Giocatori: 2-5 Età: 12+ Durata: 60 minuti

EMANUELE ORNELLA

OLTRE MARE

VENEZIANISCHE HÄNDLER ZWISCHEN ORIENT UND OKZIDENT

MATERIALE DI GIOCO

98 Carte Merce

8x Gioielli | 10x Pergamene | 12x Seta | 14x Sale | 16x Terraglie | 18x Olive | 20x Grano

1 Carta Venezia

1 Tessera giocatore di partenza

40 Tessere Prestigio

1 Tabellone di gioco

5 Carte Sommario (in 5 colori)

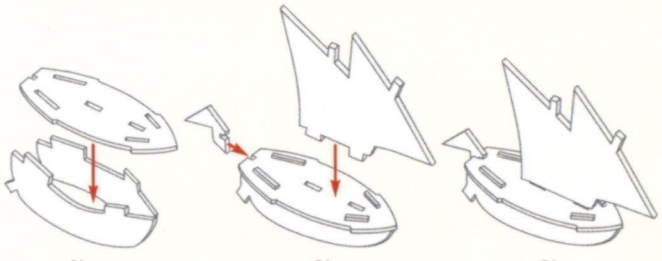
32 Segnalini Porto

5 Segnalini Meno (-)

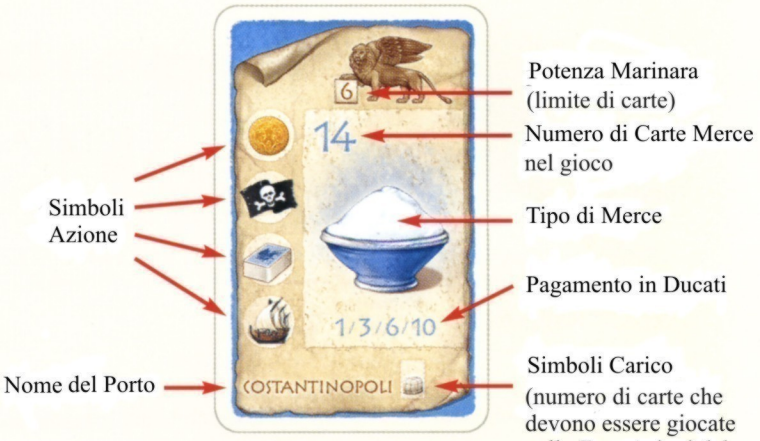
5 Cubetti in legno (in 5 colori)

5 Navi (in 5 colori)

Prima di giocare
Rimuovete delicatamente le parti delle Navi dai loro supporti e assemblatele come mostrato sotto:



1) 2) 3)



