

SHIPYARD

VLADIMÍR SUCHÝ

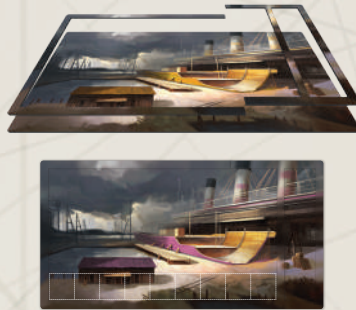
Corre l'anno 1870. Per secoli, le barche a vela hanno dominato i mari, ma ora il motore a vapore sta iniziando a diffondersi. I costruttori navali stanno sperimentando nuovi progetti, competendo per il prestigioso Blue Riband, che viene assegnato alla nave più veloce ad attraversare l'Atlantico.

I loro sforzi sono osservati da vicino dalle potenze imperiali del mondo; perché la forza di ogni impero dipende dalla potenza della sua flotta commerciale e militare. È un momento emozionante per gestire un cantiere navale. Fonda una Compagnia. Costruisci una flotta. Mostra al mondo che le tue navi sono le più veloci, le più sicure e le migliori.

2 Tabelloni



4 Plance Navali



8 Tessere Azione



24 Canali di Navigazione



48 Impiegati



26 Contratti Governativi



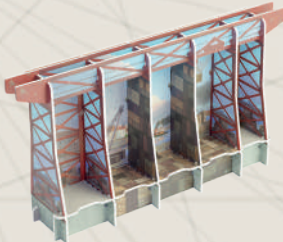
14 Tessere Beni



46 Monete (GULDERS)



1 Porta Tessere



1 Porta Risorse



8 Tessere Solitario



12 Cubi



104 Tessere Nave



Pezzi Giocatore



Ciurma



Equipaggiamento



Setup del Gioco

Il tabellone di gioco è composto da 3 parti: 1. è separata dalle altre 2. Posiziona i tabelloni al centro del tavolo come preferisci. Posiziona i vari componenti sui tabelloni di gioco come mostrato a destra:

- 1 Le tessere della nave devono essere ordinate in base al retro, in 4 pile di tessere. Metti quelle N. I e n. II a faccia in giù nella gru. Usa i riquadri dalla pila n. I fino a quando non vengono utilizzate tutte le tessere e poi utilizza quelle dalla pila n. II.
- 2 Distribuisci le prime 5 tessere di ciascuna delle pile della sezione "centrale" rivolte verso l'alto sui 10 spazi "centrali" della nave sul tabellone. Distribuisci le prime 5 tessere della pila "di prua" (i fronti delle navi) e posizionale sui 5 spazi di prua sul tabellone. Fai lo stesso per le tessere "di poppa" (la parte posteriore delle navi).
- 3 Posiziona le tessere Beni nella colonna più a destra della gru e poi distribuisci 5 tessere rivolte verso l'alto da qui agli spazi merce designati. Quindi crea una pila a faccia in giù di tessere Canali e metterne 5 a faccia in su negli slot indicati.
- 4 Ogni giocatore deve posizionare un segnalino del colore scelto sulla traccia del punteggio nello spazio contrassegnato con "0".
- 5 Le tessere dell'equipaggiamento e dell'equipaggio devono essere collocate nel porta tessere di cartone, che deve quindi essere posizionato vicino ai tabelloni di gioco.
- 6 Le monete dovrebbero essere posizionate vicino ai tabelloni di gioco come riserva.
- 7 Le Tessere Azione devono essere posizionate nella riga sotto la ruota. Le tessere mostrate sulla scheda devono essere posizionate in quelle posizioni.

