

Anno 1503

Espansione: Aristocratici e Pirati

Materiale di Gioco

- 1 Mappa di Gioco
- 21 Tessere Isola
- 1 Tessera Porto
- 4 Isole degli Aristocratici (Nobili)
- 10 Tessere Edifici dei Nobili
- 8 Pedine (Cannoni e Palazzi)
- 1 Dado Blu per le Battaglie
- 1 Indicatore Punti Vittoria
- 60 Carte di Gioco:
 - 30 Merci di Lusso (Seta, Marmo, Gemme Preziose)
 - 10 Carte Pirata (Dorso Blu)
 - 20 Carte Nobili (Dorso Verde)

Preparazione di Gioco

E' necessaria la confezione Base del Gioco per poter utilizzare la presente espansione. La nuova mappa di gioco viene collocata adiacente a quella base, in modo tale da far combaciare perfettamente il simbolo dei 2 Delfini. Si ricorda che muovere la barca tra le 2 mappe, contrassegnate dai 2 delfini, costa 1 Punto Azione.

La tessera del Porto viene collocata in cima alle 2 Isole, e più precisamente 3 spazi a sinistra della casella Delfino (Vedi l'illustrazione, riportata sul Manuale Originale). Le Nuove Carte Isola, vengono utilizzate esclusivamente sulla Nuova Mappa di Gioco. Queste ultime riportano sul dorso il simbolo di una corona per meglio differenziarle dalle altre, ma anche per agevolare la suddivisione delle stesse.

Ogni giocatore prende un'isola degli aristocratici (nobili) e si posiziona sulla sinistra come punto di partenza. Ogni giocatore ha a disposizione 2 segnalini, rappresentanti il simbolo del Palazzo e del Cannone. Il primo viene collocato sul primo spazio da ciascun giocatore nell'angolo in alto a sinistra, all'interno della propria isola degli aristocratici (Manor Track). Il secondo, viene collocato anch'esso sullo spazio n° 0 (Zero) nell'angolo in basso a destra (Cannon Track).

Le caratteristiche degli Edifici, saranno spiegate meglio alla fine di queste regole. Gli Edifici degli Aristocratici sono legate al numero di giocatori. In una partita a 2 si utilizza solo la Tessera n° 2, a 3 si utilizzano le tessere n° 2 e 3, mentre a 4 le si utilizzano tutte. Esse vengono disposte in maniera ben visibile in cima alla Nuova Mappa di Gioco.

Le Nuove Tessere Isola, hanno dei Depositi che producono beni di lusso: Marmo, Seta e Pietre Preziose. Il nuovo Mazzo di Carte, una volta mescolato, dovrà essere posto come pila a parte da quello fornito dal gioco base.

Si mescolano le carte con il Dorso Blu (Carte Pirata) e quelle con il Dorso Verde (Carte Aristocratici), i due mazzi dovranno essere collocati nei pressi del tabellone di gioco.

Ogni giocatore inizia con 1 Colono (2) e 1 Cittadino (3) sulla propria isola.
Questa Espansione, va ad aumentare le Condizioni per la Vittoria.
I Nuovi Obiettivi andranno registrati sugli appositi spazi.

Modalità di Gioco

L'espansione è simile alla versione base con l'aggiunta di alcune varianti che riprenderemo qui di seguito. Tutte le regole di base saranno applicate, a meno che non vengano contraddette espressamente da quelle Nuove previste nell'espansione.

Nota Bene:

- I beni di Lusso vengono chiaramente distinti dalle merci comuni.
- Nessun Bene di Lusso potrà essere preso durante la produzione, se il risultato del lancio di dado sarà pari a : “?”
- Nessun Bene di Lusso potrà essere preso se il risultato di un evento sarà: “Golden Times”.
- Gli Aristocratici sono immuni dagli eventi di Fuoco.
- I Pirati possono operare sulle proprie isole e non su quelle degli Aristocratici.
- Se un Deposito Beni di Lusso viene rimosso dall'Isola di partenza di un Giocatore (a seguito dell'evento Pirati), la Tessera rimossa viene collocata sul fondo della Pila Riserve. A questo punto il giocatore prenderà la 1° Tessera disponibile sulla Cima della Pila, collocandola su un qualsiasi spazio libero della propria isola.

Nuovi Elementi Introdotti nell'Espansione

- Il Porto;
- Deposito Beni di Lusso;
- Basi dei Pirati;
- Spazi di Mare controllati dai Pirati;

Il Porto

Se un giocatore costruisce una nuova nave, egli la posiziona su una casella di mare adiacente il Simbolo del Porto. Fate attenzione, poiché all'inizio del gioco tutte le navi andranno posizionate nel spazio di partenza.

