



## *OLTRE MARE*

### **CONTENUTO**

- 98 Carte Merce: 8 Carte Gioielli, 10 Carte Pergamena, 12 Carte Seta, 14 Carte Sale, 16 Carte Ceramiche, 18 Carte Olive, 20 Carte Grano
- 1 Carta Venezia
- 1 Tessera giocatore di partenza
- 40 Tessere Prestigio
- 32 Segnalini Porto
- 5 Cubetti in legno (in 5 colori)
- 5 Segnalini Meno (-)
- 5 Carte Sommario
- 1 Tabellone di gioco
- 5 Navi (in 5 colori)

### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

I giocatori rappresentano importanti famiglie di mercanti che cercano di espandere il loro commercio in tutta la zona del Mediterraneo. Per fare questo si sposteranno in tutta la regione, viaggiando di porto in porto caricando e consegnando i loro carichi di merci: gioielli, rotoli di pergamena, seta, sale, ceramiche e terraglie varie, olive e grano. Conoscendo i limiti e le indicazioni delle loro Carte Merce, i giocatori cercheranno di riempire le loro navi con vari carichi che di volta in volta potranno garantire il maggior profitto. Dovranno anche guardarsi dalla minaccia dei Pirati che attaccheranno le loro navi cercando di rubarne il carico. Il giocatore che riuscirà a guadagnare il maggior numero di Ducati da questo commercio sarà il vincitore.

### **PREPARAZIONE DEL GIOCO**

Piazzate il Tabellone di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la Carta Sommario, la Nave e il Cubetto in legno del suo colore. Mescolate i Segnalini Porto e metteteli a caso scoperti su ogni porto presente sul Tabellone. Mettete i Segnalini rimasti nella

scatola. (Per 2 giocatori rimuovete dal gioco tutte le Carte Grano). Mescolate coperte tutte le Carte Merce. Mettete i Cubetti in legno nello spazio “11” del Percorso Punti. Il numero dei Ducati che ogni giocatore ha a disposizione durante il gioco è indicato dalla posizione del suo Cubetto su questo percorso. E’ possibile avere anche un numero negativo di Ducati: quando un giocatore scende sotto lo zero, gli viene consegnato un Segnalino Meno (-), che restituirà una volta tornato in attivo.

I giocatori scelgono il giocatore iniziale che riceve la Tessera del giocatore di partenza.

**Porti di partenza:** per determinare i porti di partenza i giocatori girano a turno, partendo dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, le Carte Merce fino a che non trovano una Carta con il nome di un porto. I giocatori prendono la Carta e la mettono come prima Carta del loro Mazzo Stiva. Di seguito piazzano la loro Nave nel porto corrispondente. I giocatori prendono il Segnalino Porto da quest’ultimo e lo rimettono nella scatola.

Quando tutti i giocatori hanno un porto di partenza, mischiate tutte le Carte Merci e mettete il mazzo coperto di fianco al tabellone. Ogni giocatore, al proprio turno, pesca **4 carte** dal mazzo tenendole nascoste agli altri. Adesso mettete la Carta Venezia circa a metà del mazzo.

## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Il gioco si svolge in senso orario. Quando un giocatore è di turno, viene definito **giocatore attivo** e il suo turno si divide nelle seguenti fasi:

1. POTENZA MARINARA
2. COMMERCIO
3. AZIONI
4. CARICO

### **1) POTENZA MARINARA**

All’inizio del proprio turno il giocatore conta il numero di carte che ha in mano. Se il numero è maggiore del numero di simboli Potenza Marinara (visibili sulla prima carta del Mazzo Stiva e indicati dal simbolo del leone), deve scartare le carte in eccedenza. Il giocatore può decidere quali carte scartare ed in che ordine. Le carte vanno scartate **coperte** sul proprio Mazzo Pirati.

*Esempio. All’inizio del suo turno il giocatore B ha un numero di Potenza Marinara di 5 e ha 7 Carte in mano. Deve scartarne 2, a sua scelta, e metterle sul proprio Mazzo Pirati.*

### **2) COMMERCIO**

Il giocatore attivo può liberamente scambiare Carte e/o Punti con gli altri giocatori. Lo scambio può essere anche gratuito, quando un giocatore riceve una carta senza nulla in cambio. I giocatori possono scambiare solamente con il giocatore attivo. Durante la negoziazione i giocatori possono chiedere quali Merci e quali simboli ci sono sulle Carte che si vogliono scambiare: devono dire il vero riguardo il tipo di Merce, ma possono mentire riguardo alle altre informazioni presenti sulla carta. Ogni giocatore che commercia con il giocatore attivo guadagna 1 Punto Prestigio. Durante un turno ogni giocatore può guadagnare al massimo 1 Punto Prestigio, non importa quanti scambi vengano fatti con il giocatore attivo. I giocatori possono guadagnare anche gratuitamente un Punto Prestigio, come regalo, mentre il giocatore attivo non guadagna mai Punti Prestigio.