- 8 La tessera "Ricevi sussidio" (con 2 monete su di essa) viene utilizzata solo in 4 giocatori. Metti questa tessera sullo spazio dedicato sul tabellone (mostrando le monete). Per gli altri giocatori, capovolgi questa tessera a faccia in giù.
- 9 Le altre tessere Azione possono essere posizionate in qualsiasi ordine negli spazi rimanenti della scheda.
- 10 Posizionare 1 cubo nello spazio cubo sulla ruota del tracciato di rotazione. La freccia su questa ruota deve essere allineata con la freccia contrassegnata con "Start". Il resto dei cubi deve essere posizionato in fila sopra le tessere Azione: 7 cubi per un gioco a 4 giocatori, 5 per un gioco a 3 giocatori/singolo e 3 per un gioco a 2 giocatori. Far scorrere i cubi a sinistra della riga se c'è spazio.
- 11 Un cubo è posto su 1 dei 4 settori, scelti a caso, del cerchio interno del tabellone di gioco principale come indicatore della ciurma. Il cubo Manufacture Equipment viene posizionato su un settore scelto casualmente del cerchio centrale. Il cubo di Exchange viene posizionato nello spazio più grande con frecce. Il cubo Dipendente viene posizionato su uno spazio casuale all'esterno del cerchio.
- 12 Separare le 8 tessere dal set Dipendenti Iniziali Fissi come a pagina 3 (tutte queste tessere hanno una tariffa di 1 fiorino). Posiziona queste tessere sul tabellone principale attorno al cerchio come nell'immagine in fondo alla pagina successiva. Mescola il resto delle tessere dalla pila I e posizionale in modo casuale sugli spazi rimanenti. Dopo alcune partite con questa configurazione fissa puoi mescolare tutte le tessere del mazzo appropriato e distribuirle in modo casuale. Il mazzo N. I è utilizzato nei giochi a 2 giocatori e in solitario. Il mazzo N. II viene utilizzato nei giochi a 3 e 4 giocatori. Posiziona ogni tessera sopra le tessere con il retro marrone corrispondente.

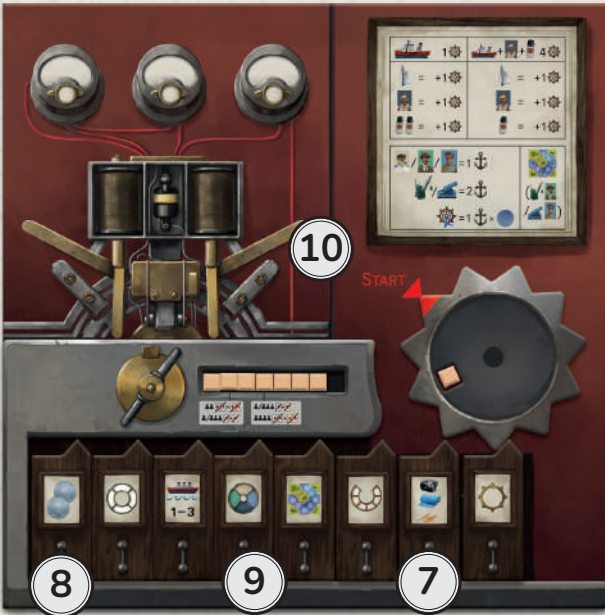
Setup del Giocatore

- 1 Scheda del Cantiere Navale.
- 2 Segnalino Punteggio e Nave.
- 3 1 cubo in 3 o 4 giocatori;
3 cubi in 2 giocatori.
- 4 1 tessera Beni con tutti e tre i beni indicati sopra.
- 5 6 Monete (guilders).
- 6 Ogni giocatore riceve 2 contratti rossi e 2 blu in base alla configurazione iniziale del contratto fisso come mostrato a pagina 14. Dopo alcune partite, puoi dare a ciascun giocatore 3 contratti rossi e 3 blu a caso.



Rimetti eventuali contratti rimanenti e pezzi del giocatore nella scatola.

Puoi guardare i tuoi contratti governativi in qualsiasi momento, ma tienili segreti agli altri giocatori. Tutti gli altri oggetti acquisiti durante il gioco (fiorini, equipaggiamento, ciurma, dipendenti, canali, tessere di navi) sono informazioni pubbliche e devono essere mantenute visibili agli altri giocatori.



Puoi usare i meeples di legno invece delle tessere di cartone dell'equipaggio, se li hai.