Deposito Beni di Lusso

Se un Deposito viene scoperto durante l'esplorazione di una nave, questi viene collocato come un Nuovo Magazzino Merci. In aggiunta, il deposito potrà essere piazzato in uno spazio contrassegnato dal simbolo “?”. In questo caso, se durante il lancio del dado esce il suddetto simbolo, sarà facoltà del giocatore prelevare a propria scelta una merce normale o un bene di lusso. (Si ricorda che al massimo potranno essere piazzati 5 Depositi Merce sulla propria isola di partenza.

Base dei Pirati

Durante l'esplorazione, un giocatore potrà trovare una delle varie Basi dei Pirati, presenti sulla mappa. Il Numero stampigliato sulla tessera corrispondente, rappresenta il valore di Forza Combattiva dei Pirati. Una volta scoperta la base, il giocatore potrà decidere se scegliere un'altra tessera isola esplorando dell'altro oppure tenere buona la 1° estrazione (Base dei Pirati) ingaggiando immediatamente il combattimento. Un giocatore dovrà lanciare il dado Speciale (Blu),

il valore ottenuto andrà sommato a quello riportato sulla base dei pirati, indi per cui il totale rappresenterà la forza complessiva di combattimento.

Il giocatore avversario, lancia anch'esso il Dado e somma il valore ottenuto con quello dei cannoni attualmente posseduti ed indicati sull'apposita riga: "Cannon Track". Si raffrontano i risultati finali e chi avrà ottenuto il punteggio più alto vincerà il combattimento:

- Se Vince il Giocatore, la nave ritorna carica di rifornimenti. Il vincitore prende la base dei pirati dal tavolo di gioco e la colloca nell'apposito spazio indicato sull'isola degli aristocratici. Il giocatore avrà così uno sconto da 1 a 3 pezzi d'oro in meno sul prezzo di acquisto dei beni di lusso (come mostra la serigrafia riportata sulla base dei pirati).
La sconfitta di 2 basi pirata equivale al raggiungimento di un obiettivo per la vittoria. Un giocatore che ha già sconfitto 2 basi pirata non ne potrà attaccare delle altre per tutta la durata della partita.
- Se Vincono i Pirati, la corrispondente tessera viene nuovamente capovolta nel medesimo spazio. La nave del giocatore sconfitto è danneggiata, questa viene lasciata dove si trova e non potrà essere utilizzata sino a quando non sarà riparata. Il giocatore con la nave danneggiata, dovrà pagare per la riparazione: 1 pezzo di legname ed 1 di utensili. Una volta ultimata la riparazione il giocatore potrà riprendere il consueto turno di gioco.
- In Caso di Pareggio, il giocatore potrà giocare una Carta "Eroe del Mare" per sbloccare la situazione, altrimenti si continuerà a lanciare il dado sino a quando una delle 2 parti si aggiudicherà lo scontro.

Spazi di Mare controllati dai Pirati

Quando un giocatore muove la sua nave all'interno di uno spazio controllato dai pirati, egli li potrà incontrare, come conseguenza, le restanti azioni vengono automaticamente perse. Il giocatore alla sua sinistra, pescherà la 1° carta dal mazzo Pirati, annunciando se lo stesso sarà un immediato Avversario o un Pacifista. Esistono 2 tipi di carte:

- *Attacco dei Pirati (Piratebnuberfall)*
Il giocatore potrà pagare 3 pezzi d'oro per evitare il combattimento, così facendo la carta viene immediatamente scartata, in caso contrario si darà inizio alla battaglia. La carta indica quale altro giocatore interpreterà il ruolo del pirata durante lo scontro. Ci sono 5 possibili risultati:
 1. "Ihr Linker Nachbar ist der Pirat" il giocatore alla propria sinistra sarà il Pirata;
 2. "Ihr Rechter Nachbar ist der Pirat" il giocatore alla propria destra sarà il Pirata;
 3. "Ihr Zweiter Nachbar von links ist der Pirat" Il secondo giocatore alla vostra sinistra sarà il Pirata;
 4. "Ihr Zweiter Nachbar von rechts ist der Pirat" Il secondo giocatore alla vostra destra sarà il Pirata;
 5. "Der Pirat ist so stark wie Sie" Il pirata avrà la vostra stessa forza di base (nessun specifico giocatore sarà chiamato in causa);

Il giocatore chiamato in causa (nel ruolo di pirata) prenderà la Carta pescata ed aggiungerà alla stessa il valore attuale dei cannoni posseduti con il risultato del lancio di dado (Blu). Se la forza iniziale del Pirata è uguale al giocatore di turno, qualsiasi altro potrà lanciare il dado per il combattimento. In questo caso il numero di cannoni sommati al risultato del dado sarà uguale a quello posseduto dal giocatore di turno.