OBIETTIVO DEL GIOCO

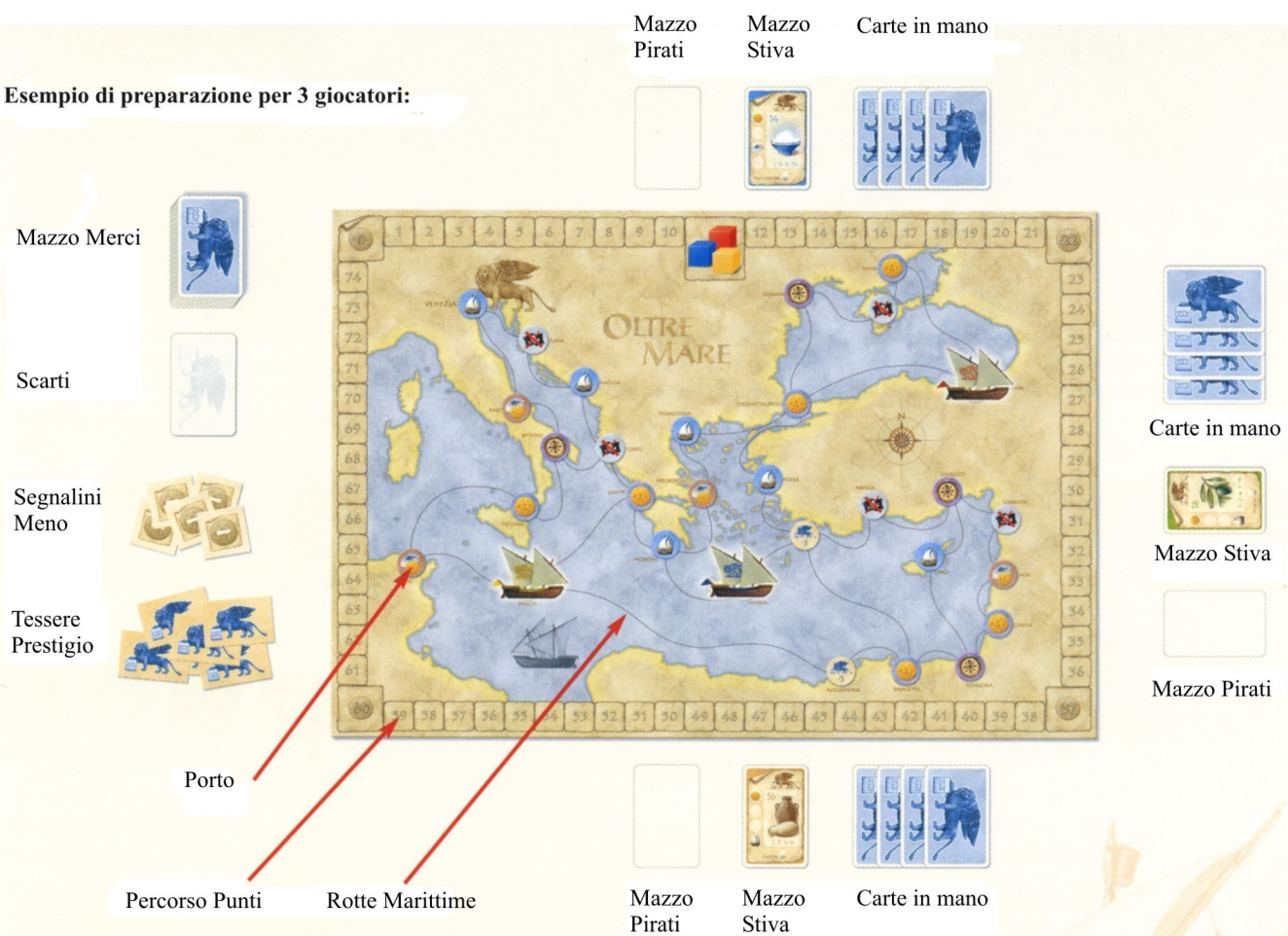
I giocatori rappresentano importanti famiglie di mercanti che cercano di espandere il loro commercio in tutta la zona del Mediterraneo. Per fare questo si sposteranno in tutta la regione, viaggiando di porto in porto, caricando e consegnando le loro di merci: gioielli, rotoli di pergamena, seta, sale, ceramiche e terraglie varie, olive e grano. Conoscendo i limiti e le indicazioni delle loro carte merce, i giocatori cercheranno di volta in volta di riempire le loro navi con carichi che possano garantire il maggiore 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 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 coperti su ogni porto sul tabellone, poi girateli a faccia in su. Mettete i segnalini rimasti nella scatola. (Per una partita a 2 giocatori rimuovete tutte le carte grano). Mescolate coperte tutte le carte merce. Mettete i cubetti in legno nello spazio "11" del percorso punti. Il numero di Ducati che il 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 di partenza 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 mazzo stiva. Di seguito piazzano la loro nave nel porto corrispondente, prendono il rispettivo segnalino e lo mettono nella scatola.
Quando tutti i giocatori hanno un porto di partenza, mettete il mazzo delle carte merce 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.

Esempio di preparazione per 3 giocatori:



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore di turno viene definito **giocatore attivo** e svolge le seguenti fasi:

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

Quando un giocatore finisce la sua ultima fase, il suo turno termina e il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo giocatore attivo.

1) POTENZA MARINARA

All' inizio del proprio turno il giocatore attivo deve contare le carte che ha in mano. Se il numero è maggiore del numero di simboli Potenza Marinara (visibili sulla prima carta del Mazzo Stiva ed indicati dal simbolo del leone), deve scartare le carte in eccedenza. Il giocatore decide quali carte scartare e in che ordine. Le carte vengono messe **coperte** sul suo Mazzo Pirati.

Potenza Marinara
(limite di carte)

2) COMMERCIO

Il giocatore attivo può scambiare liberamente carte e/o punti con gli altri giocatori. Lo scambio potrebbe anche essere gratuito, quando un giocatore riceve una carta senza dare nulla in cambio. Tutti gli scambi sono volontari! Nessun giocatore è obbligato a partecipare alle varie fasi del commercio. Gli altri giocatori possono commerciare solamente con il giocatore attivo. Durante la negoziazione i giocatori possono chiedere quali merci e quali simboli ci sono sulle carte che intendono scambiare: devono dire il vero riguardo al tipo di merce ma possono mentire riguardo alle altre informazioni presenti sulla carta.
Ogni giocatore che commercia con il giocatore attivo guadagna una Tessera Prestigio. Durante un turno ogni giocatore può guadagnare **solo una Tessera Prestigio**, non importa quanti scambi vengono fatti con il giocatore attivo. Il giocatore attivo non guadagna mai Tessere Prestigio, mentre gli altri giocatori possono riceverle anche come regalo.

