

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 azione nel round successivo.



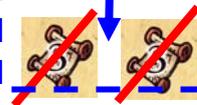
Icona dell'Acqua Alta sulla Carta del Doge

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.