

PANAMA MAX

GIL D'OREY + NUNO BIZARRO SENTIEIRO + PAULO SOLEDADE



1. Introduzione e Panoramica

Il canale e la sua importanza

Dopo 100 anni in servizio, il Canale di Panama è ancora una delle più importanti e impressionanti opere di ingegneria moderna.

Costruito nel 1914, ha avuto un ruolo fondamentale nello schieramento di imbarcazioni militari durante la Prima Guerra Mondiale e nei conflitti che si sono succeduti. Al giorno d'oggi l'attività principale del Canale è quella commerciale; il suo profondo impatto economico non ha solo sviluppato lo stato ma ha di fatto contribuito a disciplinare le spedizioni in tutto il mondo.

Immediatamente dopo l'apertura del Canale la progettazione degli scafi è stata influenzata di conseguenza; le navi rientrarono in tre categorie, quelle che potevano attraversarlo facilmente e in gruppi (tipo Feeder), le grandi navi transoceaniche, troppo grandi per entrare nel Canale (ULCV o Imbarcazioni Container Ultra Grandi) e la nuova categoria standard - progettata per le dimensioni massime del Canale di Panama. Queste ultime sono chiamate navi Panamax.

Numero di giocatori e durata?

Panamax è un gioco da 2 a 4 giocatori e ha una durata da 90 a 120 minuti (vedere a pagina 12 per partite a 2 e 3 giocatori).

Idea e Scopo del gioco:

In Panamax ogni giocatore amministra una Società di spedizioni con sede nella Colón Free Trade Zone (NDT: è la zona commerciale franca dello stato di Panama). Le Società accettano contratti da entrambe le coste degli Stati Uniti, dalla Cina e dall'Europa e consegnano merci per guadagnare denaro, richiamare investitori e distribuire i dividendi. Allo stesso tempo i giocatori accumulano investimenti personali e cercano di guadagnare più denaro possibile nel tentativo di avere il patrimonio personale più ingente e vincere il gioco.

In Panamax i giocatori hanno denaro personale e il pieno controllo sul denaro della società che amministrano. Per evitare confusione fra patrimonio della Società e patrimonio personale, mettere tutto ciò che la società ottiene sul Blocco Appunti e tutto quello che il giocatore guadagna FUORI dal Blocco Appunti.



Patrimonio della Società



Patrimonio del giocatore

Autori:

- Gil d'Orey
- Nuno Bizarro Sentieiro - *"Per Ana, Paulo, Maria, Miguel, São e José Sentieiro. La mia famiglia."*
- Paulo Soledade - *"A mia moglie, Ana."*

Design grafico: Gil d'Orey

Grafica della scatola: Filipe Alves

Grafica del tabellone: Gil d'Orey

Grafica delle tessere nave e chiuse del tabellone: Eugénio dos Santos - *grazie mille amici miei :-)*

Playtest:

Questo gioco ha attraversato due fasi distinte di sviluppo creativo - inizialmente era stato concepito come un semplice gioco per famiglia. Gradualmente si è evoluto fino alla sua forma attuale ma ogni interazione è stata importante e gratificante. Ecco perchè rivolgiamo un ringraziamento speciale a tutti coloro che hanno lavorato con noi nella prima fase di Panamax.

Prima fase - dal 2012

Miguel Pinto; Iago; Miguel Pulido; Diogo Charters Monteiro; Rodrigo Trocado; Pedro, Bernardo Teixeira de Abreu; João Teixeira de Abreu; Sara Araújo; Will Niebling; William Niebling; Gonçalo Pinto Gonçalves; José Maria Pinto Gonçalves; Manuel Cabral; Francisco Cardoso da Costa; JP; Nuno Carreira; João Monteiro.

Seconda fase - dal 2013

Mac Gerdts; Mariano Iannelli; José Rôla; Rodrigo Trocado; Miguel Pinto; Iago; António Sousa Lara; João Barquinha; Diogo Charters Monteiro; Vital Lacerda; José Gama; Miguel Ucha; Firmino Martinez; Lucinda; Ciril; João Marques; Hélio Andrade; João Lourenço; David Martins; Paulo Vicente; Alexandre Garcia; Cristina Antunes; Sandrine Fernandes; Tiago Cordovil; Emanuel; Pedro Teixeira de Abreu; Frederico Teixeira de Abreu; Bernardo Teixeira de Abreu; Gonçalo Freire d'Andrade; Ramon; Miguel Seruya; Maria Franco; Nuno Oom; Carlos Ferreira; Luis Costa; Paulo Inácio; Pedro Andrade; Pedro Dominguez; Bruno Valério; Davide Vidal; Jorge Tavares; Sebastian Bleasdale; Richard Breese; Caroline Elliott; Stephen Buonocore; Marco Chiappa; Pat Cussen; Dan Dolan; Eileen Duffy; Neil Henning; Sean Riley.

Un ringraziamento speciale al gruppo di sviluppo:

Steve Rogers - Capo Sviluppo
Paul Incao

Mille grazie a: tutta l'Heidelberger & Friends e a tutti i partecipanti a Castle Stahleck 2013; Essen Spiel 2013; LeiriaCon - www.spielportugal.org; BGG.con; Maelstrom e Metatopia che hanno giocato con noi.

www.mesaboardgames.pt
info@mesaboardgames.pt

2. Componenti

- un tabellone
- questo regolamento
- un foglio riassunto regole e dettaglio Carte Bonus

4 x Blocco Appunti
(1 giallo, 1 rosso, 1 verde, 1 nero)



24
Carte Contratto



fronte

8 Carte Contratto Iniziali



fronte

5 Carte Capitano



fronte

5 Carte Stivatore



fronte

9 Carte Consulente Finanziario



fronte

Carte Bonus

16 x Tessere Nave Società
(4 in ogni colore)

Navi con
3 stive



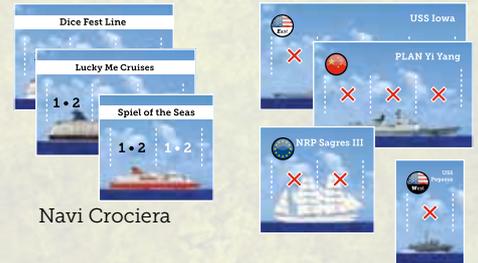
Navi con
2 stive



Navi con
1 stiva



8 x Tessere Nave Speciali



Navi Crociera

Navi Militari



San Juan Prospector

20 Quote di Capitale Sociale



5 x Quote Società Giallo



5 x Quote Società Nero



5 x Quote Società Rosso



5 x Quote Società Verde



11 x Bandiera Cina



11 x Bandiera Europa



11 x Bandiera USA Est (East)