Il giocatore attivo può acquistare carte sia dal mazzo delle merci che dal proprio Mazzo Pirati. Ogni carta costa 3 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 scambiare con gli altri quante volte vuole, ma può acquistare dai mazzi 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 di ogni carta diventa di 4 Ducati.

Esempio:
Daniele ha solo una carta, una carta grano, in mano, ma deve giocare 4 carte durante il suo turno, come indicano i simboli carico sulla sua prima carta (sale) del suo Mazzo Stiva. Possiede solo 2 Ducati. Compra 2 carte (sale e seta) dal mazzo delle merci: la prima carta gli costa 3 Ducati ma la seconda gli costa 4 Ducati perchè è sceso al di sotto dello zero. In questo modo gli viene consegnato il segnalino meno (-). Daniele commercia con Marco e scambia il proprio grano e 1 Ducato per 2 carte sale. Adesso ha 4 carte (3 sale e 1 seta) e -6 Ducati come punteggio.

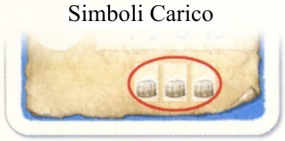
Carte in mano

Mazzo Stiva

Ducati disponibili

3) AZIONI

Simboli Carico



Il giocatore attivo deve giocare un determinato numero di carte dalla sua mano. Il numero di queste carte è indicato dai simboli carico sulla prima carta visibile del Mazzo Stiva. 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.

Ogni carta mostra 2 dei 4 possibili simboli azione: ducato, bandiera pirata, mazzo di carte merce e nave. Il giocatore deve eseguire le azioni indicate nel seguente ordine:

Azione Ducati:

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

Azione Pirati:

Il giocatore attivo **deve** pescare carte dal mazzo delle merci ed aggiungerle al proprio Mazzo Pirati. Il giocatore pesca le carte e le piazza coperte sul suo Mazzo Pirati, senza guardarle. Se il numero totale dei simboli pirata sulle carte giocate è **1**, il giocatore aggiunge **1** carta, se il numero di simboli pirata è **2**, il giocatore aggiunge **3** carte e se il numero di simboli pirata è **3** o più, il giocatore aggiunge **6** carte.

Azione Mercato:

Il giocatore **deve** pescare carte dal mazzo delle merci ed aggiungerle alla propria 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**, il giocatore pesca **3** carte e se il numero dei simboli è **3** o più, il giocatore pesca **6** carte.

Azione Navigazione:

Il giocatore attivo **deve** muovere la propria nave lungo le rotte marittime sul tabellone di gioco. Il numero di simboli nave sulle carte giocate indica il numero esatto di porti in cui la nave si deve spostare (ne più ne meno).
I giocatori possono percorrere una certa rotta marittima solo una volta per turno. Non è quindi consentito effettuare lo stesso percorso più volte nello stesso turno. Diverse navi possono anche dividere lo stesso porto. Se il porto dove la nave si ferma contiene ancora un segnalino, il giocatore lo prende. Questo segnalino diventa il nuovo segnalino attivo del giocatore. Se invece non c'è nessun segnalino, il giocatore perde anche il suo attuale segnalino attivo (lo gira e non produrrà più effetti, ma lo conserverà comunque fino alla fine del gioco).

Esempio:
Daniele gioca 4 carte come mostrato a destra: guadagna 6 Ducati (adesso ha 0 Ducati e può restituire il segnalino -), pesca una carta dal suo mazzo stiva e la mette coperta sul suo mazzo pirati, pesca 6 carte merce da aggiungere alla sua mano, e deve muovere la sua nave di uno spazio verso un altro porto.

4) CARICO

Dopo che il giocatore ha completato tutte le sue azioni, ripone le carte giocate nel suo mazzo stiva. Le carte vanno piazzate a faccia in su e l'ordine con cui sono impilate è a scelta del giocatore e alla fine deve essere visibile solo l'ultima carta piazzata.
L'ordine con cui sono impilate è molto importante per il punteggio e, una volta piazzate, il giocatore non può più guardare le sue carte (ad eccezione naturalmente della prima visibile in cima al mazzo).

