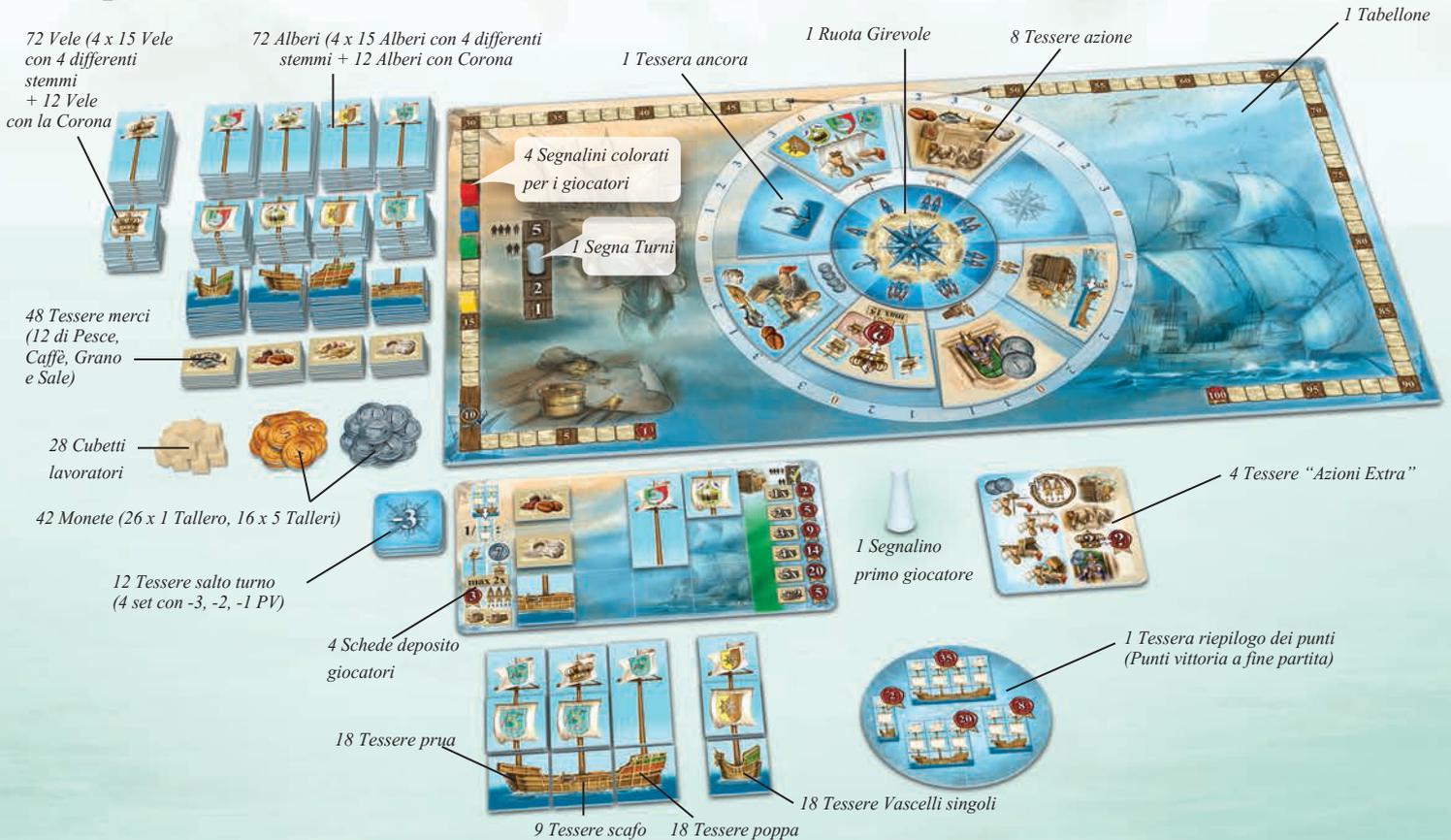


# NAUTICUS

## Panoramica

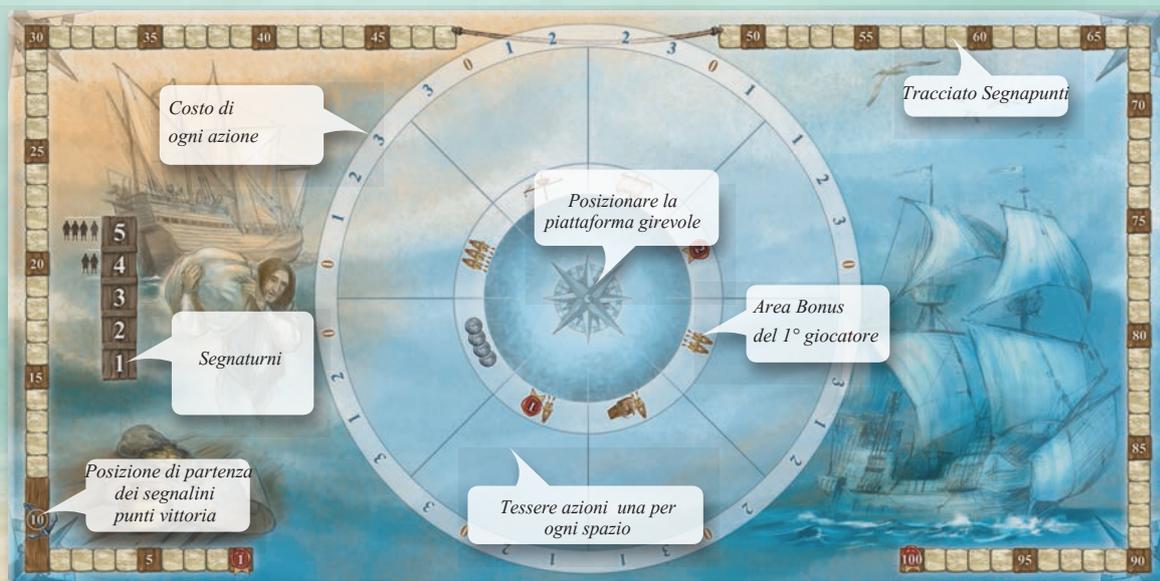
I giocatori assumono il ruolo di imprenditori impegnati nel campo della cantieristica, del commercio e dei trasporti. Sei il proprietario del cantiere, commerciante e armatore tutto in uno. Come proprietario di un cantiere navale, devi costruire navi di varie dimensioni. Come commerciante, devi acquistare merci che devono essere trasportate su navi completate. Si assegnano punti vittoria per le navi e le merci spedite. Il giocatore con più punti vittoria dopo 5 turni (o 4 per una partita a due giocatori) è il vincitore.

## Componenti



## Plancia

La plancia è posta al centro del tavolo.