Il giocatore attivo può comprare Carte dal Mazzo Merci oppure dal proprio Mazzo Pirati. Ogni Carta costa 3 Punti Ducati (indipendentemente dal Mazzo da cui si pesca). Il giocatore attivo può

alternare lo scambio con gli altri giocatori all'acquisto di Carte dai Mazzi. Può commerciare con gli altri giocatori quante volte vuole, ma può comprare al massimo 4 Carte per turno.

Se nell'acquisto di una Carta il giocatore possiede zero Ducati o scende sotto gli zero Ducati, il costo delle Carte diventa di 4 Ducati. Con il cubetto si può scendere al di sotto di zero Punti Ducati: in questo caso al giocatore verrà consegnato l'apposito Segnalino Meno (-).

### 3) AZIONI

Il giocatore attivo deve giocare obbligatoriamente giocare scoperte sul tavolo davanti a sé alcune Carte dalla propria mano. Il numero esatto delle Carte che deve giocare è indicato dal numero di simboli Carico sulla Carta visibile del proprio Mazzo Stiva (in basso). Se il giocatore non avesse sufficienti Carte non può iniziare questa Fase, ma deve continuare la Fase del Commercio fino ad averne un numero sufficiente.

Su ciascuna Carta sono evidenziate 2 azioni tra le 4 possibili: Ducati, Pirati, Mercato, Navigazione. Si eseguono queste Azioni nell'ordine indicato:

#### AZIONE DUCATI

Il giocatore attivo guadagna Punti Ducati. Se il numero totale dei simboli Ducati sulle Carte giocate è 1 il giocatore guadagna **1** Punto Ducato. Se il numero di simboli è 2 il giocatore guadagna **3** Punti Ducati, se il numero di simboli è 3 o più il giocatore guadagna **6** Punti Ducati.

#### AZIONE PIRATI

Il giocatore attivo **deve** muovere Carte dal Mazzo Merci al proprio Mazzo Pirati. Le carte pescate sono messe a faccia in giù senza essere viste. Se il numero totale dei simboli Pirata sulle Carte giocate è 1 il giocatore muove **1** Carta. Se il numero dei simboli è 2 muove **3** Carte, se il numero dei simboli è 3 o più muove **6** Carte.

#### AZIONE MERCATO

Il giocatore attivo **deve** pescare Carte dal Mazzo Merci per aggiungerle alla sua mano. Se il numero totale dei simboli Mercato sulle Carte giocate è 1 il giocatore pesca **1** Carta. Se il numero dei simboli è 2 pesca **3** Carte, se il numero di simboli è 3 o più il giocatore pesca **6** Carte.

#### AZIONE NAVIGAZIONE

Il giocatore **deve** muovere la propria Nave lungo le rotte nella mappa. Il numero di simboli Nave sulle Carte giocate indica esattamente il numero di Porti di cui la Nave si deve spostare (non può fermarsi prima). Non è consentito percorrere lo stesso percorso più volte durante lo stesso turno. Se nel Porto dove la Nave si **ferma** c'è un Segnalino Porto, il giocatore lo prende: questo sarà il suo nuovo Segnalino Porto attivo. Se invece non c'è alcun Segnalino Porto, il giocatore attivo perde il suo attuale Segnalino attivo (lo gira, ma lo conserverà comunque fino alla fine del gioco).

AZIONI		Numero di simboli sulle Carte giocate			
		1	2	3	4+
Ducati	Guadagna Punti Ducati	1	3	6	6
Pirati	Muovi Carte dal Mazzo Merci al tuo Mazzo Pirati	1	3	6	6
Mercato	Pesca Carte dal Mazzo Merci	1	3	6	6
Navigazione	Muovi la Nave sulla mappa	1	2	3	4

#### **4) CARICO**

Dopo aver eseguito le Azioni il giocatore attivo deve riporre nel proprio Mazzo Stiva le Carte giocate. Le Carte vanno riposte a faccia in sù e l'ordine con cui sono impilate è a scelta del giocatore. L'ordine è molto importante, l'ultima Carta impilata (quella visibile) influenza il prossimo turno del giocatore: il numero di simboli Potenza Marinara definisce il massimo numero di Carte che il giocatore potrà tenere in mano all'inizio del suo prossimo turno; il numero di simboli Carico indica il numero di Carte che dovranno essere giocate nel prossimo turno.

