci rimangono ai giocatori.

- I seguenti oggetti ritornano sulla Scheda del Porto di Plymouth:
 - Tutti i barili, i cubi grigi, neri e viola
 - Le Tessere Fregata Spagnola e Truppe Spagnole
 - Le Tessere Governatore, Ammiraglio, Scialuppa e Informatore
 - L'Oro, l'Argento e i Gioielli non reclamati
- Le navi dei giocatori nel Molo di Attracco sono nuovamente ridotte a Fregate, quindi si ripristina nel seguente ordine, per l'inizio del prossimo viaggio: il giocatore in ultima posizione sul Tracciato del Punteggio inizia dal 1^o Molo, il penultimo va al 2^o Molo, il 3^o va al 3^o Molo, ecc... Se c'è pareggio, i giocatori rimangono nella posizione relativa (l'Ordine di Navigazione) come per l'ultimo viaggio.
- I giocatori riprendono il loro Dischi Giocatore dai Luoghi, i loro Dischi Missione dalle Destinazioni e dal Molo di Partenza e i loro cubi dalle Zone di Navigazione.
- I cubi della Scheda dei Tipi di Conquista sono ripristinati.
- Le Tessere Luogo sono mescolate e disposte a caso sui primi 16 Luoghi sulla Strada di Plymouth.
- Mescola le 3 Tessere Galeone e piazzane 1 a faccia in su, su ciascuna delle 3 icone galeone sulla plancia.

- Rifornisci i Tesori, cosicchè ogni Città, Forte e Galeone ha l'Oro, l'Argento o i Gioielli visualizzati.
- Rifornisci le Merci, cosicchè ogni Porto Commerciale ha per ciascuna Merce visualizzata 1 per tipo.
- Il Segnalino Viaggio è mosso sul viaggio successivo.

Viaggi 2 e 3

I viaggi 2 e 3 sono condotti nello stesso modo eccetto l'ordine di partenza che è determinato dall'ordine delle navi nel Molo di Attracco dopo che il tabellone è stato ripristinato seguendo il viaggio precedente. Il tabellone non è ripristinato dopo il 3° viaggio, perchè l'ordine delle navi nel Molo di Attracco è usato come eventuale spareggio alla fine del gioco.

Anche l'ordine dei 16 Luoghi è differente per i viaggi 2 e 3 poichè le Tessere Luogo vengono mescolate e piazzate sui primi 16 Luoghi stampati sulla plancia.

Punteggio Finale

Dopo che il 3° viaggio è finito, i giocatori conteggiano:

1. Merci

Usando la Tabella delle Merci, i giocatori conteggiano i PV per gruppi di Merci che hanno raccolto:

- Ogni gruppo di 4 Merci differenti dà 26 PV
- Ogni gruppo di 3 tipi qualsiasi di Merci dà 16 PV
- Ogni gruppo di 2 tipi qualsiasi di Merci dà 8 PV
- Le singole Merci danno ciascuna 2 PV

Crediti

Game Design by Peter Hawes

Published by
KAYAL Games Pty Ltd
154 Virginia Ave,
Hawthorne QLD 4171
Australia



For more information visit our website at
<http://kayalgames.com.au/>

Production and exclusive distribution
by Eagle Games.
<http://www.Eagle-Gryphon.com/>



Layout and Graphic Artwork: Franz Vohwinkel

©2013 KAYAL Games Pty Ltd



Esempio 14: Questo gruppo di Merci dà 26 PV. Per 1 gruppo di 3 (Tabacco, Zucchero, Caffè) 16 PV, 1 gruppo di 2 (Tabacco, Zucchero) 8 PV e un singolo Tabacco 2 PV.

2. Cassa del Tesoro

Ogni giocatore rinnova i Tesori dalla propria Cassa e li conteggia come PV sulla Traccia del Punteggio
Argento = 3 PV Oro = 4 PV Gioielli = 5 PV

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di PV. I pareggi sono risolti dall'ordine delle navi nel Molo di Attracco alla fine del 3° viaggio.

SUGGERIMENTI MENTRE IMPARATE IL GIOCO

Giocate le prime partite con i Luoghi così come sono stampati sul tabellone. Non mettere le Tessere Luogo sul tabellone com'è descritto in "Viaggi 2 e 3". Una volta acquisita esperienza col gioco, allora usa le normali regole per cambiare l'ordine dei Luoghi, dove ti attende una sfida tutta nuova.

NOTA: Questo regolamento è stato tradotto da Innominato76 e 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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Ringraziamenti

Special thanks to Dominika Podlezanski, Peter Reardon, Paul Gilbert and Babak Hadi, who were present at so many testing sessions. Thanks to Howard Posner who was called upon for his sage advice on all manner of things from mechanics to components and presentation.

As always, all my friends at Alan Moon's "Gathering of Friends" were helpful and full of ideas, but in particular Ralph Anderson (who chalked up more games in 1 week at The Gathering than some of my Australian playtesters), Leo Tischer and Ron Krantz. JonBen from BGG, John Farrell and Gerald Squelart's extensive gaming knowledge ensured the technical clarity of the rule book. Finally, thanks to Rick Soued for his frequent advice and expertise in getting the game published.