## I seguenti materiali sono posizionati sulla plancia:

- **La ruota girevole** è posta al centro della plancia. All'inizio del gioco allineare la sezione con l'ancora con lo spazio Bonus raffigurato dai 3 lavoratori.
- **Il segnalino turno** è posizionato nel 1° spazio del segnaturni.
- Ogni giocatore mette il suo segnalino sullo spazio 10 del tracciato segnapunti.



## I materiali di gioco rimanenti sono ordinati come segue:

- **I lavoratori** sono posti vicino al tabellone come riserva generale.
- **Le tessere nave** (Singola, Prua, Poppa, Scafo, Corone, Alberi e Vele) sono allineati secondo la tipologia e posti in 14 pile a faccia in su accanto al tabellone. (Si consiglia di raggruppare gli alberi, vele e le corone, e di separare le vele e gli alberi con le corone da quelli senza.)
- **La tessere merci** sono ordinate per tipo e posti in 4 pile a faccia in su accanto al tabellone.
- **Le monete** (Talleri) sono posizionati vicino al tabellone come riserva generale.
- **Le 8 tessere azione**, la tessera con l'ancora e la tessera riepilogo del punteggio sono messi da parte.

## Ogni giocatore riceve all'inizio del gioco:

- 1 **Scheda Deposito**, che mette sul tavolo davanti a lui.
- 4 **Lavoratori** presi dalla riserva generale, che mette accanto al suo Deposito come riserva personale.
- 15 **Monete (Talleri)** presi dalla riserva generale, che mette accanto al suo Deposito come riserva personale
- 1 Tessera "**Azione Extra**"
- 1 set di tessere **Salta il turno** (con -3, -2, -1 Punti Vittoria), con il lato del numero accanto al Deposito. (Si consiglia di impilare le tre tessere in modo che la tessera con il punto vittoria -1 sia l'ultima e la tessera -3 la prima.)

## Note sull'uso dei materiali di gioco

- Numero (e tipo) di tutti i lavoratori, le monete in deposito, tessere in deposito, merce già consegnate e lo stato delle tessere sono fondamentalmente informazioni libere. Il materiale deve essere mantenuto visibile sul tavolo e il numero esatto delle tessere dovrà essere disponibile agli altri giocatori su richiesta.
- I lavoratori e le monete nella riserva generale sono illimitate. Nel caso (improbabile) che non ci siano più monete o lavoratori sufficienti, devono essere utilizzati dei sostituti. La Tessere nave e merci sono in numero limitato. Se la pila di un certo tipo è esaurita, il giocatore non può più ottenerle. Contare il numero di tessere di un tipo ancora disponibili è sempre consentito.

Il giocatore più inesperto è il giocatore iniziale e riceve il segnalino Primo Giocatore.

Il secondo giocatore riceve un ulteriore Tallero.

In una partita a tre giocatori, il terzo giocatore riceve 2 Talleri e 1 lavoratore aggiuntivo.

In una partita a quattro giocatori, il terzo giocatore riceve 3 Talleri e 1 lavoratore aggiuntivo e il 4 giocatore 2 Talleri e 2 lavoratori aggiuntivi.

Nota: Al termine di ogni fase azione, il segnalino giocatore iniziale passa al giocatore successivo in senso orario.

## Il gioco

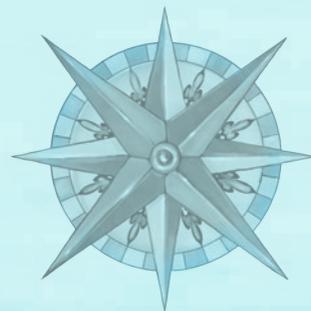
Posizionare la ruota girevole al centro del tavolo e allineare lo spazio con 3 lavoratori allo spazio con l'ancora. Posizionare un segnalino per ogni giocatore sullo spazio 10 del Tracciato del Punteggio.

Mettere i lavoratori in eccesso di fianco al tabellone. Ordina le tessere nave per tipo in 14 pile separate.

Ordina le tessere merci in 4 pile separate. Metti i soldi in eccesso vicino al tabellone.

## Ogni giocatore riceve:

1 Deposito, 4 Lavoratori,  
15 Talleri, 1 Tessera "Azione Extra",  
1 Set di tessere salto turno.



Lavoratori e monete sono illimitati

Tessere, navi e merci sono limitati alla quantità presente nella scatola.

Il giocatore più inesperto è il giocatore iniziale.

Il 2 Giocatore riceve 1 Tallero aggiuntivo,  
Il 3 Giocatore riceve 1 Lavoratore aggiuntivo e 2 Talleri (nel gioco a 3 Giocatori.)

Nel gioco a 4 Giocatori, il 3 Giocatore riceve 1 Lavoratore aggiuntivo e 1 Tallero,  
il 4 Giocatore riceve 2 lavoratori aggiuntivi e 2 Talleri.

## Turno di gioco (Panoramica)

L'obiettivo principale in Nauticus sono le navi, ogni Nave completata fa guadagnare punti vittoria a fine partita ma sono fondamentali anche le merci.

Le navi possono essere di Quattro diverse dimensioni (da 1, 2, 3 o 4 tessere). Navi più grandi significano più punti vittoria ma sono più difficili da costruire, dal momento che ciascuna di esse deve avere alberi e vele corrispondenti per poter essere usata.

Nauticus si gioca in turni. In una partita con tre o quattro giocatori ci sono 5 turni.

Nel gioco a due giocatori solo 4 turni. Ogni turno è composto da esattamente 7 fasi azione.

I giocatori decidono quali sono le fasi azione e in quale ordine vengono eseguite.

All'inizio di una fase di azione, l'attuale primo giocatore sceglie un'azione. Questa azione viene eseguita da lui, poi dagli altri giocatori in senso orario. Così, tutti i giocatori sono costantemente coinvolti nel gioco. Una volta che tutti i giocatori hanno fatto o passato l'azione in corso, il turno termina e il segnalino primo giocatore passa al giocatore alla sua sinistra. Il primo giocatore seleziona l'azione successiva e così via.

Alla fine del turno, ha luogo una breve fase intermedia, in cui si conteggiano le tessere con i punti negativi rimaste in mano al giocatore. Poi il turno inizia come prima, fino a quando sono stati completati 4 o 5 turni.

## La "Regola d'oro"

La "regola d'oro" in Nauticus è, come segue e senza eccezioni: ogni volta che un giocatore riceve una tessera gratuita (nel senso che è stata acquistata "gratis" senza spendere Talleri), questa tessera deve essere collocata nel deposito personale del giocatore.

(Dal momento che è facile dimenticarsi questa regola, non si deve perdere l'occasione di sottolineare questo aspetto quando si spiega il gioco ad altri giocatori.)

## Preparazione di un nuovo turno

- L'indicatore del turno è avanzato di una posizione sulla tabella conta turni (non applicabile all'inizio del gioco).
- La ruota viene girata in modo che lo spazio con l'ancora si allinei con la tessera azione con l'ancora (non applicabile all'inizio del gioco).
- Una volta che la ruota viene allineata, la tessera con l'ancora viene messa da parte. Poi tutte le 8 tessere azione sono raccolte dal primo giocatore corrente e mescolate in modo casuale, vengono poi messe a faccia in su sugli 8 campi azione, iniziando con il campo che visualizza lo spazio con l'ancora. Assicurarsi di posizionare le tessere azione in modo tale che i campi Bonus siano visibili!