La prima carta visibile del mazzo stiva è molto importante per il prossimo turno del giocatore, perchè definisce il limite massimo di carte che potrà tenere in mano (simboli potenza marinara) e il numero di carte che dovrà obbligatoriamente giocare (simboli carico).
Alla fine del suo turno, il giocatore attivo può avere quante carte vuole in mano. Il limite avrà effetto solo all'inizio del suo prossimo turno.

Il gioco prosegue in senso orario e il nuovo giocatore attivo diventa quello alla sinistra dell'attuale.

PUNTEGGIO INTERMEDIO

Quando viene pescata la carta Venezia, o risulta come prima carta in cima al mazzo, il gioco viene interrotto e si procede con il calcolo del punteggio intermedio. Ci sarà poi il calcolo del punteggio finale alla fine del gioco.

1. Tessere Prestigio
Il giocatore con il maggior numero di Tessere Prestigio guadagna 6 Ducati, il giocatore che segue al secondo posto guadagna 3 Ducati e il terzo giocatore guadagna 1 Ducato. Gli altri non guadagnano niente. Se vi è parità ogni giocatore guadagna i Ducati dovuti.

2. Mazzo Stiva
Ogni giocatore prende il primo Gruppo Merce disponibile, che può essere formato da una singola carta o da più carte, dal suo Mazzo Stiva. Questo gruppo andrà a formare il nuovo Mazzo Stiva mentre tutte le altre merci presenti vengono conteggiate come descritto nella sezione "Punteggio Finale" (vedi pag. 5), e il risultato viene segnato sul percorso punti. Le carte conteggiate vengono scartate.

3. Mazzo Pirati
Ogni carta presente nel proprio Mazzo Pirati fa perdere al giocatore 1 Ducato.

Esempio di conteggio del Mazzo Stiva:
Marco ha le seguenti carte nel suo Mazzo merci (partendo dalla prima carta visibile): olive, olive, gioielli, gioielli, grano, grano, grano, grano e grano.
Marco prende il primo Gruppo Merce disponibile, le due olive, e lo piazza come nuovo Mazzo Stiva. Poi calcola il punteggio delle altre merci: guadagna 5 Ducati per i gioielli e 12 Ducati per il grano.

La carta Venezia viene scartata. Il giocatore attivo eventualmente pesca una carta per rimpiazzare la carta Venezia, se quest' ultima era 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 del 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. Poi si procede al calcolo del punteggio finale.

Durante l'ultimo turno, se necessitano delle carte merce, vengono mischiate quelle scartate per formare così un nuovo mazzo.
(Nell'eventualità che finisca anche questo mazzo, calcolate il punteggio del giocatore iniziale, 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.

1. Tessere Prestigio

Il giocatore con il maggior numero di Tessere Prestigio guadagna 6 Ducati, il giocatore che segue al secondo posto guadagna 3 Ducati e il terzo giocatore guadagna 1 Ducato. Gli altri non guadagnano niente. Se vi è parità ogni giocatore guadagna i Ducati dovuti.

2. Mazzo Stiva

Ogni giocatore vende le Carte Merce presenti nel proprio Mazzo Stiva. Il punteggio viene calcolato in base ai raggruppamenti di carte dello stesso tipo (chiamato Gruppo Merce). Le varie merci vengono pescate nel seguente modo:

ogni giocatore comincia con la prima carta visibile del suo Mazzo Stiva e la piazza a faccia in su nella sua area di gioco (questo è il suo primo Gruppo Merce). Se la successiva carta è dello stesso tipo di merce, il giocatore la mette sopra la precedente, un pò più in basso, così da lasciare sempre intravedere la parte alta della carta precedente. Se la successiva carta è di un differente tipo di merce, il giocatore comincia un nuovo Gruppo Merce. In questo modo il giocatore divide il suo Mazzo Stiva in diversi Gruppi Merce. Lo stesso tipo di merce può appartenere a gruppi diversi se Gruppi Merce dello stesso tipo sono separati da Gruppi Merce di un altro tipo. Per questo motivo il giocatore non può mai alterare la sequenza del suo Mazzo Stiva.
Il giocatore guadagna Ducati per ognuno dei suoi Gruppi Merce. Più carte ci sono in un gruppo, più si guadagna (vedere le Carte Merce o le Carte Sommario). Se un Gruppo Merce ha più carte del massimo contemplato nella sequenza del punteggio, il giocatore guadagna il massimo dei Ducati, ma non di più.

3. Mazzo Pirati

Ogni carta presente nel proprio Mazzo Pirati fa perdere al giocatore 1 Ducato.