11 x Bandiera USA Ovest (West)

Fronte



36 x dadi
(9 gialli, 9 rossi, 9 verdi, 9 neri)



16 dadi bianchi



4 x cubi di legno
(1 giallo, 1 rosso, 1 verde, 1 nero)



4 x dischi di legno
(1 giallo, 1 rosso, 1 verde, 1 nero)



60 monete x \$5



30 monete x \$1



8 x Gettone Passeggero



3 x Premio Direttore Generale



7 x Gettone Bailout*



4 x Gettone \$50



1 x contatore movimento Chiusa



1 x contatore movimento Canale

Tutti i componenti del gioco sono limitati ad eccezione delle monete e dei gettoni Bailout*. Se durante la partita termina un qualsiasi componente limitato, questo non può essere sostituito.

*NDT: identifica una situazione in cui un soggetto vicino alla bancarotta riceve un'iniezione di liquidità

3. Set up

1 Dividere le carte Bonus in mazzi separati e piazzarli sul tabellone negli spazi corrispondenti. Le carte Capitano e Stivatore devono essere posizionate coperte in ordine crescente (1-5,1 in cima). Mischiare le carte Consulente Finanziario e piazzarle coperte.

2 Tirare i 12 dadi bianchi per la tabella Azione. Raggrupparli in base al risultato. Piazzare ogni dado nella colonna corrispondente e nella riga più in alto possibile - iniziando da sinistra (dado valore 1) verso destra (dado valore 6). Se ci sono più risultati con lo stesso numero rispetto ai 3 spazi disponibili, piazzare il dado (o i dadi) a cascata verso sinistra (procedendo da 6 a 1) nella colonna successiva con almeno una riga disponibile e cambiare di conseguenza il valore del dado. Se ci sono più dadi con risultato 1, invertire la cascata verso destra (procedendo da 1 a 6) nella colonna successiva con almeno una riga disponibile e cambiare di conseguenza il valore del dado, fino a che tutti i dadi Azione sono stati piazzati.



Colonne

3 Tirare i restanti 4 dadi bianchi. Piazzare i dadi con risultato compreso tra 1 e 3 sui corrispondenti simboli dado della sezione blu della tabella Azione. Piazzare i dadi con risultato compreso tra 4 e 6 sui corrispondenti simboli dado della sezione grigia della tabella Azione. Se c'è più di un risultato con lo stesso numero, piazzare i dadi (o il dado) a cascata con le stesse modalità dei dadi Azione. **Questi 4 dadi rappresentano le Azioni Dirigente.**



Piazzare i dadi Azione Dirigente in questi spazi

Regola di Riposizionamento - se dopo il piazzamento a cascata di tutti i 16 dadi, ci sono 4 dadi o meno in uno dei due lati della tabella Azione, rilanciare tutti i dadi.

4 Posizionare sulla "Tabella Ferrovia", in corrispondenza della stazione ferroviaria, una bandiera di ogni tipo.

5 Ci sono 2 "Zone Oceano". Ognuna ha 2 "Zone di Carico" nazionali (in blu scuro) e 1 "Zona di Attesa" (in blu chiaro) comune ad entrambe le nazioni. Impilare le bandiere rimanenti sulle icone corrispondenti adiacenti alle Zone di Attesa.

6 Collocare le navi Speciali in ogni zona di Carico (blu scuro) come segue:
 USA Est (East): USS Iowa + Dice Fest Line
 Europa: Sagres+Lucky Me Cruises
 USA Ovest (West): USS Pegasus + Spiel of the Seas
 Cina: Plan Yi Yang + San Juan Prospector.

7 Impilare i gettoni Passeggero in ordine decrescente (5,4,4,3,3,2,2,1).

8 Mescolare le Carte Contratto, pescarne 3 e metterle sulla tabella Azione scoperte.

9 Formare un mazzo con le rimanenti carte Contratto e piazzarle scoperte nello spazio di Pesca. Pescare una carta Contratto e metterla scoperta nello spazio Merce in Arrivo.

10 Collocare i Premi Direttore Generale su ogni spazio Round come segue:
 1° Round - \$3,
 2° Round - \$5,
 3° Round - \$7

11 Mettere i contatori movimento Canale e

12 Ogni giocatore sceglie una Società (rosso, verde, giallo o nero) e riceve 1 disco + 1 cubo + 1 Blocco Appunti + tutte le navi del colore scelto. Scegliere in modo casuale il 1°, 2°, 3° e 4° giocatore.

13 Mettere il disco di ogni giocatore, in ordine di turno, sulla "Tabella Ferrovia" negli spazi sopra il 2° vagone.

14 Mettere nella Riserva dei Dadi 4 dadi colorati di ogni giocatore e nel Magazzino i rimanenti dadi colorati di ogni giocatore.

15 Ogni giocatore mette una nave da 1 stiva con

un dado di valore 3 (del proprio colore, preso dal Magazzino) sul tabellone come segue:

- 1° giocatore - Chiusa Pedro Miguel, direzione Atlantico.
- 2° giocatore - Celebra Cut, direzione Pacifico.
- 3° giocatore - Gatun Lake, direzione Atlantico.
- 4° giocatore - Miraflores Lake, direzione Pacifico.

16 Mettere tra il patrimonio di ogni giocatore, una nave da 2 stive del colore della propria Società: questa nave inizia la partita già costruita e pronta per essere schierata.