## Turno di gioco

Un turno di gioco è composto da 7 fasi azione. Il primo giocatore inizia la prima fase azione, selezionando una delle 8 tessere azione e ne esegue l'azione. (In alternativa, può passare invece di eseguire l'azione selezionata.) Poi il giocatore in senso orario sceglie se vuole eseguire questa stessa azione o passare. Questo continua fino a quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di eseguire l'azione oppure hanno passato.

Poi questa fase azione finisce. La tessera azione scelta viene capovolta e non sarà più disponibile per il resto del turno. Dopo la prima fase azione di un turno, la tessera ancora è posizionata sulla tessera Azione capovolta. Il segnalino primo giocatore viene passato al giocatore successivo in senso orario. Ora questo giocatore seleziona dalle restanti azioni una tessera e decide se vuole svolgere l'azione o passare. Una volta che tutti i giocatori hanno agito su questa azione, la tessera azione è capovolta e il segnalino primo giocatore viene passato di nuovo in senso orario.

Questo si ripete fino a quando sette delle otto tessere azione sono state scelte ed eseguite. Dopo che il settimo turno è stato eseguito, la restante ottava azione non viene eseguita in questo turno.

4 dimensioni di navi possono essere costruite: 1, 2, 3 e 4 - Tessere.

Solo 1 Tipo di albero/vela per nave.

Gioco per due giocatori: 4 turni

Tre e quattro giocatori: 5 turni

Ogni turno è composto da 7 fasi azione.

il primo giocatore sceglie un'azione, la esegue, poi ogni altro giocatore esegue la stessa azione.

Il giocatore iniziale poi cambia.

Fine del round: determinare le azioni per il prossimo turno, assegnare i punti negativi secondo le tessere punti negativi.

## "Regola d'oro"

Quando si riceve una tessera gratuita (senza pagare denaro), essa deve essere collocato all'interno del tuo deposito.

## Preparare un nuovo turno

Avanzamento di un turno.

La ruota viene allineata allo spazio con l'ancora.

Mettere la tessera ancora da parte, mescolare le tessere azione e posizzionarle in modo casuale, a partire dallo spazio con l'ancora.

## Turno

Turno = 7 fasi azione

Il primo giocatore sceglie un'azione preleva la tessera o passa il gioco

Tutti gli altri giocatori in senso orario: Eseguono un'azione o passano.

Fine della fase azione: scegliere il primo prossimo giocatore .

Fine del turno: Dopo 7 fasi azione. L'8 azione non è utilizzata.

## Eseguire un'azione

### 1. Bonus

Il giocatore che sceglie l'azione ottiene il bonus stampato sulla ruota associata con la tessera azione selezionata. Il giocatore ottiene questo bonus, indipendentemente dal fatto che egli compie l'azione selezionata o passa. Quando il giocatore ottiene il bonus, spinge la tessera azione verso il basso in modo che lo spazio bonus sia coperto. Poi decide se vuole eseguire l'azione (ad esempio "acquistare parti dello scafo", come illustrato di seguito) o meno.

**Importante:** Solo il giocatore che sceglie l'azione riceve il bonus.

Tutti gli altri giocatori possono solo eseguire l'azione selezionata o passare.

## Eseguire un'azione

### Bonus

Il giocatore che sceglie l'azione ottiene il bonus stampato sulla ruota associata con la tessera azione selezionata.

Il giocatore ottiene questo bonus, indipendentemente dal fatto che egli compie l'azione selezionata o passa.

Tutti gli altri giocatori possono solo eseguire l'azione selezionata o passare.



*Esempio: Il giocatore A è il giocatore iniziale e sceglie l'azione "acquistare scafi". Prende il bonus stampato che questa azione assegna (2 VP). Poi si spinge la tessera azione in modo che lo spazio bonus sia coperto.*

**Questi sono i bonus (a partire da 3 lavoratori, in senso orario nell'ordine in cui sono stampati al centro del tabellone):**

- **3 Lavoratori:** (colore beige) Il primo giocatore riceve 3 lavoratori dalla riserva generale e li inserisce nel suo deposito personale.
- **Albero:** Il primo giocatore riceve una tessera Albero "regolare" a sua scelta e la mette nel suo magazzino (Alberi senza corone). (ricordarsi la "regola d'oro")
- **Vela:** Il primo giocatore riceve una tessera gratuita "regolare" Vela a sua scelta e la mette nel suo deposito personale (vele senza corone).
- **2 Punti Vittoria:** Il primo giocatore riceve 2 Punti Vittoria e sposta di conseguenza il suo segnalino sul tracciato del punteggio.
- **2 lavoratori:** (colore beige) Il primo giocatore riceve 2 lavoratori dalla riserva generale e li colloca nel suo deposito personale.
- **1 Operaio:** (colore beige) + **1 Merce:** Il primo giocatore riceve un lavoratore dalla riserva generale e lo mette nel suo deposito personale. Inoltre, riceve una Merce di qualsiasi specie, che egli mette nel suo deposito personale.
- **1 Operaio:** (colore beige) + **1 Punto Vittoria:** Il primo giocatore riceve 1 Lavoratore dalla riserva generale e lo mette nel suo deposito personale. Riceve anche 1 Punto Vittoria e sposta di conseguenza il suo segnalino sul tracciato del punteggio.
- **4 Talleri:** Il primo giocatore riceve 4 Talleri dalla riserva generale.

### Bonus

- 3 Lavoratori:** Ricevi 3 lavoratori.
- Albero / Vela:** Ricevi tessera Albero o Vela (regolare senza corona).
- 2 Punti Vittoria:** ricevi 2 Punti Vittoria.
- 2 Lavoratori:** ricevi 2 lavoratori.
- 1 Lavoratore + 1 Merce:** ricevi 1 Lavoratore e 1 Merce.
- 1 Lavoratore + 1 Punto Vittoria:**ricevi 1 operaio e 1 Punto Vittoria.
- 4 Talleri:** ottieni 4 Talleri.

### 2. Lavoratori blu sulla Ruota Girevole

Sulla ruota girevole, sono mostrati i lavoratori di colore blu. Ciascun campo, tranne per il quello con l'ancora, mostra 1, 2 o 3 lavoratori. Quando si sceglie un'azione, questi sono i lavoratori che vengono assegnati all'azione selezionata, e tutti i giocatori che svolgono questa azione possono utilizzare tali lavoratori.