Dipendenti Iniziali Fissi

Metti da parte 4 tessere del reclutatore (quelle verdi) e 4 tessere dell'ingegnere (quelle grigie). Inseriscine uno in ciascuna delle 8 sezioni del tabellone. Quindi riempi il resto degli spazi con tessere casuali dei dipendenti con lo stesso retro (N. I se si gioca da solo o con 2 giocatori, N. II negli altri casi).



Turno di Gioco

I giocatori si alternano, iniziando dal primo selezionato casualmente, continuando in senso orario intorno al tavolo. Al tuo turno, sceglierai una delle azioni disponibili dalla Action Track. L'azione ti darà qualcosa di cui hai bisogno per aiutarti a costruire le tue navi. Al tuo prossimo turno, sposterai quella tessera Azione davanti a tutte le altre e sceglierai un'azione diversa. Questo è spiegato in dettaglio di seguito.

Se completi una nave durante il tuo turno, sposti l'intera nave in cima al tuo tabellone del cantiere navale per una crociera di prova sul canale, durante la quale puoi segnare punti per velocità, ciurma, equipaggiamento o sicurezza.

Man mano che i giocatori eseguono il loro turno, il cubo sulla ruota del tracciato di turno avvanzerà intorno ad esso. Quando il cubo raggiunge l'ultima posizione e cade nel buco, termina il turno del giocatore attivo, quindi rimuovi 1 cubo dallo spazio più a destra della riserva sopra la traccia d'azione dal gioco.

Se c'è una tessera azione vuota nell'ultima posizione (più lontana dalla ruota e senza un cubo su di essa), metti un fiorino su questa tessera per renderla più interessante da selezionare per i giocatori. All'inizio del turno del giocatore successivo, nel passaggio 1, raccogli il cubo lasciato cadere per consentire alla ruota di ruotare su uno spazio come di consueto e poi rimettilo nel sul slot.

La fine del gioco viene attivata quando il cubo raggiunge il buco nella ruota del tracciato di turno e non ci sono cubi rimasti nella riserva. In alternativa, il gioco termina anche se esaurisci le tessere Nave.

Alla fine del gioco, i punti bonus per i contratti governativi vengono segnati e aggiunti ai punti raccolti durante la partita.

Il Turno

Il tuo turno è formato da 5 fasi:

- 1 **Avanza la tessera Azione del turno precedente** fino al primo spazio della traccia Azione. Ciò non avviene durante il tuo primo turno.
- 2 **Scegli una nuova azione e metti il cubo su questa azione.**
- 3 **Prendi le entrate.**
- 4 **Esegui l'azione scelta** (Hai la possibilità di pagare 6 fiorini per 1 azione bonus in questo passaggio).
- 5 **Se hai completato 1 o più navi, porta le tue nuove navi in una crociera di prova** (Questo è il modo in cui ottieni punti).

Ogni passaggio è spiegato in dettaglio di seguito. Tuttavia, il tuo primo turno sarà leggermente diverso:

IL PRIMO TURNO (in 3 o 4 giocatori / Solitario)

Al primo turno, salterai il passaggio 1 e andrai direttamente alla scelta di un'azione. Le tue azioni disponibili e le tue entrate potenziali saranno limitate dalle azioni di coloro che hanno giocato prima di te.

NOTA: il cubo viene utilizzato per indicare l'azione scelta. Ci sono 3 cubi di questo tipo in ogni colore, ma solo 1 di questi cubi viene utilizzato in una partita a 3 o 4 giocatori. Riponi gli altri 2 nella scatola.

Il giocatore iniziale sceglie semplicemente un'azione (fase 2) posizionando il proprio cubo sulla tessera Azione scelta. Il giocatore di turno non riceve entrate (fase 3). Il giocatore esegue immediatamente l'azione scelta (fase 4), eventualmente acquistando un'azione bonus anche prima o dopo l'azione. Questo probabilmente terminerà il suo turno, ma se una nave è completata, il giocatore iniziale la porta fuori in una crociera di prova (passaggio 5).

Il secondo giocatore può posizionare il proprio cubo su qualsiasi tessera Azione tranne quella scelta dal giocatore iniziale. L'ordine è importante.