Alla fine si confrontano i totali, quello con il valore finale più alto si aggiudicherà lo scontro, i risultati possibili saranno:

- § Vince il Pirata, le conseguenze di sconfitta a carico del giocatore vengono chiaramente elencate nella lista “Sconfitta” (Niederlage). Ci sono 3 possibili danni:
- “Geben Sie eine Ware oder Luxusware oder 5 Gold ab” perdi 1 merce, 1 merce di lusso o 5 pezzi d’oro.
 - “Legen Sie Ihr Schiff neben den Hafen” la nave è danneggiata e viene collocata nel porto. Per ripararla devi spendere 1 merce ed 1 attrezzo.
 - “Sie verlieren die Halfte Ihres Golden” perdi metà del tuo oro posseduto.

Se un giocatore dichiara di pagare una merce o dell’oro e non ha niente per pagare non ci sono penalità da applicare allo stesso.

- § Vince il giocatore, consultare la sezione “Vittoria” (Sieg). Ecco le possibili ricompense:
- Seta (Seide)
 - Marmo (Marmor)
 - Pietra Preziosa (Edelstein)
 - Spezia (Gewurz)
 - Tabacco (Tabak)
 - Oro (Gold)

- § Pareggio, il giocatore potrà giocare una Carta “Eroe del Mare” per sbloccare la situazione, altrimenti si continuerà a lanciare il dado sino a quando una delle 2 parti si aggiudicherà lo scontro.

Terminata la battaglia la Carta viene scartata.

- *Pirati Pacifici (Friedlicher Pirat)*
Sono presenti nel mazzo 2 Carte Pirata Pacifici. Una offre la vendita di qualsiasi bene di lusso per 5 pezzi d’oro, l’altra invece di venderti una spezia o un tabacco per 2 pezzi d’oro e richiede di rimischiare il mazzo.

Nuovi parti di Gioco presenti sull’Isola degli Aristocratici

1. Beni di Lusso
2. Costruzione di Palazzo
3. Nobili
4. Cannoni
5. Carte Azione

Beni di Lusso

I nobili necessitano di beni di lusso per poter vivere sull’isola. Il prezzo di acquisto per tali merci è di 10 pezzi d’oro (Marmo, Seta e Pietre Preziose). Questo prezzo può essere scontato sconfiggendo le basi dei pirati o costruendo un edificio speciale: “Teatro”. Un accordo commerciale non dà luogo ad alcun sconto sull’acquisto di tali beni. Alla fine di ogni turno, il giocatore non potrà possedere una combinazione superiore alle 5 unità tra beni di lusso e merci.

Costruzione Palazzo

Un Palazzo viene costruito in 9 Step e prende posto durante la 2° parte di turno di un giocatore. La costruzione di ogni livello mostra le merci ed i beni di lusso necessari. Pagando le appropriate carte

si può far avanzare il segnalino sulla “Manor Track”. Il primo Turno di costruzione prevede il pagamento di 2 soli pezzi d’oro.

Ogni volta che un giocatore fa avanzare il suo segnalino, pesca una Carta Azione Verde. Questa carta può essere giocata immediatamente oppure trattenuta per futuri utilizzi. Per completare il Palazzo, il giocatore dovrà sconfiggere almeno una Base Pirata (Prima dello Step 9). Il completamento della Villa comporta il raggiungimento di un Obiettivo per la Vittoria.

Nobili

All’inizio di una partita un Nobile vive sulla propria isola. Egli potrà comprare qualsiasi bene di lusso per 3 pezzi d’oro (1 per turno). Esistono 3 tipi di Edifici che possono essere costruiti sull’Isola e sarà sufficiente pagarne il costo riportato sulla tessera corrispondente. E’ a discrezione del giocatore scegliere quale Edificio costruire per primo e così via, l’unica eccezione è che non sono ammessi Edifici Doppi. Uno degli spazi per il piazzamento dell’edificio mostra il simbolo di un teschio, di conseguenza è necessario sconfiggere una base pirata per poter costruire l’edificio all’interno dell’area contrassegnata.