**Importante:** A differenza dei lavoratori di colore beige (sugli spazi Bonus), non sarà possibile ottenere questi lavoratori sotto forma di cubetti "reali" dalla riserva generale. Questi 1, 2 o 3 lavoratori sono lavoratori "virtuali", e sono disponibili solo per eseguire l'azione selezionata. Se un giocatore non utilizza tutti i lavoratori, non li potrà utilizzare per azioni future, ma saranno persi.

### Lavoratori blu sulla Ruota Girevole

Questi lavoratori sono a disposizione di qualsiasi giocatore che sceglie questa azione. Non si ottengono, cubetti, ma solo "Virtualmente", cioè è possibile utilizzarli solo per l'azione corrente.

### 3. Azioni

#### 3.1 Azioni Generali

- Quando si seleziona un'azione, il primo giocatore agisce su di essa, poi in senso orario, tutti i giocatori rimasti agiscono sulla stessa azione. Eseguire un'azione non è obbligatoria. In alternativa, un giocatore può passare (il giocatore può scegliere di iniziare un'azione e quindi passare). Se un giocatore passa, gira una delle sue 3 tessere "salto turno" sul lato corona. Si consiglia in questo caso di capovolgere prima la tessera -3, poi la tessera -2 e infine la tessera -1. (Il rovescio mostra una Corona il cui significato è spiegato nel cap."3.2.2.4 Valutazione della Corona".)
- Ognuna delle 8 azioni può essere utilizzata più volte dai giocatori in una fase azione. Tuttavia, è necessario un lavoratore per ogni uso dell'azione. Si possono usare i Lavoratori blu visualizzati sulla ruota girevole per eseguire l'azione. Se si desidera utilizzare un'azione più volte dei lavoratori azzurri disponibili, si deve prendere il corrispondente numero di lavoratori dal tuo deposito personale e restituirli alla riserva generale.
- 4 tessere azione hanno sfondo blu, le altre 4 hanno sfondo beige. I numeri 0, 1, 2, e 3, che sono stampati sulla scheda accanto alla tessera azione, sono importanti solo per le tessere azione di colore blu. Con le azioni di colore blu, si acquista parti di navi o merci. Questo costa non solo dei lavoratori, ma anche Talleri. Il prezzo di una determinata nave parte / merce dipende dal numero che viene visualizzato accanto alla parte pertinente della nave / merce sulla tessera azione. Per le azioni beige non ci sono costi in Talleri, quindi le indicazioni 0, 1, 2, e 3 su queste azioni vengono ignorate.
- I prezzi indicati (0, 1, 2 o 3) sono per il primo acquisto di ciascuna delle varie tessere. Per acquistare più di un tipo di una tessera / Merce, il costo aggiuntivo di ogni tessera / Merce è 4 Talleri (e 1 operaio), a prescindere dal prezzo di listino di questa tessera / Merce.
- Se un giocatore compra tutte le 4 diverse parti della nave / Merce indicate su una tessera azione, egli riceverà una tessera supplementare / Merce del tipo disponibile sulla tessera Azione (senza la necessità di utilizzare un lavoratore).
- Promemoria: Tutte le tessere ottenute a titolo gratuito devono essere collocate nella riserva personale. I lavoratori non sono considerati costi; quindi, una tessera che si può acquistare per 0 monete è considerato "gratis", anche quando si utilizza un lavoratore per acquistarla, e deve essere posta nella riserva personale. Ne consegue, quindi, che tutte le tessere per i quali si ha pagato almeno un Tallero possono essere utilizzate immediatamente, senza bisogno di passare attraverso il deposito personale. (Si veda anche la spiegazione di ogni singola azione.)

### Azioni

Le azioni non sono obbligatorie.

Passando i giocatori girano una delle loro Tessere "salto turno" dal lato corona.

Le azioni possono essere eseguite più volte. Ogni utilizzo costa 1 Lavoratore. Se si utilizzano tutti i Lavoratori blu stampati, è necessario utilizzare i lavoratori della propria riserva personale.

Le tessere azione blu hanno un costo aggiuntivo Talleri. Il costo esatto è determinato dai numeri 0-3 stampati sulla scheda.

Le tessere azione beige non costano Talleri, i numeri vengono ignorati per le tessere.

I prezzi indicati valgono solo per il primo acquisto. Il prezzo di ulteriore Tessera / merce dello stesso tipo è sempre di 4 Talleri.

L'acquisto di tutte e 4 le diverse parti della nave / Merce dà un'altra tessera di tipo acquistato.

Le tessere gratis nave / merce devono essere poste nella riserva personale.

Parti della nave / Merce acquistate possono essere usate immediatamente.



*Esempio: Il primo giocatore sceglie l'azione "acquistare parti dello scafo". Egli riceve un bonus di 2 punti vittoria e spinge la tessera azione fino a coprire lo spazio bonus. Poi si esegue l'azione "acquistare parti dello scafo". Egli acquista tutti e 4 i pezzi dello scafo sulla tessera azione, quindi deve pagare 6 Talleri e impiegare 4 lavoratori. 2 I lavoratori blu sono a sua disposizione dalla ruota, quindi ha bisogno di 2 lavoratori dalla sua riserva personale. Avendo acquistato tutte le 4 parti sulla tessera azione, ottiene una parte dello scafo "semplice", che egli mette nella sua riserva. Poi è il turno del giocatore successivo. Acquista uno scafo e una poppa e paga  $1 + 3 = 4$  Talleri. Usa i 2 Lavoratori blu disponibili, così non deve impiegare alcun Lavoratore dalla sua riserva personale. Il terzo giocatore "acquista" una tessera nave "gratis" e la mette nella sua riserva personale. Non ha bisogno di pagare eventuali Talleri e non usa Lavoratori dalla sua riserva personale, perché i 2 Lavoratori blu per l'azione sono disponibili. Dal momento che l'azione richiede solo un operaio, il lavoratore inutilizzato viene ignorato.*

## 3.2 Azioni Individuali

### 3.2.1 Costo azione (Tessere azione blu)

I numeri stampati sotto alle tessere azione sono importanti solo per le tessere azione di colore blu. I numeri stampati sopra le tessere azione sono il costo di ogni singola tessera nave/merce. Per le tessere blu bisognerà spendere oltre ai Talleri anche i lavoratori indicati sotto.

#### 3.2.1.1 Parti dello Scafo

Lo Scafo è la base di tutte le navi. Senza alberi, vele e merci, non possono essere utilizzate, senza merci, non possono essere utilizzati in modo efficace.

In Nauticus, ci sono 4 diverse dimensioni di navi, Nave completa, Prua, Poppa, Scafo. Le singole tessere possono essere combinate per formare un'unica nave dal 4 tessere al massimo .



1-Tessera nave

4-Tessere navi



2-Tessere navi

3-Tessere navi

Quando si acquistano delle tessere navi "gratis" devono essere collocate in magazzino ("regola d'oro"), le restanti tessere possono essere utilizzate subito nel suo "cantiere". Una volta che un giocatore ha messo insieme una prua e una poppa per iniziare una nave 2-Tessere, non è più possibile inserire uno scafo centrale.