Alla fine del suo turno il giocatore può tenere in mano tutte le Carte che ha (dovrà scartarle solo all'inizio del suo prossimo turno).

Il nuovo giocatore attivo diventa quello alla sinistra dell'attuale.

#### **PUNTEGGIO INTERMEDIO**

Quando viene pescata la Carta Venezia il gioco viene interrotto per il calcolo del punteggio intermedio. Ci sarà poi il calcolo del punteggio finale alla fine del gioco.

##### **1. Punti Prestigio:**

Nel momento in cui la Carta Venezia viene pescata (o risulta come prima carta in cima al mazzo) si procede con l'assegnazione tra i giocatori di alcuni Punti Ducati bonus.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio guadagna 6 Punti Ducati, il giocatore che segue con il maggior numero di Punti Prestigio guadagna 3 Punti Ducati, il terzo in classifica guadagna 1 Punto Ducato. Gli altri non guadagnano nulla. Se vi è parità tutti quei giocatori guadagnano i Punti Ducati dovuti. Tutti i giocatori rimettono le loro tessere prestigio nella riserva.

##### **2. Mazzo Stiva:**

Ogni giocatore prende il tipo di merce (anche più di una carta eventualmente) che risulta in cima al proprio Mazzo Stiva. Viene calcolato il punteggio del resto delle merci come descritto nella sezione "Punteggio Finale", segnando questo punteggio nell'apposito percorso e scartando poi le carte in questione.

*Esempio:*

*Il giocatore A possiede le seguenti merci nel suo Mazzo Stiva: olive, olive, gioielli, gioielli, grano, grano, grano, grano e grano. Il giocatore prende la prima merce disponibile, le due carte olive, che andranno a formare il nuovo Mazzo Stiva e calcola il valore delle altre merci: in questo caso guadagna 5+12 Ducati come corrispettivo dei gioielli e del grano.*

La Carta Venezia viene scartata, il giocatore attivo eventualmente pesca una carta per rimpiazzare la Carta Venezia (se questa è stata pescata) e continua il suo turno se non era ancora finito, altrimenti il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

#### **FINE DEL GIOCO**

Quando un giocatore pesca l'ultima carta dal mazzo delle merci, i giocatori sono nel loro ultimo turno. Il gioco continua fino alla conclusione del turno da parte del giocatore che si trova alla destra del giocatore iniziale. Adesso si calcola il punteggio finale. Durante l'ultimo turno se necessitano carte merci, vengono mischiate quelle scartate per formare un nuovo mazzo. (Nell'eventualità che finisca anche questo mazzo, calcolate il punteggio del giocatore di partenza, quindi mischiate il suo mazzo stiva e il suo mazzo pirati e formate un nuovo mazzo per l'occorrenza).

## PUNTEGGIO FINALE

Il calcolo del punteggio finale è diviso in 4 parti. Il giocatore con il maggior numero di Ducati alla fine del conteggio è il vincitore.

Merce	Punteggi	Rarità
Gioielli	1/5	8
Pergamena	1/4/8	10
Seta	1/3/7	12
Sale	1/3/6/10	14
Ceramiche	1/3/6/9	16
Olive	1/2/4/7/11	18
Grano	1/2/4/7/12	20

### 1. Punti Prestigio:

Il giocatore con maggior numero di Punti Prestigio guadagna 6 Punti Ducati, il giocatore che segue con il maggior numero di Punti Prestigio guadagna 3 Punti Ducati, il terzo guadagna 1 Punto Ducato. Gli altri non guadagnano nulla. Se vi è parità i giocatori guadagnano i Punti Ducati dovuti.

### 2. Punti del Mazzo Stiva:

Ogni giocatore “vende” le Carte Merce presenti nel proprio Mazzo Stiva. Il punteggio viene calcolato in base ai raggruppamenti di Carte Merce dello stesso tipo. Per questo è importante non mescolare le Carte del Mazzo Stiva. Iniziando dalla prima Carta visibile si pescano una ad una le Carte finché sono tutte dello stesso tipo di Merce.

*Esempio. Il giocatore A comincia a sfogliare il suo Mazzo Stiva. La prima carta (quella visibile) è una Carta Olive, la seconda è un' altra Carta Olive, la terza è una Seta, così come la quarta e la quinta. Fin'ora ha creato due gruppi: uno di Olive formato da 2 carte, un altro di Seta formato da 3 carte.*

Carte con la stessa merce ma che si trovano in punti separati del Mazzo Stiva si considerano di gruppi differenti.