Le caratteristiche di ogni edificio sono riportate alla fine del presente regolamento.

Si ricorda che la costruzione di 3 Edifici equivale al raggiungimento di un Obiettivo per la Vittoria.

Cannoni

I cannoni possono essere comprati con l’oro. Il primo cannone costa 4 pezzi d’oro, il secondo costa 6 pezzi d’oro e così via. Per ogni acquisto dovete far avanzare l’apposito segnalino sulla “Cannon Track”.

Carte Azione

Ad ogni miglioramento dei Palazzi, una carta azione (Verde) viene pescata dal giocatore di turno. Quest’ultima può essere giocata immediatamente oppure in un turno successivo. Normalmente la carta azione deve essere giocata prima della Fase Esplorazione (Navi). Comunque, la carta “Eroe del Mare” (See Hero) può essere giocata durante la fase di combattimento.

Alla fine del proprio turno, un giocatore non potrà avere più di 4 carte azione, oltre alla combinazione di 5 unità tra beni di lusso e merci, le eccedenze vanno scartate immediatamente.

Quando una carta azione viene utilizzata, questa è piazzata nella pila degli scarti. Qualora il mazzo vada ad esaurirsi, si rimischia semplicemente la pila degli scarti.

Durante il proprio turno un giocatore potrà, pagando 2 pezzi d’oro, scambiare una carta azione; semplicemente scarterà quella non desiderata e ne pescherà una nuova dalla cima del mazzo. La nuova carta potrà essere utilizzata immediatamente.

Obiettivi per la Vittoria

Ci sono 6 possibili obiettivi per la vittoria:

3 sono raggiungibili da un giocatore nella propria isola

- a) 3 Mercanti
- b) 4 Edifici Pubblici
- c) 3 Accordi Commerciali

3 obiettivi sono raggiungibili dall’isola dei nobili:

- d) 3 Edifici dei Nobili
- e) 2 Basi pirata sconfitte
- f) 1 Villa Completata

Nota Bene: gli obiettivi “a” e “f” possono essere raggiunti da tutti i giocatori. Gli obiettivi “b”, “c” e “d” sono limitati dal numero di tessere e non tutti i giocatori avranno la possibilità di raggiungerli. L’obiettivo “e” è dipendente da quante basi pirata sono distribuite all’interno della mappa nella fase di preparazione del gioco.

Vincere la Partita

Un giocatore per vincere la partita dovrà completare un obiettivo all’interno della propria isola (Obiettivo “a” “b” o “c”), oltre a 2 obiettivi sull’isola dei Nobili (obiettivi “d” “e” o “f”). Il giocatore che dichiara il completamento degli obiettivi sopra citati durante il proprio turno sarà il Vincitore. Il raggiungimento del 2° e 3° obiettivo sulla propria isola o il 3° sull’isola dei nobili è inutile ai fini della vittoria.

Descrizione Carte e Tessere

Carte Azione

- Baumeister (Costruttore), pagando 5 pezzi d’oro di può aggiornare uno dei propri residenti sull’isola di base (per esempio: da colono a cittadino).
- Entdecker (Esplorare), si ricevono 7 pezzi d’oro o si guardano 3 tessere isola.
- Erfinder (Inventore), si paga la metà per l’acquisto di un cannone.
- Freibeuter (Pirata), prendi una merce o un bene di lusso a tua scelta da un giocatore avversario.
- Handler (Mercante), puoi vendere al massimo 2 unità tra le combinazioni di merci o beni di lusso al prezzo di 6 pezzi d’oro ciascuno.
- Ingenieur (Ingegnere), si pagano 5 pezzi d’oro per piazzare una nave.
- Seeheld (Eroe del Mare), si vince una battaglia in caso di pareggio, contro una base pirata o ad un combattimento in mare contro i pirati.

Edifici dei Nobili

- Wealthy Aristocrat (Ricco Nobile), questo nobile agisce come tutti gli altri ad eccezione che paga 6 pezzi d’oro per i beni di lusso.
- University (Università), le navi dei giocatori guadagnano 1 cannone in più.
- Library (Libreria), il giocatore potrà aggiornare uno dei propri residenti sulla propria isola di partenza.
- Theatre (Teatro), i beni di lusso costano 2 pezzi d’oro in meno rispetto al normale.
- Cathedral (Cattedrale), si pescano 2 carte azione (si può utilizzare solamente una volta).
- Park (Parco), si prendono 12 pezzi d’oro (si può utilizzare solamente una volta).