Le tessere da 3 e 4 navi possono essere costruite partendo da un solo lato, oppure partendo dal centro, non si può lasciare però uno spazio tra una prua e una poppa con 1 o 2 parti al fine di costruire una nave da 3 o 4 Tessere più tardi. Se si mette una prua e una poppa separatamente in cantiere, si dispone di due navi "in costruzione", non uno. Non è possibile combinare questi nella stessa costruzione di una nave.

**Nota:** Lo scafo di una nave non deve essere finito in una sola azione. E' possibile (spesso è il caso di grandi navi) che ci vogliono diverse azioni per completare uno scafo.

## Azioni Individuali

### Costo azione

Costo per uso è di 0-4 Talleri più un lavoratore .

### Acquistare parti dello Scafo

Ci sono navi da 1 tessera, e ci sono tessere con parti di navi, Prua, Poppa, Scafo. Le singole tessere possono essere combinate per formare un'unica nave dal 4 tessere al massimo .

Le parti di scafo che non dovete mettere nella riserva personale possono essere posizionate direttamente sul tavolo (nel "cantiere").

Tutti i pezzi posizionati per costruire in una nave non posso essere rimossi.

Una nave la cui dimensione è fissata da una prua e una poppa non può più essere ridotta o espansa.

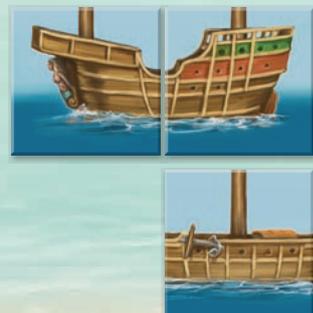
1 2 3 0



Tessera Azione "Acquista parti di Scafo"

#### Esempio:

Il giocatore acquista tutte le 4 parti dello scafo con la tessera azione "acquista parti di scafo" pagando 4 lavoratori e 6 Talleri. Prende anche una parte dello scafo aggiuntivo "gratis" come bonus. Sceglie un'altra Tessera singola nave che deve mettere nella sua riserva personale. Egli costruisce una nave da 2-tessere con prua e poppa. Poi mette da parte la Tessera Scafo per avviare la costruzione un'altra nave. Può aggiungere parti dello scafo per costruire una nave da 3 o 4-Tessere.



### 3.2.1.2 Acquistare Alberi

Ci sono 5 tipi di alberi, che si distinguono per i simboli sulle bandiere. Solo 4 di questi tipi possono essere acquistati tramite questa azione. Gli alberi con il simbolo Corona non possono essere acquistati, ma possono essere ricevuti solo come ricompensa per le navi completate (vedere pagina 10, "4 Ricompense per navi completate").

Acquistati (a pagamento), gli alberi possono essere installati immediatamente sugli scafi di navi acquistate in precedenza. Non importa se lo scafo è stato completato o meno.

Tuttavia, una nave può contenere un solo tipo di albero (mescolare diversi tipi di alberi non è consentito). **Eccezione:** L'albero con la Corona è un "jolly" e può essere combinato con qualsiasi altro albero. Gli Alberi acquistati che non possono essere utilizzati direttamente sulle navi devono essere collocati nel riserva personale insieme ad eventuali alberi gratuiti ed eventuali alberi che il giocatore sceglie di non utilizzare.

2      1      0      3



Tessera azione "Acquisto Alberi"



**Esempio:**  
 Il giocatore acquista 1 albero verde / rosso, per 0 Talleri, 2 alberi verdi "ancora", il primo per 1 Tallero, il secondo per 4 Talleri. Deve utilizzare anche 3 lavoratori. Deve conservare l'albero "Balena" nel suo magazzino, i 2 alberi "ancora" possono essere utilizzati immediatamente.

### 3.2.1.3 Acquistare Vele



Ci sono 5 tipi di vele, che si distinguono per i simboli sulle bandiere. Solo 4 di queste possono essere acquistati tramite questa azione. Le vele con il simbolo Corona non possono essere acquistate, ma possono essere ricevute solo come ricompensa per le navi completate (vedere pagina 10, "4 Ricompense per navi completate"). Acquistate (a pagamento), le vele possono essere installate immediatamente sugli scafi di navi acquistate in precedenza. Non importa se lo scafo è stato completato o meno.



Nave costruita correttamente    Nave costruita correttamente con albero Corona e vele



*Nave Erroneamente costruita, poiché sono stati utilizzati due diversi tipi di vele. Anche se la vela "Timone" si trova su un albero Corona, a causa del posizionamento precedente dell'albero con "Ancora" verde sulla poppa la nave è impostata sulle vele "Ancora" verde.*

### Acquistare Alberi

Solo 4 tipi di alberi possono essere acquistati, quelle con il simbolo Corona non possono essere acquistati

gli alberi con il simbolo Corona sono ricevuti come ricompensa per le navi completate.

Gli Alberi acquistati possono essere utilizzati direttamente sulle navi già in cantiere sia completate che non.

Su ogni nave, può essere utilizzato un solo tipo di albero. (Escludendo gli alberi Corona, che sono "Jolly" e possono essere utilizzati ovunque.)

### Acquistare Vele

Solo 4 tipi vele possono essere acquistati, quelle con il simbolo Corona non possono essere acquistate

Le vele con il simbolo Corona sono ricevute come ricompensa per le navi completate.

Su ogni nave, può essere utilizzato un solo tipo di vele. (Escludendo le vele Corona, che sono "Jolly" e possono essere utilizzati ovunque.)

### 3.2.1.4 Acquistare Beni

L'acquisto di beni funziona come l'acquisto di parti della nave.

I beni acquistati (a pagamento) possono essere collocati sotto le parti dello scafo nella stiva, comprese le navi non finite. Ogni parte dello scafo, dispone di spazi per esattamente un Tessera Merce, che si trova direttamente sotto la parte dello scafo. Le merci imbarcate su una nave non devono corrispondere. Le merci che sono state caricate in una nave non possono essere trasferite ad altre navi, ma possono essere solo spediti con l'azione "consegnare le merci" (vedere a pagina 9, "3.2.2.3 consegnare le merci").



### Acquistare Beni

Beni acquistati possono essere posizionati direttamente sotto le parti dello scafo nel cantiere navale.

Ogni parte dello scafo, dispone di spazi per esattamente un Tessera Merce

Una nave può trasportare qualsiasi tipo di merce, le merci non devono corrispondere.

Le merci non possono essere spostate. Lasciano la nave solo attraverso l'azione "Consegnare le merci".



