



MERCHANTS COVE

The Captain

La Capitana

Nei panni della cupa Capitan Greentail, navigherai con la tua flotta a largo alla ricerca di tesori preziosi da recuperare e vendere ai moli. Non saprai mai che tipo di tesori sono sepolti nelle isole vicine finché non andrai a esplorarle, di sicuro troverai

molte ricchezze. Durante questi viaggi potresti anche scoprire misteriose tentazioni - e oscure maledizioni - nascoste tra le onde. Eppure non è tutto così affascinante e avventuroso: a volte dovrai sbarcare il lunario semplicemente pescando o perlustrando le acque.

COMPONENTI

- Questo Regolamento
- 1 Miniatura Capitana
- 1 Plancia Mappa Capitana
- 1 Plancia Assistenti Capitana
- 1 Plancia Bussola
 - ▶ 1 freccia in plastica
 - ▶ 1 connettore in plastica
- 4 navi in Plastica
- 7 Monete Maledette
- 1 Mobile Vendite in 3D
- 24 Merci Capitana
 - ▶ 12 piccole (3 per tipo in 4 colori)
 - ▶ 8 grandi (2 per tipo in 4 colori)

PREPARAZIONE

1. Posiziona la Plancia Negozio Capitana, quella degli Assistenti, la Bussola e il Mobile Vendite davanti a te.
2. Posiziona tutte e 4 le navi nella Baia dei Serpenti.
3. Mescola i Forzieri (Merci grandi) in una pila a faccia in giù, quindi posiziona 1 Forziere a faccia in giù su ciascuna isola.
4. Tieni a portata di mano i Frutti del Mare (Merci piccole) e le Monete Maledette, pronti all'uso.
5. Posiziona la miniatura della Capitana sullo spazio azione Attivare Assistenti.

AZIONI DELLA CAPTANA



Muovere i Nave (1 Ora)
Spendi 1 **Punto Movimento**.

Punti Movimento:

- Spendì 1 punto movimento per muovere una **Nave** attraverso una linea blu tratteggiata in una **Regione** adiacente.
- Se una Regione contiene sia una Nave che uno **Forziere** coperto, giralo a faccia in su.
-  Questa icona rappresenta una **Scorciatoia** che puoi sfruttare per muovere una Nave in diagonale. Per farlo, aggiungi 1 **Moneta Maledetta** all'**Isola dei Pirati** e spendi 1 Punto Movimento per muovere la Nave in una Regione dall'altra parte della Scorciatoia.



Dirigere e Muovere Navi (2 Ore)

Fai girare la freccia della **Bussola**, poi esegui le azioni mostrate dalle icone nel quadrante su cui si ferma:



Nota: il tuo Mobile Vendite ha una forma speciale per ospitare i Forzieri, che hanno due lati distinti, a differenza delle Merci grandi degli altri Mercanti.



- Posiziona le Monete Maledette mostrate in questa icona sull'**Isola dei Pirati**.
 - ▶ Se non riesci a piazzare 1 o più Monete all'Isola dei Pirati, aggiungine il maggior numero possibile, poi pesca esattamente 1 carta Corruzione.
- Spendi Punti Movimento fino al numero mostrato in questa icona.
- I Punti Movimento non spesi saranno persi.
- I Punti Movimento possono essere suddivisi tra più Navi.
- Se la Bussola mostra questa icona, puoi opzionalmente pescare 1 carta Corruzione per eseguire nuovamente l'azione **Dirigere e Muovere Navi** dopo aver completato questa azione ma prima di Aggiornare l'Orologio. Ciò non aumenta il costo dell'azione. Potenzialmente potresti ottenere questo effetto più volte nello stesso turno.



Pescare (2 Ore)

Questa azione ti consente di **Pescare i Frutti del mare** ed eventualmente

trasformare Monete Maledette in Oro. Puoi Pescare con ogni Nave in ogni Regione con un **Amo**.

Per ogni Nave con cui Desideri pescare:

- Se la Nave si trova in una Regione con un Amo e una Merce, sposta 1 Frutto del Mare dello stesso colore dalla tua riserva al tuo Mobile. Poi muovi quella Nave nella Baia dei Serpenti.
- Se la Nave si trova in una Regione con un Amo e una Moneta Maledetta, rimuovi fino a 4 Monete Maledette dall'Isola dei Pirati e fai avanzare il tuo segnalino Oro di 1 spazio per Moneta rimossa. Poi muovi quella Nave nella Baia dei Serpenti.



Recuperare (2 Ore)

Questa azione ti consente di Recuperare i Forzieri e potenzialmente trasformare le Monete Maledette in oro

Puoi Recuperare con ogni nave in una Regione con un Forziere o un'Isola dei Pirati.

Per ogni nave con cui desideri **Recuperare**:

- Se la Nave si trova in una Regione con un Forziere, spostalo sul tuo Scaffale Vendite, poi muovi quella Nave nella Baia dei Serpenti.
- Se la nave si trova nella Regione con un'Isola dei Pirati, rimuovi tutte le Monete Maledette dall'Isola dei Pirati, fai avanzare il tuo indicatore Oro di 1 spazio per ogni Moneta rimossa, poi muovi quella Nave nella Baia dei Serpenti.

Per completare un'azione Recuperare, aggiungi nuovi Forzieri a faccia in giù su ogni Isola vuota. Se è presente una Nave in quella Regione, posiziona il Forziere a faccia in su.

Nota: poiché alla fine dell'azione vengono posizionati nuovi Forzieri, non puoi Recuperare dalla stessa Isola più di una volta per turno



PERLUSTRAZIONE NELLA FASE MERCATO

Durante la Fase Mercato, ogni Nave che si trova in una delle cinque Regioni esterne sulla Mappa è considerata in **Perlustrazione**.

-  Per ogni Nave in Perlustrazione in una Regione con un'icona Sponsorizzazione per la Fase Mercato, attiva la Sponsorizzazione corrispondente.
-  Per ogni Nave in Perlustrazione sull'Isola dei Pirati, puoi scegliere e scartare 1 carta Corruzione dalla tua Riserva.

Nota: è possibile che più di una Nave si trovi in Perlustrazione nella stessa Regione.

FASE RIPRISTINO

Durante la Fase Ripristino:

1. Rimuovi tutti i Forzieri dalla Mappa.
2. Mescola tutti i Forzieri, eccetto quelli sul tuo Mobile delle vendite, e forma una pila a faccia in giù.
3. Piazza 1 Forziere a faccia in giù su ogni Isola.
4. Gira immediatamente a faccia in su ogni Forziere in una Regione con una Nave.

Chiarimento: durante l'attivazione di un'abilità del Cittadino che ti fornisce una specifica Merce grande colorata, cerca nella pila dei Forzieri e mettila nel tuo Mobile Vendite. Se non c'è un Forziere del colore corrispondente, non ottieni la Merce. Quindi mescola e rimetti la pila nella tua riserva.



Assumere / Sostituire Cittadini (Costo Variabile)

Assumi Cittadini dalla Piazza della Città, acquisendo la loro abilità. Poi, fai scorrere la carta sotto la tua plancia Assistenti per assegnarli a un'Abilità degli Assistenti. La maggior parte dei Cittadini ha icone Fazione che danno Oro durante il Punteggio Finale.



Attivare Assistenti (2 Ore)

Puoi attivare ogni **Abilità degli Assistenti** a cui è assegnato un Cittadino, nell'ordine che preferisci.



Navigatore: spendi fino a 2 Punti Movimento. Aggiungi 1 Moneta Maledetta all'Isola dei Pirati (o pesca 1 carta Corruzione se non puoi).

Pescatore: Pesca con 1 Nave.

Raccoglitore: rimuovi 1 Moneta Maledetta dall'Isola dei Pirati, quindi fai avanzare il tuo segnalino d'Oro di 1 spazio.

Sorvegliante: scegli e scarta 1 carta Corruzione dalla tua riserva.

La Maledizione di Capitan Greentail

Se non puoi aggiungere il numero richiesto di Monete Maledette nell'Isola dei Pirati, metterne il maggior numero possibile, poi pesca 1 carta Corruzione.



Gira la freccia della Bussola. Aggiungi Monete Maledette all'Isola dei Pirati e spendi fino al numero indicato di Punti Movimento.



Dopo aver eseguito la tua azione, puoi pescare 1 carta Corruzione per eseguire immediatamente l'azione Dirigere e Muovere Navi, gratuitamente.



Spendi 1 Punto Movimento.



Durante il movimento di una Nave: aggiungi 1 Moneta Maledetta nell'Isola dei Pirati per muoverti diagonalmente in una Scorciatoia.



Pesca con ogni Nave in una Regione con un Amo. Ottieni la ricompensa mostrata, quindi riporta la Nave alla Baia dei Serpenti.



Recupera con ogni Nave in una Regione con un Forziere o sull'Isola dei pirati. Ottieni la ricompensa mostrata, quindi riporta la Nave alla Baia dei Serpenti.



Durante la Fase Mercato, ogni Nave in Perlustrazione fa guadagnare Oro per Sponsorizzazione o permette di scartare 1 carta Corruzione sull'Isola Pirata.



Durante la Fase di Ripristino, mescola tutti i Forzieri non presenti nel tuo Mobile delle Vendite, quindi rifornisci ogni Isola.