



Pagina 1

Setup

1. Mettete il tabellone al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende le corrispondenti: **barche da pesca** (5 se in 3 giocatori, 4 se in 4 e 3 se in 5) **plancia giocatore e i gettoni compagnia**.
3. Mescolate i 68 gettoni "pesce e ambra" nel sacchetto di stoffa. Pescare i gettoni dal sacchetto e metterli a caso sul tabellone, faccia in alto. Ogni spazio azzurro riceve 1 gettone, e ogni spazio blu scuro ne riceve 2.
4. Una volta che i gettoni sono posizionati sul tabellone, aggiungere i 6 gettoni orologio al sacchetto e mescolare accuratamente.
5. A parte mescolare i gettoni domanda e distribuirli in modo casuale sugli 8 spazi rotondi dei 5 porti, rivolti verso l'alto. Ogni porto non può avere 2 gettoni dello stesso tipo. **Nota:** i simboli "0" e "-1" sono utilizzati solo in regola opzionale 1.
6. Il giocatore che per ultimo ha visto un pesce riceve il gettone giocatore iniziale. Il giocatore sceglie un qualsiasi porto e mette una delle sue barche su di esso. In senso orario, ciascun altro giocatore mette una delle sue barche su un porto a scelta. Più giocatori possono mettere la propria barca di partenza sullo stesso porto.

KAS v1.0 (inglese)

Traduzione a cura di - **Dragoncell** -

Gameplay: Il gioco si svolge in una serie di turni. In ogni turno un giocatore effettua **3 azioni** e poi il gioco procede in senso orario al giocatore successivo. Ci sono tre tipi di azioni: (1) vela (2), la pesca e (3) lo scarico. Un giocatore può eseguire la stessa azione più volte in un turno.

1. Vela: il giocatore può muovere **UNA** delle sue barche in qualsiasi spazio sul tabellone, purché tutte le sue barche formino un unico gruppo collegato dopo il movimento della barca. Ogni giocatore può avere solo 1 delle sue imbarcazioni in un unico spazio, ma più giocatori possono avere una barca nello stesso spazio.

Nota: durante il primo turno di vela di un giocatore, egli posiziona le sue barche rimanenti inutilizzate negli spazi sul tabellone accanto alla sua barca che è stata posta in un porto durante la preparazione.

2. Pesca: l'azione di pesca consente a un giocatore di raccogliere **UN** gettone pesce o ambra da qualsiasi spazio in cui ha posizionato 1 delle sue barche.

A. Se si tratta di un gettone di ambra, va a **faccia in giù** nel magazzino del giocatore.

B. Se è un gettone di pesce, va a **faccia in su** in uno dei cinque slot di carico sulla plancia del giocatore (fumi delle navi). Ogni giocatore può avere fino a 5 gettoni pesce a faccia in su nei cargo della propria flotta (1 per slot). Se non vi è spazio libero negli slot di carico della flotta, allora egli non può fare l'azione di pesca, a meno che: I_ raccolga solo ambra o II_ il giocatore decida di buttare via una parte del suo pescato in mare (vanno fuori, esclusi dal gioco) per fare spazio ai pesci che prevede di catturare (Gettare in mare pesci non costa un'azione).

3. Scarico: se un giocatore ha una delle sue barche su un porto, allora può scaricare. I gettoni domanda sui porti indicano quali tipi di pesci possono essere scaricati lì. Nel corso di una singola azione di scarico un giocatore può scaricare dalla sua flotta cargo un qualsiasi numero di pesci che sono richiesti al porto. Il giocatore muove il pesce scaricato dallo slot di carico della propria flotta all' interno del magazzino (capanni) **faccia in giù**. Il magazzino ha una capacità illimitata - può contenere un numero qualsiasi di gettoni.

Nota: vedi regola opzionale 1 qui sotto per le modifiche a questa azione.

→ **Rimpiazzo Gettoni:** dopo che un giocatore ha finito **tutte e 3** le azioni, ogni spazio sul tabellone vuoto sia di gettoni (pesci o ambra) che di navi verrà rimpiazzato di nuovi gettoni pescati dal sacchetto e messi a faccia in su. Gli spazi in azzurro ricevono 1 gettone a faccia in su e gli spazi blu scuro ne ricevono 2 sempre a faccia in su.

→ **Passaggio del tempo:** La borsa dispone di sei gettoni orologio che rappresentano il passare del tempo. Quando un gettone viene sorteggiato dalla borsa, il gioco entra in pausa. Ogni giocatore **deve** scegliere uno dei propri gettoni compagnia e giocarlo. I Giocatori piazzano i loro gettoni contemporaneamente. Tutti i 5 gettoni saranno piazzati entro la fine del gioco. Durante il gioco, i giocatori possono scegliere quale gettone giocare e in quale spazio di mercato della propria plancia (in basso) Ma una volta inserito, un gettone compagnia non può essere trasferito in un spazio di mercato diverso. Dopo che tutti hanno messo un gettone aziendale, il gettone orologio viene posto sulla traccia del tempo (lato del tabellone) per indicare il tempo che è passato e quanto tempo rimane ancora per la pesca. Poi un altro gettone viene pescato dalla borsa per i restanti spazi di mare che hanno bisogno di nuovi gettoni.