Tessera Azione "Acquisto Merci"



#### Esempio:

Il giocatore A acquista quattro Merci: 1 pesce, 1 grano e 2 caffè. Il secondo caffè gli costa 4 Talleri. Ha bisogno di 4 lavoratori e 7 Talleri. Egli pone 1 caffè e il grano direttamente sotto i due scafi nel cantiere. Il secondo caffè e il pesce lo mette nel suo deposito personale, anche se potrebbe mettere il secondo pesce sullo scafo disponibile. In determinate circostanze potrebbe essere utile per il giocatore A per acquistare, al posto del secondo caffè per 4 Talleri, il sale per 3 Talleri e quindi ottenere un caffè extra come un "bonus" per l'acquisto di tutti e quattro i tipi di merci. Avrebbe salvato 1 Tallero ma avrebbe dovuto mettere entrambe le tessere caffè nel suo deposito, dal momento che erano entrambe "Gratis".

### 3.2.2 Azioni gratuite (Tessere Azione beige)

Nel prendere una delle 4 azioni gratuite, i numeri stampati 0-3 accanto alla tessera azione beige vengono ignorati. "Free" significa che queste azioni non devono essere pagate con Talleri, ma hanno bisogno di un lavoratore per ogni azione intrapresa.

#### 3.2.2.1 Trasporto (dalla Riserva al Cantiere)

Nel deposito personale, i giocatori raccolgono tutte le parti della nave e le merci che hanno ricevuto sia gratuitamente, o che hanno scelto di non aggiungere ad una nave in costruzione. Ogni parte di Scafo, Vela e Merce prende esattamente lo spazio di 1 Riserva sul deposito. Gli Alberi prendono 2 spazi Riserva. Puoi riorganizzare il deposito come desideri (se volete, ad esempio, mettere in deposito un albero, ma non ci sono 2 posti uno accanto all'altro). Tuttavia, se tutti i 12 spazi nel deposito personale sono pieni, nessuna ulteriore parte di nave o di merce può essere immagazzinata. Con l'azione "Trasportare", un giocatore muove parti di navi e merci al cantiere navale. È possibile spostare qualsiasi numero di Tessere al cantiere con questa azione, ma è necessario un lavoratore per ogni Tessera trasportata. Le tessere possono essere aggiunte alle navi esistenti o si può crearne di nuove.



### Azioni gratuite

Queste azioni non devono essere pagate con Talleri, ma hanno bisogno di un lavoratore per ogni azione intrapresa.

#### Trasporto dalla Riserva al Cantiere

Ogni Deposito ha 12 posti. Ogni tessera richiede 1 spazio di stoccaggio, gli Alberi richiedono 2 spazi. Ognuno può riorganizzare il suo deposito in qualsiasi momento. Se il deposito è pieno, nessuna ulteriore parte di nave o di merce può essere immagazzinata.

Con questa azione, le Tessere vengono spostati dal Deposito al Cantiere navale (navi costruite e merci caricate). Per ogni tessera che viene spostata dal Deposito al cantiere, è necessario un lavoratore.

#### 3.2.2.2 Prelevare denaro

Con questa azione, potete prendere i soldi dalla riserva generale. Per ciascun lavoratore utilizzato il giocatore, riceve 2 Talleri dalla riserva generale.



### Prelevare denaro

Per ciascun lavoratore utilizzato, prendere 2 Talleri dalla riserva generale.

### 3.2.2.3 Consegnare le Merci

Questa azione può essere eseguita solo da giocatori che hanno almeno 1 nave completa e una tessera merce per ogni sezione dello scafo. Se si sceglie di consegnare le merci, si può trasportare qualsiasi numero di navi a pieno carico.

E' necessario 1 Lavoratore per ogni merce consegnata.

Le consegne parziali non sono possibili. Se un giocatore non ha abbastanza lavoratori disponibili, egli può non consegnare alcuna Merce. Le merci consegnate sono raccolte a destra della scheda Deposito personale, ordinate per tipo. Queste merci forniscono al giocatore punti Vittoria al fine partita; Quando una nave è stata svuotata delle sue merci, può essere caricata nuovamente per effettuare ulteriori consegne.



### Consegnare le Merci

Può essere eseguita solo da giocatori che hanno almeno 1 nave completa.

E' necessario 1 Lavoratore per ogni merce.

Le merci consegnate sono raccolte a destra del Deposito, ordinate per tipo.

Le merci forniscono al giocatore punti Vittoria alla fine della partita.

Una nave che è stata svuotata delle sue merci, può essere caricata di nuovo per effettuare ulteriori consegne.

### 3.2.2.4 Valutazione delle Corone

Con questa azione è possibile ottenere Punti Vittoria in base al numero di Corone disponibili. Il giocatore che utilizza questa azione conta tutte le sue Corone, quelle nel cantiere, quelle nel deposito e quelle delle tessere "salta turno". La somma di tutte le Corone moltiplicato per il numero di lavoratori impiegati diventeranno i Punti Vittoria che il giocatore riceve, poi avanza il suo marcatore sul tracciato dei Punti Vittoria.

**Importante:** un giocatore può ricevere un massimo di 15 Punti Vittoria per round con questa azione. **Eccezione:** se è usata "Azione Tessere Extra"(vedere pagina 10, "Azione Extra")un giocatore può all'interno dello stesso round ricevere altri Punti Vittoria, è teoricamente possibile ricevere fino ad un massimo di 30 Punti Vittoria nello stesso round una volta per partita.



### Valutazione delle Corone

Contare tutte le Corone, sia quelle nel cantiere, quelle nel deposito personale e quelle delle tessere "salta turno".

La somma di tutte le Corone moltiplicato per il numero di lavoratori impiegati diventano Punti Vittoria.

È possibile ricevere un massimo di 15 punti vittoria per ogni turno usando questa azione.

(**Eccezione:** la Tessera "Azione Extra".)

***Esempio:** Il giocatore B ha 1 Corona sull'Albero di una nave costruita e 1 Corona Vela nel suo deposito. Inoltre, egli ha 1 tessera (girata) "passo Turno". Utilizza i 2 lavoratori blu che sono attualmente assegnati a questa azione, e 1 lavoratore dalla sua riserva personale. Riceve  $3 \times 3 = 9$  punti vittoria e muove il suo segnalino sul tracciato del punteggio. Se avesse usato 2 lavoratori supplementari, avrebbe ricevuto 15 Punti Vittoria (massimo).*

### 3.3 Passare (Saltare un turno)

Un giocatore può scegliere di non eseguire un'azione saltando il turno. Questa non è necessariamente una cosa negativa, perchè ogni volta che un giocatore passa, può trasformare una delle sue tessere "salta turno" in una corona. Alla fine di ogni turno il giocatore perde Punti Vittoria secondo il suo inutilizzo.

Un giocatore che non passa neanche una volta in un turno, perde 6 Punti Vittoria. Passando il turno una volta, ha già ridotto la perdita di 3 Punti Vittoria. E' utile passare almeno una volta per round. Inoltre passando il turno si rivela 1 Corona che può far guadagnare Punti Vittoria se viene intrapresa l'azione "Valutazione delle Corone" in qualsiasi momento del turno.

**Promemoria:** Il primo giocatore per la fase di azione corrente può selezionare una tessera azione e poi passare. Egli non sarà in grado effettuare l'azione, ma riceverà comunque il bonus per la selezione delle azioni.