*Esempio. Nel proseguire la formazione dei gruppi, Francesco trova altre 4 Carte Olive contigue. Queste carte formano un gruppo a sé e non vanno messe insieme al gruppo precedente.*

Per calcolare i punteggi si considera ciascun gruppo così formato. Ciascuna Merce ha una sequenza di punteggi (vedi la Tabella sopra o le Carte). I numeri nella sequenza indicano i Punti Ducati che il giocatore guadagna se il gruppo è formato da **quel** numero di Carte.

*Esempio. Le Olive hanno la sequenza 1/2/4/7/11. Il giocatore A guadagna 2 Punti Ducati per il primo gruppo di 2 Carte Olive e 7 Punti Ducati per il secondo gruppo di 4 Carte Olive. La Seta ha sequenza 1/3/7. Il giocatore A guadagna 7 Punti Ducati per il gruppo di 3 Carte Seta.*

Se un gruppo è formato da un numero di Carte che supera la sequenza il punteggio è comunque il valore più alto della sequenza.

*Esempio. Il giocatore B ha un gruppo di 4 Carte Seta. Il numero di Punti Ducati che guadagna è 7, come se avesse solamente 3 Carte Seta nel gruppo.*

### 3. Punti del Mazzo Pirati (negativi):

Ciascuna Carta presente nel proprio Mazzo dei Pirati sottrae 1 Punto Ducato al punteggio totale.

### 4. Punti dei Segnalini Porto:

Il giocatore con il maggior numero di Segnalini Porto acquisiti durante il gioco guadagna 6 Punti Ducati. Il secondo giocatore con il maggior numero di Segnalini Porto guadagna 3 Punti Ducati, il

terzo guadagna 1 Punto Ducato. Gli altri giocatori non guadagnano nulla. In caso di parità nel numero di Segnalini ogni giocatore guadagna i Punti Ducati dovuti.

## **DESCRIZIONE DEI SEGNALINI PORTO**

Quando un giocatore si ferma con la propria Nave su un Porto egli prende il Segnalino Porto (se ce n'è uno). Ogni segnalino preso viene messo davanti a sé. Tuttavia solo l'ultimo pescato diventa il Segnalino attivo, gli altri vengono girati a faccia in giù (solo al segnalino attivo si applicano i privilegi descritti sotto). Un Segnalino resta attivo finché un altro Segnalino viene preso oppure la Nave si ferma su un Porto vuoto (cosicché il giocatore non ha nessun Segnalino attivo).

Vi sono 6 diversi Segnalini Porto:

### **■ Bussola**

Il giocatore che si ferma su un Porto con la Bussola può spostare immediatamente la sua Nave su un qualsiasi altro Porto a suo piacimento nella mappa. Il giocatore prende il Segnalino del nuovo Porto in cui si è spostato e lo attiva, mentre la Bussola è scartata. Non è permesso muoversi su un Porto dove ci sia un'altra Bussola.

### **■ Combatti i Pirati**

Il giocatore non considera i simboli Pirata sulle Carte giocate. Questo significa che durante il proprio turno nessuna Carta sarà aggiunta al suo Mazzo Pirati durante l'Azione Pirati. Questo non influenza però la Fase della Potenza Marinara: il giocatore deve comunque scartare le eventuali Carte in eccedenza e riporle sul Mazzo Pirati.

### **■ Mercato favorevole**

Il giocatore può acquistare Carte a prezzi vantaggiosi durante la propria Fase di Commercio. Può acquistare Carte (sia dal Mazzo Merci sia dal proprio Mazzo Pirati) ai seguenti prezzi: la prima Carta costa 1 Punto Ducato, la seconda 2 Punti Ducati, la terza 3 Punti Ducati e la quarta 4.

### **■ Autorità locale**

All'inizio di ciascun turno il giocatore attivo guadagna dei Punti Ducati secondo la formula: Punti Ducati guadagnati = numero simboli Potenza Marinara presenti sulla Carta visibile nel Mazzo Stiva **meno 3**. Quindi se vi sono 6 simboli di Potenza Marinara guadagna 3 Punti Ducati, se vi sono 5 simboli guadagna 2 Punti Ducati, se vi sono 4 simboli guadagna 1 Punto Ducato, altrimenti non guadagna nulla.

### **■ Buoni Affari**

Durante l'Azione Ducati, il giocatore aggiunge 1 simbolo Ducato rispetto a quelli presenti nelle Carte giocate. Questo vale anche se nelle carte giocate non vi è alcun simbolo Ducato.

### **■ Navigazione Tranquilla**

Il giocatore guadagna 1 Punto Ducato per ciascun simbolo Navigazione sulle Carte giocate (durante il proprio turno).