A. Ci sono quattro tipi di gettoni aziendali con i numeri sopra. Quando vengono giocati, sono posti a **faccia in giù** su uno degli spazi di mercato sulla plancia del giocatore. In questo modo, un giocatore decide quanto gli frutterà ogni tipo di pesce alla fine del gioco.

B. Il 5° gettone mostra una cassetta di sicurezza. Quando sorteggiato, viene posto a **faccia in su** e il giocatore deve **gettare via** due gettoni di pesci o ambra. Questi due gettoni possono provenire dalle navi o dal magazzino. Non è possibile adoperare il gettone "cassetta di sicurezza" se non si dispone di 2 gettoni da buttare via (tranne se si tratta dell'ultimo gettone aziendale).

Fine del gioco: Quando il 6 ° gettone orologio viene pescato dalla borsa, l'inverno si avvicina e le acque del Mar Baltico saranno presto congelate, impossibilitando la pesca. Nessun gettone aziendale può venire posizionato dopo aver pescato questo 6 ° gettone orologio perché i 5 gettoni società sono già stati collocati. L'attuale ciclo continua fino a quando il giocatore seduto alla destra del primo giocatore, cioè l'ultimo, finisce le sue 3 azioni del turno. Poi ogni giocatore compie un giro in più (3 azioni) e il gioco finisce. Se il 6 ° gettone orologio viene pescato dopo il turno dell'ultimo giocatore, si termina quel turno poi ogni giocatore esegue un giro in più (3 azioni) e il gioco finisce.

Ogni giocatore deve:

1. Buttare via tutti i gettoni pesce ancora a bordo delle navi - i pesci non consegnati ai magazzini non generano punti.
2. Rivelare i gettoni aziendali dal loro mercato e segnare i punti per i rispettivi tipi di pesci che hanno nel loro magazzino moltiplicandone il numero per il valore moltiplicativo del gettone.
3. Ogni gettone ambra vale sempre un punto.

→ **Il giocatore con più punti vince.** In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di gettoni nel loro magazzino vince. Se c'è ancora un pareggio, la vittoria è condivisa.

Regole Opzionali

1. *Gestione della domanda:* In questa variante, i gettoni della domanda non saranno posizionati in modo casuale nei porti durante la preparazione. Si parte a porti vuoti e la prima volta che qualsiasi tipo di pesce viene scaricato in un porto, il giocatore che scarica contrassegna, con un gettone domanda che mostra il tipo di pesce che viene scaricato, uno degli spazi adiacenti al porto. Se viene scaricato un secondo tipo di pesce in quel porto (sia nello stesso scarico o successivo), allora viene posizionato il tipo appropriato di gettone domanda sull'altro spazio adiacente il porto. Se lo spazio nel porto ha un simbolo "-1", ogni giocatore che scarica il pesce di quel tipo in quel porto dovrà scartare un pesce di quel tipo e solo il resto potrà andare al magazzino del giocatore.
Nota: È impossibile impostare un gettone domanda di un porto in uno spazio -1 se si sta scaricando solo 1 gettone pesce. i Gettoni Domanda rimangono sui porti fino alla fine del gioco. Una porto non può avere 2 gettoni domanda dello stesso tipo.
2. *Contratti commerciali:* All'inizio del gioco, mettere il mazzo di 6 carte di contratti commerciali a faccia in giù vicino al tavolo da gioco. Durante il gioco è disponibile un 4° tipo di azione (i giocatori continuano a svolgere 3 azioni da compiere durante un turno) un giocatore può guardare tra le carte del mazzo di contratti commerciali e selezionarne una di queste ultime e posizionarla a faccia in giù davanti a sé. Se il giocatore ha già un contratto commerciale, questo può essere sostituito con un'altra carta dal mazzo. Un giocatore non può mai avere più di un contratto commerciale. Alla fine del gioco, il giocatore con un contratto commerciale decide, dei gettoni raccolti, quali guadagnano punti da una vendita normale e quali gli faranno guadagnare punti adempiendo al contratto. Il giocatore posiziona i gettoni che gli faranno guadagnare punti col contratto spostandoli dal magazzino alla scheda contratto. Ogni 4 gettoni che adempiono al contratto della carta fanno guadagnare 7 punti. Il giocatore può soddisfare la vendita più volte, ricevendo 7 punti per ogni set appropriato di 4 gettoni. Il giocatore non è tenuto ad adempiere al contratto. Il contratto parzialmente soddisfatto (Meno di 4 gettoni) non fa guadagnare punti.