Esempio: Il Rosa sceglie di "scambiare merci" e ottiene 1 fiorino perché il giallo è su una tessera davanti a lui. La tessera occupata dal Bianco non dà al Rosa nessun fiorino, perché è dietro la tessera scelta dal Rosa.

Il secondo giocatore ottiene un reddito di 1 fiorino se il suo cubo viene posizionato su 1 delle tessere Azione a sinistra del cubo del primo giocatore (più lontano dalla ruota). Non ottengono entrate se il loro cubo è davanti al cubo del giocatore iniziale. Il secondo giocatore esegue quindi l'azione scelta (e possibilmente un'azione bonus) nel passaggio 4, che può portare a una crociera di prova (fase 5).

Il terzo e il quarto giocatore sono simili, con ogni giocatore che sceglie una tessera Azione non occupata, posizionando il proprio cubo su di essa e raccogliendo 1 fiorino per ogni tessera occupata davanti (a destra) di quella che sceglie. I passaggi 4 e 5 sono proprio come quelli di un turno regolare e sono descritti in dettaglio di seguito.

Dopo che l'ultimo giocatore ha completato il suo primo turno, è di nuovo il turno del primo giocatore. Per il resto del gioco, tutti i turni iniziano con il passaggio 1 e procedono normalmente.

PARTITA A 2 GIOCATORI

In una partita in 2 giocatori, utilizzerai tutti e 3 i cubi per scegliere le tue azioni. Due dei cubi segneranno l'azione del turno precedente e l'altro cubo segnerà l'azione scelta nel turno corrente.

Come per le partite in 3 o 4 giocatori, i tuoi primi turni sono in qualche modo diversi da un turno normale.

Il giocatore iniziale sceglie una tessera Azione dalla traccia Azione e la contrassegna con 2 cubi (fase 2). Non ricevono alcun reddito (fase 3). I passaggi 4 e 5 vengono eseguiti secondo le regole standard (spiegate di seguito).

Il secondo giocatore sceglie qualsiasi tessera Azione tranne l'1 scelta dal giocatore iniziale. L'azione scelta è contrassegnata con 2 dei cubi del secondo giocatore. Il secondo giocatore ottiene 1 fiorino per aver scelto un'azione a sinistra dell'azione del primo giocatore, ma non ottiene alcun reddito per aver scelto un'azione a destra dell'azione del primo giocatore. I passi 4 e 5 vengono giocati secondo le regole standard.

Quindi il giocatore iniziale continua scegliendo 1 delle tessere Azione non ancora scelte e posiziona il cubo rimanente su di esso. Ottiene 1 fiorino per

ogni tessera occupata davanti alla tessera scelta (una tessera conta come occupata se ha il cubo o i cubi del tuo avversario su di essa). I passaggi 4 e 5 vengono completati secondo le regole standard. Il turno del secondo giocatore è analogo.



Esempio: Il Rosa sceglie di "reclutare la ciurma" e ottiene 3 fiorini perché ci sono 3 tessere occupate davanti alla tessera scelta.

posizionando il cubo nel riquadro Azione. Questo potrebbe essere il caso, perché un fiorino viene posizionato sulla tessera più lontana dalla ruota quando il cubo sulla ruota inizia una nuova rotazione e non c'è un cubo su questa particolare tessera.



In una partita a 2 giocatori, avanzi la tessera che hai scelto 2 turni fa. Prendi la tessera con 2 cubi del tuo colore su di essa e spostala nella prima posizione del tracciato Azioni e fai scorrere la fila facendo girare la ruota di 1 passo. Posiziona 1 dei cubi della tessera appena prelevata nel riquadro Azione selezionato in precedenza (che contiene già 1 cubo).

Finirai con 1 cubo in mano da usare nel passaggio 2. Gli altri 2 cubi segnano l'azione del turno precedente. L'azione di 2 turni fa diventa la tessera principale.