### Passare

Può trasformare una delle sue tessere "salta turno" in una corona (girandola) Alla fine di ogni turno il giocatore perde Punti Vittoria secondo il suo inutilizzo.

Passando il turno si rivela 1 Corona aggiuntiva che può far guadagnare Punti Vittoria

Il primo giocatore prende il bonus per l'azione ma poi può saltare il turno

## 4. Bonus per le navi completate

Ogni volta che un giocatore completa una nave, si interrompe brevemente il suo turno per ricevere uno o più bonus. Una nave è completata quando tutte le parti della nave sono collocate. Una nave con 1-Tessera scafo + 1 Albero + 1 Vela è completa. Una nave con 4-Tessere scafo (Prua + 2 Scafi + Poppa) + 4 Alberi corrispondenti + 4 Vele corrispondenti è completa. Le merci non hanno nulla a che vedere con il completamento delle navi. Per ogni albero in una nave costruita, il giocatore riceve una ricompensa.

Questi sono i 6 bonus tra cui scegliere:



**1 Albero con corona:** Il giocatore riceve un'Albero con Corona e lo mette nel suo deposito.



**1 Vela con corona:** Il giocatore riceve 1 Vela con Corona e lo mette nel suo deposito.



**3 Punti Vittoria:** Il giocatore riceve 3 punti Vittoria, sul segnapunti



**7 Talleri:** Il giocatore guadagna 7 Talleri dalla riserva generale.



**3 Lavoratori:** Il giocatore prende 3 lavoratori dalla riserva generale.



**2 Merci:** Il giocatore riceve 2 diverse tessere Merci che mette nel suo deposito.

Ogni Bonus può essere preso un massimo di 2 volte per nave completata. Se si completa una Nave da 4-Tessere, si può prendere 2 Alberi con Corona e 2 Vele con Corona ad esempio, oppure si può prendere 4 premi diversi. La distribuzione dei premi è libera, a patto che non si scelga una premio per più di 2 volte.

**Importante:** Se una nave è stata completata, il turno in corso viene interrotto e vengono assegnate immediatamente le ricompense. Se questo avviene durante l'azione di "trasportare", e il giocatore prende come premio una Corona Vela che poi va nel suo deposito ad esempio, si può eseguire immediatamente l'azione "Trasporto" per spostarla in una nave, finendo un'altra nave e ottenendo più Bonus. Le Monete o i lavoratori guadagnati come premio possono essere utilizzati immediatamente per ulteriori azioni.

## 5. Tessere "Azione Extra"

Ogni giocatore inizia la partita con una tessera "Azione Extra". Questa può essere usata una sola volta nel gioco durante il turno di un giocatore, per eseguire un'azione aggiuntiva con regole leggermente modificate prima o dopo l'azione corrente. In primo luogo, il giocatore riceve 2 lavoratori dalla riserva generale. Poi sceglie una delle 8 azioni principali e la esegue secondo le seguenti regole: per un'azione a pagamento, ogni tessera ha un prezzo di acquisto di 2 Talleri. Tutte le altre regole rimangono invariate. Qualsiasi uso dell'azione scelta costa 1 Lavoratore. Se si acquistano tessere, è possibile continuare a comprarne una per ogni tipo al prezzo di 2 Talleri ciascuna. Se si desidera acquistare più tessere di qualsiasi tipo, il prezzo aumenta a 4 Talleri. Se acquista tutti e 4 le tessere, continua a ricevere 1 Tessera "gratis" supplementare. Una volta che è stata eseguita l'azione in più, la Tessera "Azione Extra" viene rimossa dal gioco.

**Importante:** Le Tessere azione sulla plancia non hanno nulla a che fare con l'azione in più, questo significa che non si dovrà capovolgere la tessera azione corrispondente sulla plancia, un giocatore può eseguire anche un'azione già eseguita! (capovolta)

**Nota:** Di solito è saggio mantenere la Tessera "Azione Extra" per l'ultimo turno, in modo da poter reagire ad un ordine sfavorevole nella scelta delle azioni.

## Bonus per le navi completate

Una volta che un giocatore completa una nave, riceve subito il bonus a seconda del numero di Alberi che possiede la nave.

6 bonus differenti:

Albero con Corona: riceve 1 Albero con Corona.

Vela con Corona: riceve 1 Vela con Corona.

3 Punti Vittoria: riceve 3 punti Vittoria.

7 Talleri: Giocatore riceve 7 Talleri.

3 Lavoratori: Giocatore riceve 3 lavoratori.

2 Merci: Il giocatore riceve 2 Merci differenti.

Una volta che un giocatore completa una nave, riceve subito il bonus a seconda del numero di Alberi che possiede la nave....

## Tessere "Azione Extra"

Può essere usata una sola volta nel gioco durante il turno di un giocatore.

Quando viene attivata "AzioneExtra", il giocatore riceve 2 Lavoratori provenienti dalla riserva generale ed esegue una qualsiasi delle 8 azioni principali. Per le azioni a pagamento, il costo base è di 2 Talleri

Tutte le altre regole per la fase azione rimangono invariate.

## 6. Fine della Fase Azione

Una volta che tutti i giocatori hanno completato l'azione selezionata dal primo giocatore, la fase azione è completata. Il primo giocatore gira la tessera azione sul retro, rendendola non più disponibile in questo turno di azione (se non come "azione extra"). Al termine della prima fase azione ogni turno, la tessera ancora è posizionata sulla tessera appena capovolta (vedi "Fine Turno"). Rimane lì fino alla fine del turno. Il giocatore passa il segnalino primo giocatore al giocatore successivo in senso orario. Se due o più tessere azione sono ancora a faccia in su, inizia una successiva fase azione e il nuovo primo giocatore sceglie un'azione. Dopo 7 fasi azione (Quando rimane disponibile solo 1 Tessera Azione) il giro è terminato.

### Fine del Turno

Una volta effettuate 7 fasi azione e solo 1 Tessera Azione è rimasta, il turno termina.

L'azione rimanente non viene eseguita in questo turno. A questo punto le tessere "salto turno" dei giocatori vengono conteggiate. Ogni giocatore perde Punti Vittoria, secondo quanto indicato sulle tessere, e aggiorna di conseguenza il punteggio sul tracciato segnapunti. (E' possibile che un giocatore possa andare sotto i 0 Punti Vittoria.)

Tutte le tessere "salto turno" sono girate di nuovo (sul lato che mostra i punti vittoria negativi). In questo modo, ogni giocatore inizia il turno successivo con 6 potenziali punti di penalità e senza corone. Il segnalino turno viene avanzato di uno sul conta turni.