17 Mettere nel rettangolo tratteggiato del Blocco Appunti le rimanenti tessere nave (non ancora costruite).

18 Ogni Società riceve 4 Quote del proprio colo-



Gruppo Chiuse Pedro Miguel

Miraflores Lake

Gruppo Chiuse Miraflores

Zona di Carico

Tabella Azione

Magazzino

Carte Bonus

Riserva Dadi

- re e \$18 (metterle sul Blocco Appunti).
- 19** Ogni giocatore riceve 1 Quota del colore della propria Società e \$6 (piazzarla tra il patrimonio personale del giocatore).
- 20** Mettere i 4 cubi di legno (uno per ogni colore) nella colonna centrale della tabella Borsa in corrispondenza del valore \$6 (contraddistinta da una icona a forma di stella).
- 21** Distribuire 2 carte coperte Consulente Finanziario ad ogni giocatore.
- Ogni giocatore guarda queste carte in segreto, ne sceglie una da tenere e passa l'altra, coperta, al giocatore alla sua sinistra.
 - Quindi ogni giocatore sceglie una di queste due carte e la piazza coperta di fronte a sé - que-

- sta carta è un obiettivo segreto e verrà rivelato alla fine della partita.
- Piazzare le carte rimanenti coperte sul tabellone con le altre carte Consulente Finanziario senza mescolarle
 - Mescolare le carte Contratto Iniziale e pescare tante carte quanti sono i giocatori più uno. Piazzare queste carte scoperte vicino al tabellone.
 - Ogni giocatore (in ordine inverso di turno):
 - Sceglie UNA carta Contratto e la piazza vicino al proprio Blocco Appunti.
 - Prende dal Magazzino un numero di dadi del proprio colore uguale al numero di container raffigurati sulla carta e imposta il valore di ogni dado come indicato su ogni container.
 - Immediatamente carica i dadi sulle navi

4. Set-up Avanzato

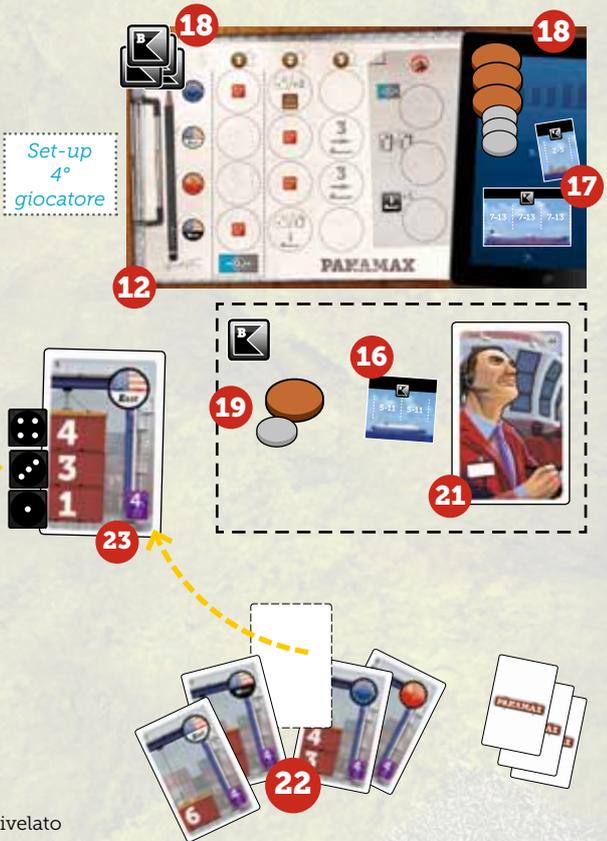
Si consiglia di non utilizzare questo set-up fino a che non si è giocata almeno una partita, poiché è necessario comprendere i concetti fondamentali del gioco e quali sono le strategie migliori.

Ogni Società riceve 4 Quote e il giocatore 1 Quota del proprio colore (come nel set-up normale).

Ogni giocatore riceve \$24 e decide quanto denaro tenere per sé e quanto denaro dare alla Società. Si applicano le seguenti regole:

- Ogni giocatore fa un'offerta nascosta (pugno chiuso) per il proprio investimento iniziale.
- L'offerta minima è di \$12, con incremento di \$3 fino ad un massimo di \$24.
- Il valore iniziale delle Quote di Capitale Sociale è pari a un terzo dell'offerta del giocatore (\$4 - \$8). Questo valore viene segnalato con il cubo sulla tabella Borsa.
- La Società riceve i soldi dell'offerta del giocatore che costituiscono il suo patrimonio iniziale.

Esempio:
un giocatore sceglie di offrire \$15 e di tenere così \$9 nel patrimonio personale. Il valore iniziale delle Quote di Capitale Sociale sarà quindi pari a \$5 per ogni quota.



Set-up 4° giocatore

- disponibili. Può usare la propria nave da 2 stive e (se lo desidera) costruire navi aggiuntive. Riceve la bandiera se il contratto è completato. Vedere pagina 7.
- Riporre nella scatola tutte le carte Contratto Iniziale completate (senza dadi sopra di esse) e quelle inutilizzate. Le restanti carte Contratto Iniziale rimangono alla Società, accanto al Blocco Appunti, fino a che non vengono completate.

Mettere i rimanenti componenti del gioco vicino al tabellone. Questi costituiranno la riserva generale (Banca).

5. Svolgimento del gioco

Il gioco dura 3 Round. In ogni Round i giocatori svolgeranno 4 Turni. In ordine di turno (dato dalla posizione sul 2° vagone della tabella ferroviaria) ogni giocatore esegue UNA Azione:

► Scegliere un dado per Contratto/Carico Merce O Movimento

In aggiunta, durante il proprio turno, un giocatore può usare qualsiasi carta Capitano e carta Stivatore che ha ottenuto nei turni precedenti.



Stazione Ferroviaria 2° vagone 1° vagone

- Ogni Round termina quando non ci sono più dadi Azione disponibili.

- Consultare la sezione 6 "Fine Round" e la sezione 7 "Mantenimento della Merce" (pag.11)

- Dopo il terzo Round ed eseguite le procedure di "Fine Round", seguire le procedure di "Fine Partita" (pag.11).

Usare un dado bianco dalla tabella Azione - (prendere un dado bianco e metterlo vicino al proprio Blocco Appunti)

La tabella Azione ha 6 colonne per le Azioni e 6 spazi per le Azioni Dirigente. Ogni colonna è collegata al risultato di un dado e ha 3 righe. Le Azioni Dirigente hanno 1 spazio per ogni risultato. La tabella è divisa in 2 parti.

Il lato sinistro della tabella (in blu) è per i dadi con risultato 1, 2 e 3 - i dadi in questo lato della tabella vengono usati per il movimento.

Il lato destro della tabella (in grigio) è per i dadi con risultato 4, 5 e 6 - i dadi in questo lato della tabella vengono usati per scegliere Contratti e Caricare la Merce.

Quando viene scelto un dado Azione i giocatori scelgono una colonna e rimuovono un dado dalla fila più in basso possibile. Un giocatore può scegliere un dado Azione Dirigente, **ma SOLO se in quella colonna non ci sono dadi Azione.**

- Prima di scegliere una Azione il giocatore può trasferire un dado presente sulla tabella Azione da un lato all'altro, compreso un dado Azione Dirigente (se presente); tuttavia, un giocatore non può spostare un dado in un'altra colonna all'interno dello stesso lato della tabella o in un'altro spazio Azione Dirigente.

- Il costo per eseguire un trasferimento è di \$5 da pagare alla Banca con il patrimonio della Società. Trasferire un dado non è una Azione.

- Dopo aver pagato il costo e scelto una colonna, il giocatore deve prendere il dado che è sulla riga più in basso e trasferirlo nell'altro lato della tabella Azione in una colonna a sua scelta. Piazzare questo dado sulla riga più in alto disponibile. Il giocatore deve usare questo dado immediatamente

Zona Blu
Azioni Movimento

Azioni Dirigente: Movimento o Contratto/Carico Merce; in alternativa, i giocatori possono scegliere di eseguire una Azione Borsa: Comprare una Quota O incrementare il valore delle Quote di Capitale della propria Società di +2

Zona Grigia
Contratto/Azione Carico Merce



Il giocatore Rosso vuole rimuovere un dado dalla colonna di valore 4 (Contratto/Carico Merce). Deve rimuovere il dado dalla riga più in basso.

Invece di usare il dado dalla colonna di valore 4, il giocatore Rosso può rimuovere e usare il dado Azione Dirigente di valore 5 perché la colonna di valore 5 è vuota.



Il giocatore Rosso vuole spostare il dado dalla Colonna di valore 6 (Contratto/Carico Merce) alla colonna di valore 3 (Movimento). Paga \$5 alla Banca dal patrimonio della Società, rimuove il dado dalla 6ª colonna/2ª riga, lo piazza nella 3ª colonna/3ª riga e usa questo dado immediatamente per eseguire un'azione Movimento.

Scegliere 1 carta contratto e/o Caricare Merce

- Rimuovere dalla colonna scelta il dado più in basso o il dado Azione Dirigente (se presente)
- Il giocatore può scegliere di prendere la carta Contratto corrispondente. Se viene preso un Contratto il giocatore prende tanti dadi del proprio colore, prima dal Magazzino e poi dalla Riserva Dadi, a seconda di quanti container sono raffigurati sulla carta e li imposta in base al valore stampato su ogni container.
- Il giocatore poi può caricare un numero di container uguale alla riga che si è scoperta togliendo il dado Azione. Se il giocatore sceglie un dado Azione Dirigente il numero di container che possono essere caricati è 3.

IMPORTANTE: (sia per i dadi Azione che per i dadi Azione Dirigente)

- Un giocatore può rimuovere un dado Azione da una colonna Contratto/Carico Merce e caricare i container da QUALSIASI carta Contratto su cui ha propri dadi.
- Un giocatore può scegliere un dado azione da una Colonna Contratto/Carico Merce e scegliere di non prendere la corrispondente carta Contratto. Potrà comunque caricare tanti container in base al valore della riga scoperta.



Il giocatore rosso sceglie il dado dalla colonna di valore 6 perché vuole completare il contratto Cina da 3 container (5 + 2 + 1).



Dopo che il giocatore rosso ha rimosso il dado, viene scoperta la 2ª riga - la riga scoperta equivale al numero di container che può caricare. Il giocatore rosso può caricare 2 container (dadi rossi).

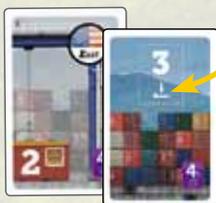
- Infine un giocatore può scegliere un dado Azione da una colonna Contratto/Carico Merce e scegliere di non fare nulla - così facendo passa il proprio turno.

Carte contratto

Le carte contratto sono a doppia faccia. La parte frontale della carta mostra la bandiera di una nazione in cerca dei vostri servizi e un numero di container con dei valori stampati su di essi.

Il retro di ogni carta rappresenta la merce generica che può anch'essa essere spedita, ma a differenza della parte frontale di ciascuna carta tutta la merce generica sarà sempre di valore pari a 3 per ogni container.

Le carte contratto con 1 o 2 container sulla parte frontale hanno sul retro un singolo container generico di valore di 3. Se sulla parte frontale è presente una icona Ferrovia, questa non apparirà sul retro (e viceversa).



Questo simbolo indica che questo dado può essere caricato SOLO su una nave.



Questo simbolo indica che questo dado può essere caricato sul 1° vagone della tabella Ferrovia O su una nave.

Carico della Merce

Se un giocatore non ha abbastanza dadi disponibili nel Magazzino o nella Riserva Dadi non può prendere una carta Contratto.

Ogni giocatore alla fine del proprio turno può avere davanti a sé al massimo 2 Contratti non completati. Le Carte Contratto non completate rimangono accanto al Blocco Appunti della Società fino a che non sono completate (compresa la Carta Contratto Iniziale).

I giocatori nella stessa azione possono caricare dadi provenienti da contratti differenti.

IMPORTANTE: Un giocatore può avere più di un dado su una nave o sulla tabella Ferrovia, ma i giocatori non possono mettere più di UN dado sulla stessa nave o sulla tabella Ferrovia nello stesso turno, a meno che usino una Azione Gratuita del Blocco Appunti o una carta Stivatore.

La Merce (dadi) viene spostata dalle carte Contratto su qualsiasi nave presente nella zona di Carico con la stessa icona bandiera raffigurata sulla carta Contratto.

Le navi nella zona di Attesa (area comune blu chiaro) possono essere spostate liberamente nella zona di Carico e utilizzate immediatamente per continuare il caricamento della Merce.

Se un container ha raffigurata una icona Ferrovia quel dado DEVE essere caricato sul primo vagone della tabella Ferrovia. Il dado è piazzato

nel 1° spazio disponibile più a sinistra; se ci sono 4 dadi nel primo vagone, nessun giocatore può caricare un dado fino al prossimo Round.



Quando un giocatore carica tutte le merci di una carta Contratto, il Contratto è completato. Il giocatore riceve (dalla riserva) un gettone bandiera del tipo raffigurato sul Contratto. La bandiera viene piazzata sul Blocco Appunti del giocatore.



Un giocatore può sempre scegliere una carta Contratto e utilizzare il retro della carta, ma, in tal caso, per il completamento del Contratto, non gli verrà assegnata nessuna bandiera. Il dado (o i dadi) su questo lato della carta possono essere

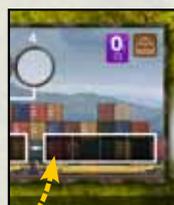
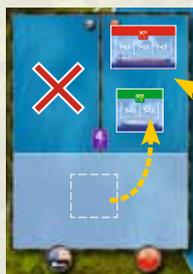
caricati su qualsiasi nave(i) nella zona di Carico o sulla tabella Ferrovia se l'icona Ferrovia appare vicino al valore della Merce.

Le Carte contratto completate vengono scartate.

Ogni volta che un Contratto viene preso dalla tabella Azione sarà sostituito dalla carta Merce In Arrivo. Piazzare quindi la carta in cima al mazzo di Pesca nello spazio Merce In Arrivo. Se il mazzo di pesca delle carte Contratto è esaurito, raccogliere gli scarti, rimescolarli e metterli nello spazio Pesca, per l'uso.



I dadi Rossi di valore 5 e 2 devono essere caricati nella zona Carico Cina. Se il giocatore vuole caricare la nave Verde, deve spostarla dalla zona di Attesa alla zona di Carico Cina. Il dado di valore 1 ha un simbolo Ferrovia d'Oro indicante che il dado può essere caricato SOLO sul 1° vagone della tabella Ferrovia.



Costruire navi e disporle sul tabellone

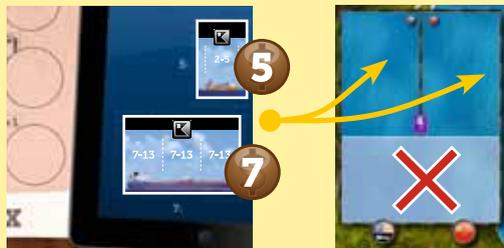
Questa non è una azione <

In qualsiasi momento durante il proprio turno un giocatore può costruire e posizionare navi dal proprio Blocco Appunti in qualsiasi zona di Carico (blu scuro). Deve pagare per ogni nave con i soldi della Società:

nave da 3 stive = \$7

nave da 1 stiva = \$5

Ricordarsi che ogni giocatore inizia la partita con navi da 1 e 2 stive già costruite.



Come caricare le navi

Le navi hanno degli spazi-stiva (da 1 a 4) dove mettere i dadi, con indicata, in ogni spazio, una serie di numeri. I numeri rappresentano il valore minimo e massimo di merce che la nave può trasportare (somma dei valori di tutti i dadi che possono essere caricati).

Una nave può muoversi solamente quando la somma del carico soddisfa il valore minimo richiesto per la navigazione.

Un giocatore non può piazzare un dado che occupa l'ultimo spazio disponibile se la somma scende al di sotto del minimo richiesto o supera il massimo consentito per quella specifica nave.

Le navi Speciali possono avere regole particolari riguardanti il carico e il movimento. Vedere a pagina 12 le regole speciali.



La somma del valore dei dadi che la nave Verde può trasportare è compresa fra 5 e 11.



La nave Rossa è pronta per muoversi! I 2 dadi soddisfano il valore minimo necessario.

Blocco Appunti - Ogni giocatore ha il proprio Blocco Appunti, dove posiziona le navi non costruite, le bandiere, i gettoni Passeggero e il denaro della Società.

Azioni gratuite

Quando una bandiera viene messa su un'azione Gratuita il giocatore deve eseguirla immediatamente, ad eccezione dell'azione Borsa.



• L'azione Borsa permette al giocatore di comprare immediatamente UNA Quota di Capitale di qualsiasi Società (inclusa la propria).

Se il giocatore, per qualsiasi ragione, non esegue l'azione gratuita, può decidere di svolgerla in un momento successivo girando la bandiera sul lato raffigurante l'icona Borsa. Quando il giocatore riceve un'altra bandiera, **in un turno successivo**, della stessa nazione potrà eseguire l'azione Borsa rimandata; se non la esegue l'azione viene persa immediatamente – girare in ogni caso il gettone bandiera sul lato frontale.



• Caricare un dado; prendere un dado presente su qualsiasi container di un Contratto non completato O un dado di valore 2 dal Magazzino (o dalla Riserva Dadi) e caricarlo in una qualsiasi nave presente in una zona di Carico (inclusa una nave che è già stata caricata in quel turno).



• Il giocatore deve eseguire 3 movimenti (qualsiasi combinazione di chiuse e canali)



• Caricare un dado sulla tabella Ferrovia. Il dado usato deve provenire dal Magazzino o dalla Riserva Dadi e avere valore 2. In alternativa il giocatore può scegliere di aumentare il valore di uno dei propri dadi già presenti nel 1° vagone di 2 punti.

Le bandiere devono essere posizionate nella riga corretta.



Se un giocatore riesce a riempire la prima colonna con le bandiere (4 diverse), ha un bonus permanente: ogni dado può essere trasferito gratuitamente da un lato della tabella Azione all'altro (pag.6)

Nota: i Giocatori possono ottenere qualsiasi numero di bandiere e gettoni Passeggero per migliorare il punteggio a Fine Partita

Il valore di ogni riga fa ottenere un bonus per il movimento delle corrispondenti navi Militari e può dare un bonus durante il conteggio di Fine Partita

Bonus Gettoni Passeggero

I gettoni Passeggero vengono posizionati nei 3 spazi disponibili. Quando un giocatore ottiene un gettone, sceglie lo spazio in cui posizionarlo. Il bonus è immediatamente disponibile per il resto della partita.



• Ogni dado può essere trasferito da un lato all'altro della tabella Azione per \$2 (pag.6)



• Quando si prende un Contratto, il giocatore può anche scegliere la carta Merce in Arrivo o la carta Contratto in cima al mazzo di Pesca.



• Quando si sceglie un Contratto/Azione Carico Merce il giocatore può caricare UN dado aggiuntivo presente su un Contratto.



Movimento della nave

In PANAMAX ci sono 2 tipi di movimento:



Movimento Chiusa: quando una nave o un gruppo di navi passano attraverso un'icona movimento Chiusa.



Movimento Canale: quando una nave o un gruppo di navi passano attraverso un'icona movimento Canale.

Le navi devono seguire la direzione delle frecce e non possono cambiare direzione.



La nave Rossa usa un movimento canale.

La nave Verde usa un movimento chiusa.

Rimuovere il dado più in basso dalla colonna scelta o un dado Azione Dirigente (se disponibile) e poi svolgere l'azione Movimento. I giocatori DEVONO eseguire la totalità dei movimenti concessi dall'azione. Indipendentemente dalla proprietà QUALSIASI e TUTTE le navi idonee possono essere spostate in qualsiasi ordine.

Eccezione: se non è possibile eseguire tutti i movimenti il turno del giocatore finisce. Controllare attentamente che l'azione Movimento non possa essere completata.

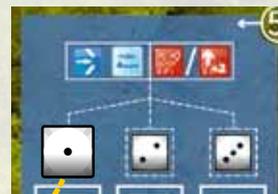


Il numero dei movimenti canale che un giocatore deve eseguire è il numero degli spazi vuoti rimasti nella colonna DOPO aver tolto il dado.

Il numero indicato alla base della colonna segnala sempre il numero di chiuse che un giocatore deve oltrepassare (da 1 a 3 chiuse).

In questo esempio, dopo aver rimosso il dado il giocatore DEVE eseguire 3 movimenti chiusa e 2 movimenti canale.

Quando si rimuove un dado Azione Dirigente il numero dei movimenti canale che un giocatore deve eseguire è 3. Il numero di movimenti chiusa che un giocatore deve eseguire dipende dal valore del dado.



Il Canale è diviso in zone. Le navi si muovono attraverso queste zone. Una zona può essere: un rettangolo tratteggiato, un lago (Miraflores o Gatun) o una zona Oceano.

Ogni tipo di zona ha una capacità di spazio limitata:

- rettangoli tratteggiati: capacità fino a 4 stive (somma delle stive di tutte le navi presenti in quella zona). Si noti che anche se le navi Militari non possono caricare dadi contano per il limite di capacità. Le navi non possono superare questo limite.
- Zone Oceano (blu scuro o chiaro) – Nessuna limitazione.
- Miraflores Lake e Gatun Lake – nessuna limitazione.



Il numero totale delle stive di queste 3 navi è 6, ma non è un problema poiché sono in un lago (Lake Miraflores).

Queste 2 navi hanno in totale 4 stive e hanno raggiunto il limite di spazio. Nessuna ulteriore nave può essere aggiunta in questa zona.

Le navi possono essere raggruppate in qualsiasi combinazione fino a 4 Stive. Questi gruppi possono essere formati da navi nelle stesse e adiacenti Zone di Carico o nella stessa metà di lago.

- Inoltre una nave può essere aggiunta ad un gruppo esistente di navi se c'è spazio disponibile.
- Un gruppo di navi spende **UN movimento per muovere l'intero gruppo**.
- Un gruppo di navi non può essere separato durante il movimento.
- Un gruppo di navi può essere separato o riorganizzato nel Miraflores Lake e nel Gatun Lake e continuare a muoversi (se possibile).

Al giocatore Verde rimane 1 movimento canale. Può muovere la nave da Crociera in avanti nella Culebra Cut perché c'è ancora spazio disponibile. La nave da Crociera e la nave Verde da una stiva sono ora un gruppo. Devono muoversi insieme almeno fino a raggiungere Miraflores Lake.



Il giocatore Nero ha 2 movimenti canale e vuole muovere la nave Militare Cinese. Deve muovere il gruppo dal Culebra Cut nel Gatun Lake. Se il giocatore Nero ha bandiere della Cina riceverà dalla banca tanto denaro quante sono le bandiere sul proprio Blocco Appunti (da \$0 fino a \$3). Vedere le regole navi Speciali a pag. 12...

Quando il gruppo arriva al Gatun Lake il giocatore Nero può lasciare la nave Militare e creare un nuovo gruppo di navi utilizzando le 2 navi Nere e spendere poi l'ultimo movimento canale mettendo le 2 navi Nere nella 1° chiusa Gatun direzione Atlantico.

Spingere le navi

- Se un giocatore vuole spostare le navi in un rettangolo tratteggiato senza spazio disponibile, può farlo spingendo in avanti la nave (o navi) presenti in quel rettangolo tratteggiato, liberando così spazio.
- Navi spinte spingono altre navi e gruppi di navi che sono più avanti di loro nel Canale.
- Spingere una nave non fa spendere movimenti in più, inoltre il tipo di movimento utilizzato si applica solo alla nave o gruppo di navi che sta spingendo.
- Le navi spinte **NON** danno nessun bonus al giocatore (es: navi Militari).
- Navi nei laghi o nelle zone Oceano **NON POSSONO** essere spinte.



Il giocatore Verde usa un movimento canale per muovere la nave Verde da 1 stiva nel Culebra Cut spingendo il gruppo già presente in avanti nella Chiusa Pedro Miguel, che a sua volta spinge la nave Rossa da 3 stive nel Miraflores Lake. Notare che 1 movimento canale ha mosso 3 differenti gruppi di navi con la spinta.



Ci sono diverse navi in adiacenti zone di Carico pronte per muoversi. Il giocatore Rosso ha un movimento canale e uno chiusa da usare. Sceglie il gruppo di navi che ha i suoi dadi.



Il gruppo si muove spendendo un movimento canale e uno chiusa.



I giocatori usano il contatore Movimento per aiutarsi a tenere il conto dei movimenti.

Il giocatore Rosso ha 3 movimenti canale e 1 chiusa. Posiziona i contatori nello spazio designato e li muove a ritroso ogni volta che utilizza un tipo di movimento.

Quando una nave arriva alla fine del Canale:

Una nave (o un gruppo di navi) arriva alla fine del Canale quando usa un movimento chiusa, esce dal Canale e entra nell'Oceano.

- Ogni Società riceve tanto denaro quanto è la somma dei propri dadi caricati sulla nave(i): \$1 per ogni punto.
- In aggiunta, il proprietario della nave(i) può prendere UNA carta Bonus O soldi (da collocare tra il patrimonio personale) a seconda della dimensione di ogni nave:



Nave da 1 stiva
=
1 carta Capitano
o 2\$



Nave da 2 stive
=
1 carta Stivatore
o 3\$



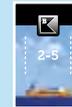
Nave da 3 stive
=
1 carta Consulente finanziario
o 3\$

IMPORTANTE:
fare riferimento al foglio riassunto regole
per le regole complete delle Carte bonus.

- Se più navi arrivano nello stesso turno, i giocatori scelgono le carte bonus rispettando l'ordine di uscita.
- Mettere tutti i dadi presenti su queste navi nella Riserva Dadi
- Piazzare le tessere nave utilizzate nella zona di Attesa comune dell'Oceano in cui sono entrate.
- Per le navi Speciali vedere pag. 12

Un gruppo di 2 navi esce dal Canale ed entra nell'Oceano Pacifico.

- La Società Rossa riceverà: \$6 per i suoi dadi (4+2).
- La Società Gialla riceverà: \$3 per il suo dado.
- La Società Nera riceverà: \$3 per il suo dado.



In aggiunta, il giocatore Rosso sceglie 1 carta Consulente Finanziario e il giocatore Nero prende la Carta Capitano in cima al mazzo. Entrambe le navi vengono posizionate nella zona di Attesa dell'Oceano Pacifico.

› Azioni Borsa

• Comprare Quote

Un giocatore può comprare una Quota in due situazioni:



• Quando sta usando un'azione Gratuita del Blocco Appunti.

• Quando sta usando un dado Azione Dirigente (pag. 6). In questo caso seguire le normali regole della tabella Azione, ma acquistare una Quota invece di eseguire un Movimento o un Contratto/Azione Carico Merce.



Un giocatore può comprare una Quota da qualsiasi Società che ha ancora Quote disponibili, inclusa la propria Società. Le Quote disponibili si trovano sopra il Blocco Appunti di ogni giocatore.

Il prezzo d'acquisto è stabilito dal cubo della Società sulla tabella Borsa (numero a sinistra). Il prezzo deve essere pagato con i soldi del GIOCATORE alla Società titolare della Quota (investimento).

Il giocatore mette la Quota appena acquistata tra il proprio patrimonio.

Questa colonna mostra il prezzo che un giocatore deve pagare per ogni Quota.

Questa colonna mostra i dividendi che, alla fine di ogni Round, la Società deve pagare ai giocatori per ogni Quota della Società che questi possiedono.

Ogni volta che un giocatore acquista una Quota di una Società, incrementare di \$1 il valore di quella Società. Spostare di conseguenza il cubo della Società sulla tabella Borsa.



• Incrementare il valore della vostra Società di \$2

Quando si utilizza un dado Azione Dirigente, invece di comprare una Quota, un giocatore può aumentare il valore della Propria Società di \$2. Spostare il cubo Società verso l'alto di 2 spazi.



| | |
|----|---|
| 12 | 8 |
| 11 | 7 |
| 10 | 6 |
| 9 | 5 |
| 8 | 4 |
| 7 | 3 |
| 6 | 3 |
| 5 | 2 |
| 4 | 2 |
| 3 | 1 |
| 2 | 1 |
| 1 | 0 |
| 0 | 0 |

6. Fine Round (1°, 2° e 3° Round)

Tabella Ferrovia

- Spostare TUTTI i dadi dal 1° vagone al 2° vagone.



- Definire il nuovo ordine dei giocatori in base alla somma dei dadi di ogni giocatore presenti nel 2° vagone (dal più alto al più basso). In caso di pareggio, il giocatore con il dado più a sinistra vince il pareggio.

- Spostare TUTTI i dadi dal 2° vagone alla stazione ferroviaria.



- I giocatori che hanno uno o più dadi sulla stazione ferroviaria scelgono UNA bandiera in base alla somma dei dadi di ogni giocatore (dal più alto al più basso). In caso di pareggio, il primo giocatore con il dado più a sinistra vince il pareggio. In ordine i giocatori:
 - 1 - Rimuovono il proprio dado (dadi) dalla stazione ferroviaria e lo mettono nella Riserva Dadi.
 - 2 - Prendono UNA bandiera (ed eseguono l'azione GRATUITA se possibile).

Pagare la Tassa Merce

Le Società pagano denaro alla Banca:

- per ogni dado che la Società possiede in transito sul Canale e in ogni zona di Carico, al tasso indicato in ogni zona (da \$1 a \$4 per dado). Nota: il proprietario di ogni nave è irrilevante, le navi non sono soggette a Tasse o alla modificazione della titolarità della Merce.

7. Mantenimento della Merce

› Dopo le procedure di fine Round <

- Se necessario, reintegrare le bandiere che sono state prese alla fine del Round dalla stazione ferroviaria in modo tale che ne sia disponibile una per ogni tipo.

- Spostare tutti i dadi dalla Riserva Dadi al Magazzino.



- Raccogliere e tirare 12 dadi Azione e metterli sulle colonne della tabella Azione, poi prendere e tirare i restanti 4 dadi e metterli negli spazi Azione Dirigente appropriati (in una partita a 2 o 3 giocatori, consultare le regole speciali a pag. 12).



- Per ogni dado su una carta Contratto incompleta che una Società possiede - \$4 per ogni dado.

- Per ogni dado che una Società lascia nel Magazzino - \$5 per ogni dado.

I simboli viola (con un simbolo dado sotto il numero) mostrano quanto una Società deve pagare per ogni dado in quella Zona. Il valore di ogni dado non influisce sulla Tassa richiesta.



Questo gruppo di navi è nella Chiusa 2 Miraflores direzione Atlantico. La Tassa Merce è \$2 per dado. La Società Rossa paga \$2x3=\$6. La Società Gialla paga \$2.

Cosa succede se una società non può pagare le Tasse?

Se una società non ha abbastanza denaro per pagare la Tassa Merce alla fine del Round, il giocatore deve pagare la differenza. Dopo aver pagato la Tassa Merce la Società avrà \$0.

Se un giocatore non ha abbastanza soldi per coprire la differenza prende un gettone Bailout. Il giocatore riceve \$10 dalla Banca e salda il debito della Società.

Alla fine della partita il giocatore dovrà versare alla Banca \$15 per ogni gettone Bailout che ha preso.

Se è necessario un secondo gettone Bailout il giocatore gira il gettone che possiede per prendere altri \$10 e salda le Tasse della Società. Un terzo Bailout richiede un gettone aggiuntivo ecc.

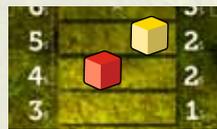


Pagare i dividendi

Ciascuna Società paga (dal proprio patrimonio) i dividendi per tutte le sue Quote possedute dai giocatori. Il valore per ogni Quota è uguale alla posizione corrente della Società sulla tabella Borsa; il valore da pagare PER OGNI QUOTA è sul lato destro della tabella.

Se una Società non ha abbastanza denaro per pagare tutti i dividendi dovuti, non paga NES-SUN dividendo.

Quando questo accade, il valore della Società scende di \$2 (indietreggiare il cubo di 2 spazi sulla tabella Borsa).



La Società Rossa deve pagare \$2 per ogni Quota posseduta dai giocatori.



La Società Gialla non è in grado di pagare i dividendi ai propri azionisti.

Premio Direttore Generale

Il giocatore che amministra la Società con il valore più alto sulla tabella Borsa riceve il gettone premio di quel Round (prende i soldi solo alla fine della partita). Prendere il gettone dalla tabella Round e consegnarlo al GIOCATORE. In caso di pareggio vince la Società con più soldi. Se persiste il pareggio, rispettare l'ordine di gioco corrente.

IMPORTANTE: se la società di un giocatore non ha pagato i dividendi, il giocatore NON PUO' ricevere il gettone Premio. Il premio andrà al giocatore della successiva Società con il valore più alto che HA pagato i dividendi nel Round corrente.



Alla fine del 3° Round il giocatore che amministra la Società con il valore più alto può ricevere l'ultimo gettone Premio di valore \$7 - se la Società ha pagato i dividendi.

8. Fine partita

› Per determinare il vincitore <

Ogni giocatore somma tutto il denaro proveniente da:

- Il patrimonio personale guadagnato durante la partita (NON i soldi della Società).



- Le migliori 2 carte bonus Consulente Finanziario, inclusa la propria carta obiettivo segreto (a scelta del giocatore).

- Premi Direttore Generale (se presente).



- Ogni giocatore vende TUTTE le Quote che possiede alla Banca al prezzo corrente indicato sulla tabella Borsa e aggiunge i soldi al proprio totale.



Le Quote della società Rossa sono vendute per \$7 ciascuna.



Pagare i Bailout: ogni giocatore paga \$15, dai soldi del patrimonio personale, per ogni Bailout di valore \$10 che ha preso durante il gioco.

NOTA: I soldi restanti della Società non contano per la vittoria - vanno ignorati.

Il giocatore con più soldi vince la partita. In caso di pareggio vale l'ordine di gioco finale.

9. Regole per 2 e 3 giocatori

- In una partita a 3 giocatori usare 9 dadi per la tabella Azione e SOLO 3 dadi Azione Dirigente.
- In una partita a 2 giocatori usare 10 dadi per la tabella Azione e SOLO 2 dadi Azione Dirigente (6 turni ciascuno per Round). In aggiunta, rimettere nella scatola la San Juan Prospector e la Spiel of the Seas – queste navi non vengono utilizzate nelle partite a 2 giocatori. Posizionare una delle navi Crociera da 3 stive in ogni zona di Attesa.

NOTA: regola di Riposizionamento per 2-3 giocatori – se dopo il piazzamento a cascata di tutti i 12 dadi, ci sono 3 dadi o meno in uno dei due lati della tabella Azione, rilanciare tutti i dadi.

10. Navi Speciali

Navi da crociera

- Le navi da Crociera possono accogliere solo dadi di valore 1 o 2. La capienza della nave richiesta si basa sul numero di dadi caricati – non sulla somma.
- Alla fine del Canale ogni dado su una nave da Crociera fa guadagnare alla Società (prima il giocatore che ha fatto il movimento finale e dopo rispettando l'ordine di turno) un gettone Passeggero dalla cima della pila. Piazzare il gettone su uno degli spazi Bonus del Blocco Appunti. La Società prende dalla banca tanto denaro quanto indicato sul gettone (non il valore dei dadi).
- Dopo che i dadi sono stati scaricati la nave viene spostata nella zona di Attesa per il riutilizzo.

Nota: c'è un numero limitato di gettoni Passeggero, una volta che sono terminati i giocatori possono continuare a caricare le navi da Crociera, ma le società non saranno pagate.



Queste navi possono ospitare fino a 3 dadi, ma possono cominciare a muoversi con solo 2 dadi (nota: i numeri indicati in chiaro nell'ultima stiva indicano che è facoltativo).



Questa nave può cominciare a muoversi con 1 solo dado.

La "Lucky Me Cruises" è la prima nave da Crociera ad arrivare alla fine del Canale. In ordine di turno, Verde è il 1° e Rosso è il 3°. Il giocatore Verde prende il primo gettone Passeggero dalla pila.



Dopo il giocatore Verde, il giocatore Rosso prende i successivi 2 gettoni Passeggero dalla cima della pila.



Le Società ricevono dalla Banca rispettivamente \$5 e \$8.

Navi Militari

- Military ships do not carry any dice and are always ready to move.
- Nel proprio turno, un giocatore può usare qualsiasi parte di un'azione movimento per spostare qualsiasi e tutte le navi Militari.
- Il GIOCATORE otterrà dalla Banca un ammontare uguale al numero di bandiere sul proprio Blocco Appunti della stessa nazionalità di UNA delle navi militari che sono state spostate (a scelta del giocatore), fino ad un massimo di \$3, indipendentemente dalla distanza che è stata percorsa.
- **IMPORTANTE: I giocatori possono muovere diverse navi militari nel proprio turno, ma, in uno stesso turno, possono ottenere denaro solo per una di esse (a scelta del giocatore).**
- Alla fine del Canale, la nave viene spostata nella zona di Attesa pronta per essere immediatamente riutilizzata.

Le navi più larghe che transitano nel Canale di Panama sono le quattro navi da guerra categoria Iowa (Iowa, New Jersey, Missouri e Wisconsin) che hanno un raggio massimo di 109 piedi (33 m), lasciando meno di 6 pollici (15 cm) di margine d'errore fra le navi e le pareti delle chiuse.



Il transito più veloce del Canale di Panama è stato fatto dall'aliscafo US Navy Pegasus, che attraversò il canale da Miraflores a Gatun in 2 ore e 41 minuti nel Giugno 1979.



La fregata tipo 054A è una nave da guerra cinese categoria multiruolo, la prima delle quali è entrata in servizio con la Marina Militare dell'Esercito Popolare di Liberazione nel 2007.



La NRP Sagres è un veliero e una nave scuola della Marina Portoghese dal 1961.



In questo esempio, se il giocatore Rosso sposta la nave militare Europea, riceverà un totale di \$3.

La 4° bandiera Europa non genera nessuna moneta aggiuntiva.

Nave Panamax - San Juan Prospector

- Quando questa nave raggiunge la fine del Canale ogni Società che ha dadi su questa nave riceve per UNO dei suoi dadi (a scelta del giocatore), il DOPPIO dell'ammontare di denaro (2x); ogni dado ulteriore viene pagato al valore normale. Dopo che i dadi vengono scaricati la nave viene spostata nella zona di Attesa.



La nave più lunga ad attraversare il Canale di Panama è stata la petroliera San Juan Prospector – 973 piedi (296 metri).



In questo esempio, la Società Rossa riceve \$10 (2x\$5)



La Società Verde potrebbe ricevere un totale di \$13. \$10 (2x\$5) + \$3.