1 Avanzare nel riquadro Azione del turno precedente

In una partita a 3 o 4 giocatori o in solitaria, inizi il tuo turno raccogliendo il tuo cubo e spostando il riquadro Azione nella prima posizione della traccia Azione davanti a tutte le altre tessere (la posizione più vicina alla ruota) e poi fai scorrere la riga verso sinistra, facendo girare la ruota del tracciato di un passo. In altre parole, il riquadro Azione scelto il turno precedente diventa il nuovo riquadro Azione principale. Se c'è un fiorino sulla tessera selezionata da un giocatore, quel giocatore lo prende come reddito aggiuntivo

Caso speciale: è possibile che il cubo fosse già presente nel riquadro Azione principale. Anche in questo caso, è necessario spostare la ruota. Dovrai togliere la tessera Azione dal tracciato e spostare la ruota nella direzione della freccia di un passo. Questo può accadere solo al giocatore di turno e solo al primo turno.



2 Scegliere una Azione

Ora scegli una nuova Tessera Azione tra quelle disponibili. La tua scelta è limitata dalle seguenti restrizioni:

- Non è possibile scegliere la Tessera Azione principale (quello appena spostato in primo piano).
- La Tessera scelta non deve contenere cubi.
- Devi essere in grado di eseguire l'azione scelta.

Metti il tuo cubo sulla tessera scelta.

NOTA: In una partita in 3 o 4 giocatori, avrai 4 azioni tra cui scegliere. In una partita a 2 giocatori, ne avrai 3 tra cui scegliere.



3 Entrate

Otteni reddito a seconda di dove metti il tuo cubo. Se si posiziona il cubo su una tessera che è davanti a tutti gli altri cubi, non si ottiene alcun reddito. Altrimenti, ottieni 1 fiorino per ogni tessera occupata che si trova a destra di quella che hai scelto. Una tessera è considerata occupata se ha 1 o 2 cubi su di essa, anche se sono i tuoi cubi.



Il Blu sceglie l'azione "Acquista materie prime". Questo giocatore ottiene 3 fiorini.

4 Eseguire una Azione

Dopo aver ricevuto qualsiasi reddito, è necessario eseguire l'azione scelta. Le azioni sono spiegate in dettaglio nella sezione seguente.

Se paghi 6 fiorini, puoi anche eseguire un'azione bonus. La tua azione bonus può essere qualsiasi altra azione. Puoi scegliere l'azione che hai spostato

in primo piano nel passaggio 1. Puoi anche scegliere un'azione che ha il cubo di un altro giocatore su di esso. L'unica azione che non puoi scegliere come bonus è quella che hai scelto nel passaggio 2 (quella con il tuo cubo sopra). Non è possibile acquistare più di 1 azione bonus per turno.

Non si utilizza un cubo per contrassegnare l'azione bonus. Basta annunciare agli altri giocatori di cosa si tratta, pagare 6 fiorini ed eseguirla normalmente. Puoi eseguire la tua azione bonus prima o dopo l'azione scelta.

Paghi per la tua azione bonus quando la usi. Non è possibile utilizzare i fiorini ottenuti dalla tua azione bonus per il pagamento, ma è possibile utilizzare i fiorini ottenuti dalla tua azione normale per pagare la tua azione bonus, se la tua azione bonus viene eseguita dopo quella scelta.

È anche possibile acquistare un'azione bonus al primo turno.

NOTA IN UNA PARTITA IN 2 GIOCATORI: L'unica restrizione sulla tua azione bonus è che non può essere quella che hai scelto in questo round, quella con 1 cubo su di esso. Puoi scegliere l'azione con 2 cubi su di essa come azione bonus, se lo desideri.

5 Crociera di Prova

Una nave è completa quando ha una prua a sinistra, almeno 1 pezzo centrale nel mezzo e una poppa a destra, senza spazi vuoti. Se hai completato delle navi dopo il passaggio 4, devono lasciare il tuo cantiere navale per essere testate nel sistema di canali. Otterrai punti per Velocità, Ciurma, Equipaggiamento e Sicurezza. La Crociera di Prova è descritta in dettaglio in un capitolo successivo.

Non è necessario completare una nave ogni turno. Se non hai navi completate alla fine del passaggio 4, il tuo turno termina senza una crociera di prova.

I contratti governativi e il conto alla rovescia

La rimozione di un cubo dalla riga di riserva può attivare l'obbligo di scartare alcuni dei contratti governativi dalla tua mano. Ciò si verificherà come segue:

In una partita a 4 giocatori, hai 2 (3) contratti rossi e 2 (3) blu dall'inizio. Quando rimuovi il quarto cubo dalla riserva (a metà del gioco), ogni giocatore deve scartare 1 (2) di ciascuno.

In una partita a 3 giocatori o da solo, hai 2 contratti rossi e 2 blu dall'inizio del gioco. È necessario eliminare 1 di ciascun colore dopo aver rimosso il quarto cubo dalla riga di riserva. Dopo alcune partite, quando hai 3 contratti rossi e 3 blu dall'inizio, scarta 1 di ogni contratto colorato dopo aver rimosso il secondo e il quarto cubo dalla fila di riserva.

In una partita a 2 giocatori, hai 2 (3) contratti rossi e 2 (3) blu dall'inizio del gioco. È necessario eliminare 1 (2) di ciascun colore dopo aver rimosso il secondo cubo dalla riga di riserva.

PROMEMORIA: I tuoi contratti governativi dovrebbero essere tenuti segreti. Non rivelare nemmeno quelli che scarti.

In tutti i casi, il risultato è che giochi il round finale con solo 2 contratti governativi, uno rosso e uno blu. Questi sono quelli che potrebbero aggiungere VP al tuo punteggio finale.



Questa scheda sul tabellone delle azioni mostra il momento esatto in cui i giocatori scartano le carte contratto che non terranno.

AZIONI



Costruire una Nave

Il tabellone di gioco offre 20 tessere Nave per costruire navi con: 5 prue, 10 centrali e 5 poppe. Puoi acquistare 1, 2 o 3 tessere Nave in qualsiasi combinazione.

Per ogni tessera Nave acquistata, paghi il numero indicato di fiorini. Quelli nella fila inferiore non costano nulla, quelli nelle due file successive (al centro) costano 1 e quelli nelle due file più vicine alla gru sul bordo del tabellone costano 2 fiorini.

Le tessere delle navi sono utilizzate per costruire navi. Una nave completa ha una prua a sinistra, una poppa a destra e solo piastrelle centrali in mezzo, senza spazi vuoti. Una nave completa deve avere almeno 1 tessera centrale e un massimo di 7 tessere centrali in totale.

Devi posizionare tutte le tessere della nave che acquisti nel tuo cantiere, secondo le seguenti regole:

- Le nuove Tessere devono essere collocate in spazi vuoti (le aree tratteggiate nella parte inferiore delle tavole del cantiere).
- Non è possibile spostare o ridisporre le tessere. L'unico modo per fare spazio nel tuo cantiere navale è completare una nave (e le navi completate non lasciano il cantiere fino al passaggio 5).
- Non puoi riempire tutti i tuoi spazi vuoti a meno che il risultato non sia almeno 1 nave completata.
- Non puoi mettere una tessera in un posto che renderebbe impossibile far parte di una nave completata. Tuttavia, è legale aggiungerla alle navi che hanno bisogno di un'altra nave per partire prima di essere completate.

Tieni presente che non è necessario posizionare le tessere della nave in modo che si attacchino a quelle già presenti nel tuo cantiere. È possibile avere una nave sparsa nel cantiere in diversi pezzi.

Se completi almeno 1 nave durante questa azione, la porterai (o le porterai) in una crociera di prova alla fine del tuo turno.



Esempio di Costruzione della Nave:

- 1) Solo le prue sono legali nella colonna più a sinistra. Inoltre, non c'è abbastanza spazio per attaccare una prua al centrale e poppa.
- 2) Non c'è modo di mettere un centrale tra una prua e una poppa l'una accanto all'altra.
- 3) Solo le poppe sono legali nella colonna più a destra.



- 4) Quando la nave a destra è completata, salperà e lascerà lo spazio per costruire una nuova nave usando la prua a sinistra.
- 5) Quando le navi a sinistra e a destra salpano, il pezzo centrale può diventare parte di una nuova nave.