4. Segnalini Porto

Il giocatore con il maggior numero di Segnalini Porto acquisiti durante il gioco, guadagna 6 Ducati, il giocatore al secondo posto guadagna 3 Ducati, il terzo giocatore guadagna 1 Ducato. Tutti gli altri non guadagnano niente. Se più giocatori hanno lo stesso numero di Segnalini Porto, ognuno di essi guadagna i Ducati dovuti.

Esempio di punteggio finale:

Punteggio di Marco: (guadagna un totale di 42 Ducati)

+18 Percorso Punti | +3 Punti Prestigio | +4 Olive | +8 Pergamene | +3 Sale | −0 Mazzo Pirati | +6 Segnalini Porto

Punteggio di Giuseppe: (guadagna un totale di 40 Ducati)

+20 Percorso Punti | +6 Punti Prestigio | +5 Gioielli | +1 Seta | +5 Gioielli | −3 Mazzo Pirati | +6 Segnalini Porto

Punteggio di Daniele: (guadagna un totale di 45 Ducati)

+21 Percorso Punti | +1 Punti Prestigio | +3 Terraglie | +12 Grano | +6 Sale | −1 Mazzo Pirati | +3 Segnalini Porto

In caso di parità nel conteggio dei Ducati, il giocatore a pari merito che possiede il maggior numero di carte nel suo Mazzo Stiva è il vincitore. Se ci fosse ulteriore parità, il giocatore a pari merito che possiede il maggior numero di Gruppi Merce è il vincitore.

DESCRIZIONE DEI SEGNALINI PORTO

Quando la nave di un giocatore si ferma su un porto con un segnalino sopra, il giocatore prende quel segnalino e lo mette a faccia in su nella sua area di gioco. Questo sarà il suo segnalino attivo e rimarrà tale fino a che la nave del giocatore si fermerà su un altro porto. In questo modo il segnalino viene girato e perde i suoi privilegi. Se nel nuovo porto c'è un segnalino, questo diventa il nuovo segnalino attivo che il giocatore prenderà e piazzerà a faccia in su nella sua area di gioco. Se nel nuovo porto non c'è nessun segnalino, il giocatore non avrà segnalini attivi fino a che non riuscirà a prenderne un altro. Tutti i segnalini presi durante la partita rimangono nella propria area di gioco.
Ci sono 6 differenti Segnalini Porto:

Navigazione tranquilla (6 x)

Durante l'azione di navigazione, il giocatore guadagna 1 Ducato (sul Percorso Punti) per ogni simbolo nave presente sulle carte giocate.

Esempio:
Marco ha "Navigazione tranquilla" come suo segnalino attivo. Durante il suo turno gioca 3 carte che hanno un totale di 2 simboli nave. In questo modo guadagna 2 Ducati durante la sua azione.

Buoni Affari (6 x)

Durante l'azione ducati, il giocatore aggiunge un simbolo ducato rispetto a quelli presenti nelle carte giocate.

Esempio:
Daniele ha "Buoni Affari" come suo segnalino attivo. Gioca 4 carte con un totale di 2 simboli ducati. In questo modo guadagna 6 Ducati perchè può aggiungere un simbolo portando il totale a 3.

Bussola (4 x)

Il giocatore che si ferma sul porto con la Bussola può spostare la sua nave su un qualsiasi altro porto di sua scelta. Il giocatore prende il segnalino del nuovo porto in cui si è spostato e lo attiva, mentre la Bussola viene scartata. Non è permesso muoversi su un porto dove ci sia un'altra Bussola.

Influenza locale (4 x)

All'inizio del proprio turno il giocatore guadagna Ducati addizionali secondo la formula: Ducati addizionali = Potenza Marinara **meno** 3. Quindi se ci sono 6 simboli guadagna 3 Ducati, se i simboli sono 5 guadagna 2 Ducati, se sono 4 guadagna 1 Ducato, altrimenti non guadagna nulla.

Esempio:

– 3 = 3 Ducati

Combatti i Pirati (6 x)

Il giocatore non considera i simboli Pirata sulle carte giocate. Durante il proprio turno nessuna carta sarà aggiunta al 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 (6 x)

Durante il commercio, il giocatore può acquistare carte a prezzi favorevoli, sia dal mazzo merci che dal proprio mazzo pirati. I prezzi sono i seguenti: 1 Ducato per la prima carta, 2 Ducati per la seconda carta, 3 Ducati per la terza carta e 4 Ducati per la quarta carta.

AMIGO

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMV

Version 1.0

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY
DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL