

Francis Drake

Variante per 2 giocatori

Su un'idea di Mathue Faulkner e realizzato da Kayal Games

Il gioco a 2 giocatori segue le stesse regole del gioco base con le seguenti modifiche:

1. PREPARAZIONE:

- Utilizzare le Tessere Luogo che si usano in 3 giocatori.



- Ci sarà un terzo "non-giocatore" in gioco che farà riferimento a Hawkins (Hohn Hawkins fu il cugino vecchio di Drake).

Utilizzerà i seguenti pezzi di un colore non in gioco: la Fregata, l'Investitore e 10 Dischi Giocatore.



I Dischi Missione di quel colore saranno utilizzati per bloccare alcuni Luoghi nei Caraibi (descritti sotto).

- Mettere la Fregata di Hawkins nel terzo spazio del Molo di Attracco.



- Bloccare 1 Galeone, 2 Forti, 2 Città e 1 Porto casualmente prima di ogni viaggio (descritti sotto).

- Non si aggiungono Argento, Oro, Gemme, Merci, Galeoni Spagnoli, Fregate o Truppe nelle aree bloccate.

2. SCELTA DEL LUOGO DI HAWKINS NELLA STRADA DI PLYMOUTH:

Nella fase di Approvvigionamento, Hawkins nel suo turno seleziona casualmente un Luogo sulla Strada di Plymouth, viene quindi messo un disco in quel Luogo. Hawkins non riceve gli oggetti mostrati sul Luogo su cui è posizionato il suo disco.

- Ogni volta che è il turno di Hawkins tirare il dado da 6 e mettere un dei suoi dischi colorati in un Luogo in base a questa tabella:

Da 1 a 3 sceglie la "miglior" posizione disponibile sulla prima Tessera Luogo.

Da 4 a 5 sceglie la "miglior" posizione disponibile sulla seconda Tessera Luogo.

Con 6 sceglie la "miglior" posizione disponibile sulla terza Tessera Luogo.

- Hawkins deve seguire le stesse regole di un giocatore normale (cioè deve scegliere sempre avanti rispetto all'ultimo disco, non può posizionare due dischi sullo stesso luogo, ecc)

- Se Hawkins seleziona la prima posizione di Drake, la sua prossima mossa dovrà essere la seconda posizione di Drake.

- L'Investitore è disponibile per Hawkins fino a quando non ha usato la sua Tessera Investitore.

- Se il tiro di Hawkins lo portasse oltre la posizione della Banchina, metti la sua Fregata nel primo molo disponibile nel porto in uscita, quindi termina il suo turno. Hawkins non naviga durante la Fase di Navigazione, partecipa solo alla Fase di Approvvigionamento dei 3 viaggi ed è sempre nel 3° spazio del Molo di Attracco all'inizio della fase di approvvigionamento.



Dopo che il Rosso e il Blu hanno piazzato, se Hawkins tira "1", "2" o "3" mette un disco su questo spazio ciurma.



Se Hawkins tira un "4" o un "5" mette il disco sul Cantiere Navale (Shipyard)



Se Hawkins tira un "6" mette il suo disco nel primo spazio dei Cannoni (Guns)

- Prima della Fase di Approvvigionamento di ogni viaggio, tirare il dado da 6 una volta e segnare le destinazioni bloccate mettendo uno dei dischi Navigazione di Hawkins nel primo spazio del relativo Galeone, Forte, Città o Porto. I 2 giocatori attivi non possono utilizzare queste destinazioni in questo viaggio. I Dischi Navigazione sono rimossi dal tabellone alla fine del viaggio.



Con un tiro di "5" un disco viene messo sul primo spazio di Santiago de Cuba, Portobello, Gran Granada (nell'immagine), i Forti in Zona 1 e 4 e i Galeoni in Zona 4 (non presenti nell'immagine).

3. AREE BLOCCATE DELLA MAPPA:

- Non tutte le Destinazioni sulla mappa sono utilizzabili ogni viaggio. Le Destinazioni non utilizzate in ogni viaggio sono determinate da un tiro di dado e, in base al numero, bloccate secondo la tabella qui sotto. Ogni viaggio verranno bloccati: 1 Galeone, 2 Forti e 2 Città nelle Zone indicate più 1 Porto.

Dado	Galeone	Forte	Città	Porto
	Zona 2	Zona 2 Zona 4	Zona 1 Zona 3	San Juan
	Zona 2	Zona 1 Zona 3	Zona 2 Zona 4	San Juan
	Zona 3	Zona 3 Zona 4	Zona 1 Zona 2	Santo Domingo
	Zona 3	Zona 1 Zona 2	Zona 3 Zona 4	Santo Domingo
	Zona 4	Zona 1 Zona 4	Zona 2 Zona 3	Santiago de Cuba
	Zona 4	Zona 2 Zona 3	Zona 1 Zona 4	Santiago de Cuba

*(Viene considerata Zona 1 quella verde e zone 2, 3 e 4 rispettivamente quelle Viola, Gialle e Rosse)

ESPANSIONE PER 6 GIOCATORI



1. COMPONENTI

- 1 Galeone di plastica, 1 Fregata di plastica
- 1 segnalino punteggio, 6 Dischi Missione, 10 Dischi Giocatore
- 4 Cubi giocatore, 1 set di adesivi
- Scheda di Bordo, 1 Scrigno del tesoro, 1 Tessera Investitore
- 1 set di 16 Tessere Luogo
- 2 Tessere da sovrapporre: una da mettere nel Plymouth Harbour e l'altra nel Dockside
- 8 Equipaggi, 5 Cannoni, 2 Merci di Scambio e 4 Barili

2. REGOLE

La partita a 6 giocatori utilizza le normali regole di gioco. C'è un set di Tessere Luogo specifiche per 6 giocatori. Ci sono alcune differenze su 4 di queste Tessere Luogo.

- Drake: da ora fino a 2 giocatori possono fermarsi su questa tessera e ognuno riceve gli stessi benefici del gioco base. Ognuno di questi giocatori deve mettere il disco qui per due turni consecutivi.

- Ammiraglio: la funzione principale di mettere 3 Galeoni Spagnoli non cambia. Però, invece ottenere 1 PV per ogni oro non reclamato alla fine del viaggio, il proprietario della tessera semplicemente ottiene 3 PV indipendentemente dall'oro non reclamato.

- Governatore: la funzione principale delle 4 Truppe Spagnole non cambia. Però invece di ottenere 1 PV per ogni argento non reclamato alla fine del viaggio, il proprietario della tessera semplicemente ottiene 3 PV indipendentemente dall'argento non reclamato.

- Golden Hint: Ora fino a 2 giocatori possono fermarsi su questa tessera. Entrambi ottengono il loro disco missione Golden Hint e durante la fase di Risoluzione verranno risolti prima dei dischi numero 1 degli altri giocatori. Il primo giocatore a posizionare un disco qui, lo mette nel "primo" cerchio e attiverà per primo il suo disco di missione Golden Hind, il secondo giocatore si posizionerà sul "secondo" cerchio e lo attiverà dopo. Quindi, rispettando l'ordine del Molo di Partenza, il disco numero 1 di ciascun giocatore risolverà la sua missione.

LE DUE MINI-ESPANSIONI

L'Eredità di Montezuma

L'enorme ricchezza dell'Impero Azteco di Montezuma fu radunata dalle truppe spagnole conquistatrici e rispedita in Spagna attraverso Veracruz.

I Galeoni che trasportavano il tesoro Azteco erano particolarmente carichi di ricchezze che valevano una fortuna; tra queste c'erano anche molte reliquie Azteche.

1. Sostituire i 3 Galeoni Spagnoli con il set dell'espansione.
2. La gemma che accompagna il Galeone Spagnolo nella zona 4 è sostituito in ogni viaggio col la Reliquia Azteca dell'espansione.

Se conquistata questa reliquia va messa nello scrigno del tesoro del giocatore e farà punti a fine partita. (6 PV)

La vendetta della Spagna

In risposta alle audaci incursioni di Drake sul suo prezioso impero mondiale, Filippo II di Spagna decise di rafforzare i suoi forti che custodivano i tesori degli imperi inca ed azteco. Mandò i suoi migliori ammiragli a custodire le Flotte del tesoro nel lungo viaggio verso la Spagna.

Sostituisci le tessere delle truppe spagnole e le tessere delle Fregate Spagnole con i set dell'espansione.