(Vedere "Fine del gioco") Se c'è ancora uno o più turni da giocare, il disco girevole è orientato in modo che l'ancora sul disco girevole sia allineato con il luogo azione contenente la Tessera Ancora. Una volta che il disco è allineato, il giocatore iniziale sposta la Tessera ancora accanto alla plancia di gioco, prende tutte e 8 le Tessere Azione, le mescola e le posiziona a caso sugli spazi azione a cominciare dal campo allineato con lo spazio Ancora sul disco girevole. Il primo giocatore inizia un nuovo turno, in cui sceglie una delle otto azioni, e il gioco continua come nei turni precedenti.

**Nota:** I giocatori devono accontentarsi delle risorse di Talleri e Lavoratori che ricevono dalle azioni, premi e bonus nel nuovo turno.

### Fine del Gioco

Il gioco termina dopo il 5° Turno (o dopo il 4° Turno in una partita a 2 giocatori).

Ora, tutti i giocatori guadagnano Punti Vittoria per le Merci consegnate e Navi completate.

Inoltre, tutti i rimanenti Talleri, Lavoratori inutilizzati, parti della Nave in cantiere e nel Deposito, ma anche le Merci non consegnate valgono Punti Vittoria.

Una sintesi dei Punti Vittoria da assegnare si trovano sul lato sinistro e destro del Deposito, e sulle Tessere Riepilogo del punteggio .

### Punti Vittoria per Merci Consegnate

Le merci consegnate sono raggruppate in gruppi in base al tipo lungo il lato destro del Deposito. Per ogni gruppo di merci identiche, il giocatore guadagna i seguenti Punti Vittoria:

Set di 1 Merci: 2 Punti Vittoria

Set di 2 Merci: 5 punti vittoria

Set di 3 Merci: 9 Punti Vittoria

Set di 4 Merci: 14 Punti Vittoria

Set di 5 Merci: 20 Punti Vittoria

Per ogni Merce di un set oltre 5, il giocatore guadagna altri 5 punti vittoria.

## Fine della Fase Azione

Una fase azione termina quando tutti i giocatori hanno effettuato o passato l'azione.

La Tessera azione è capovolta.

Dopo la prima azione in ogni turno la Tessera ancora è posta sulla Tessera azione capovolta.

Il giocatore passa il segnalino primo giocatore al giocatore successivo inizia una successiva fase azione e il nuovo primo giocatore sceglie un'azione. Il gioco continua fino alla fine del turno.

### Fine del Turno

Il turno termina dopo 7 fasi azione.

Le tessere "salto turno" dei giocatori vengono conteggiate. Ogni giocatore perde Punti Vittoria, secondo quanto indicato sulle tessere. (Un numero negativo di punti vittoria è possibile).

Capovolgere le tessere "salto turno" sul lato Punti Vittoria negativi.

Il segnalino turno viene avanzato.

Orientare l'ancora sul disco girevole in modo che sia allineata con il luogo azione contenente la Tessera Ancora.

Il primo giocatore mescola le tessere azione e li inserisce sul tabellone, a cominciare dal campo allineato con la tessera Ancora sul disco girevole.

### Fine del Gioco

Il gioco termina dopo il 5° Turno (o dopo il 4° Turno in una partita a 2 giocatori).

Tutti i giocatori guadagnano Punti Vittoria secondo le tessere riepilogo .

### Merci Consegnate

Dividere in base al tipo le merci.

Il Giocatore guadagna 2/5/9/14/20

Punti Vittoria per ogni set di 1/2/3/4/5 merci.

Ogni Merce aggiuntiva per ogni set fa guadagnare altri 5 punti vittoria.

## Punti Vittoria per Navi Completate

Ciascun giocatore riceve Punti Vittoria per ogni nave completata, e a seconda delle dimensioni:

- Nave 1-Tessera: 2 Punti Vittoria
- Nave 2-Tessere: 8 Punti Vittoria
- Nave 3-Tessere: 20 Punti Vittoria
- Nave 4-Tessere: 35 Punti Vittoria



## Punti Vittoria per materiale rimanente

I restanti lavoratori, parti di Navi in cantiere e Deposito, ma anche merci non consegnate sono scambiate per 1 Tallero ciascuno. Per ogni 3 Talleri che il giocatore possiede, guadagna 1 Punto Vittoria. Le monete sono conservate dai giocatori come possibili spareggi.

Chi ha più punti vittoria vince la partita. In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di Talleri che non possono essere convertiti in punti (0, 1 o 2 Talleri) è il vincitore. In caso di ulteriore parità, il giocatore con il maggior numero di Talleri (incluse le monete per i quali ha già ricevuto Punti Vittoria) vince. In caso di ulteriore parità, i giocatori coinvolti condividono la vittoria.

## Navi Completate

Ogni nave completata fa guadagnare Punti Vittoria:

- Nave 1-Tessera: 2 Punti Vittoria
- Nave 2-Tessere: 8 Punti Vittoria
- Nave 3-Tessere: 20 Punti Vittoria
- Nave 4-Tessere: 35 Punti Vittoria

## Materiale Rimanente

I restanti Lavoratori, parti di Navi in cantiere e Deposito, ma anche Merci non consegnate sono scambiate per 1 Tallero ciascuno. Ogni 3 Talleri che il giocatore possiede, guadagna 1 Punto Vittoria.

Chi ha più punti vittoria vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di Talleri.

### Esempio di punteggio finale:



**Punti Vittoria per merci consegnate:** Set di 2 grani valgono 5 Punti Vittoria, il set di pesci vale 9 Punti Vittoria, e il set di caffè vale 25 punti vittoria. Punteggio totale è di 39 punti vittoria per le merci consegnate.



### Punti Vittoria per navi completate:

Il giocatore guadagna:

- Per 3 navi 1-Tessera, 6 Punti Vittoria (3 x 2)
  - Per la nave 2-Tessere, 8 Punti Vittoria
  - Per la nave 3-Tessere, 20 Punti Vittoria.
- Punteggio totale è di 34 punti vittoria per le navi completate.

**Punti Vittoria per il restante materiale:** il giocatore ha ancora 2 lavoratori e 3 tessere nel suo magazzino. Per questo riceve 5 Talleri. Per le parti di navi incomplete (3 sezioni dello scafo, un albero, una vela) si ottengono altri 5 Talleri, per le sue merci non consegnate riceve 3 Talleri, il giocatore riceve altri 13 Talleri per i materiali residui, che si aggiungono alle monete rimanenti 8 Talleri.

Il totale ammonta a 21 Talleri per il quale il giocatore guadagna altri 7 Punti Vittoria ( $21/3 = 7$ ).

Si conservano i 21 Talleri, che possono essere necessari come spareggio.

### Impressum

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG  
Autore: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling  
Redation: Sebastian Rapp und Bärbel Schmidts

Illustration: Alexander Jung

Grafik: Michaela Kienle/FINE TUNING

Traduzione Italiana: Luca "Gnokketto" Tombini  
Questa traduzione non sostituisce quella in lingua originale, deve considerarsi solo come aiuto per i giocatori di Lingua italiana, tutti i diritti appartengono ai legittimi proprietari.

Art. Nr. 692131

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY