

# The Doge Ship

Varianti

⑤ Il mazzo delle tessere Barriera è mescolato e piazzato con il lato in costruzione in vista, accanto al tabellone.



## Variante n.1. SET UP

Estrarre dal mazzo delle barriere un numero di barriere pari al numero dei giocatori +1 (per esempio, se i giocatori sono 5, estrarre 6 barriere) e piazzarle scoperte a centro tavolo. In ordine inverso rispetto all'ordine di gioco stabilito al punto 2 del set up, ogni giocatore sceglie 1 barriera e la piazza davanti a sé, con il lato costruito verso l'alto. (In questo modo, **ogni giocatore inizia la partita con una barriera già costruita**).

La lunghezza delle Sezioni della Nave è:

2 giocatori	3 giocatori
2 2 2	3 2 3
2 2 2	3 2 3
4 giocatori	5 giocatori
3 4 3	4 3 4
3 4 3	4 3 4

## Variante n.2. DIMENSIONI DELLA NAVE

Se uno o più giocatori non conoscono il gioco e giocano per la prima volta o se si vuole accorciare il tempo della partita, è possibile utilizzare una dimensione ridotta della nave. Lunghezze consigliate possono essere, in questi casi:

### 2 giocatori

2	2	1
2	2	1

### 3 giocatori

2	2	2
2	2	2

### 4 giocatori

3	2	2
3	2	2

### 5 giocatori

3	3	2
3	3	2

# The Doge Ship

Varianti

## Variant n.3. UN DIFFERENTE FINALE DEL GIOCO



### SET-UP

Piazzare **9 segnalini Approvazione** di valore “3” nello spazio d’acqua accanto ai pannelli, sul tabellone. (Ovviamente è anche possibile utilizzare 9 cubetti di legno o 9 segnalini di altro tipo ....).

Poi, se sulla Carta del Doge ci sono il simbolo dell’Acqua Alta o dell’Ispezione Doge, sono valutate le conseguenze di questi particolari eventi.

### Acqua Alta

I giocatori possono perdere 1 o 2 segnalini Approvazione nel round successivo.



Icona dell’Acqua Alta sulla Carta del Doge

Ciascun giocatore deve controllare il

### 3. EVENTI SPECIALI E FINE DEL ROUND

Alla fine del round, **rimuovere 1 segnalino Approvazione** dallo spazio d’acqua e rimetterlo nella riserva.

Se il round si conclude con un’**ispezione del Doge**, allora rimuovere un altro segnalino Approvazione.



### Fine del gioco

Quando un giocatore, con un’azione di Costruzione, colloca l’ultima parte della Nave, immediatamente viene aggiunta anche la parte FINE della Nave e il gioco ha termine.

Avviene un’**ispezione finale**. Si redige una classifica sul numero di approvazioni che i giocatori possiedono e si assegnano dei

Il nuovo round comincia **solo se** è rimasto almeno 1 segnalino Approvazione nello spazio d’acqua.

Altrimenti il **gioco termina con la fine del round, senza** che venga effettuata l’**ispezione finale**. Quest’ultima avviene solo se il gioco termina a causa del posizionamento dell’ultima tessera di nave.