SUGGERIMENTO: non tutte le tessere Nave sono uguali. Le differenze nelle illustrazioni non sono solo per la decorazione. Per scoprire il significato di salvagenti, scialuppe di salvataggio, lanterne, cabine e supporti, leggi il capitolo *Crociera di Prova*.

Dopo che tutte le nuove tessere Nave sono state posizionate nel tuo cantiere navale, fai scorrere le tessere Nave sul tabellone di gioco verso il basso negli spazi vuoti in modo che gli unici spazi vuoti siano in cima alle colonne. Riempili con nuove tessere dalle pile corrispondenti nella gru. Per prima cosa, metti in gioco le tessere con N. I sul retro. Quando si esauriscono questi elementi, usare le tessere con II. Le tessere più recenti saranno le più costose.

NOTA: le 2 colonne centrali vengono trattate separatamente, in modo che se si prendono 3 tessere da 1 colonna, quella colonna avrà 3 spazi vuoti nella parte superiore quando si fanno scorrere le restanti 2 tessere verso il basso. Tuttavia, entrambe le colonne vengono riempite nuovamente dallo stesso stack.

NOTA: se selezioni questa azione, devi prendere almeno 1 tessera Nave dal tabellone di gioco. Se non hai soldi, devi prendere 1 o più delle tessere Nave gratuite. Puoi prendere solo tessere che puoi giocare legalmente. Se non si dispone di una posizione legale in cui inserirle, non è possibile scegliere questa azione.



Affittare un Canale

Con questa azione, acquisti 1 dei 5 canali di crociera disponibili. Paghi il numero indicato di fiorini e posiziona la tessera del canale di fronte a te o in modo tale da estendere il tuo sistema di canali esistente. Quindi fai scorrere i canali rimanenti lungo la colonna e ne distribuisce un nuovo nello spazio vuoto in cima.

Se finisci i canali, prendi i canali usati (dopo aver preso nota di quanti ne ha ogni giocatore) e mescolali insieme per creare una nuova pila.

Non è necessario mettere immediatamente la nave sulla tessera del Canale. Puoi farlo quando la tua prima nave parte per una crociera di prova. Quindi metti semplicemente il segnalino della tua nave su uno degli spazi lungo il bordo con la poppa che punta fuori dal Canale (come se fosse appena entrato). È qui che inizierà la tua prima crociera di prova.

Ogni nuovo canale è collegato in modo che almeno 1 lato corrisponda alle altre tessere nel sistema di canali. Non puoi riorganizzare i tuoi canali, né puoi spostare o ruotare il gettone della nave.

I canali vengono utilizzati per guadagnare punti per le tue navi durante la crociera di prova.

Leggi il capitolo qui sotto per scoprire cosa significano i simboli.

SUGGERIMENTO: è importante scegliere canali che si abbinino bene con le navi che stai costruendo.





Compravendita di Beni

Con questa azione, acquisti una delle 5 tessere Beni disponibili. Paghi il numero indicato di fiorini (la tessera nella parte inferiore della colonna è gratuito).

Far scorrere le tessere lungo la colonna nello spazio libero e distribuire una nuova tessera nello spazio vuoto risultante nella parte superiore (quindi la tessera più recente è la più costosa).

Se esaurisci le tessere, mescola quelle usate e crea una nuova pila di pesca.

SUGGERIMENTO: le tue tessere Beni possono essere scambiate presso la Borsa merci per fiorini, attrezzature o ciurma. Questa è un'azione separata, spiegata di seguito.



Produzione di Attrezzatura

Con questa azione prendi 1 pezzo di equipaggiamento. Innanzitutto, sposta il cubo indicatore di 1 unità in senso orario attorno alla ruota centrale. L'indicatore indica il pezzo di equipaggiamento che puoi ottenere gratuitamente.

Se vuoi un pezzo di equipaggiamento diverso, sposta l'indicatore in senso orario attorno alla ruota, pagando 1 fiorino per ogni mossa (quindi un pezzo diverso costerà 1, 2 o 3, e il pezzo più costoso è quello su cui era il cubo). Prendi il pezzo dalla riserva.

L'attrezzatura è immagazzinata nel tuo cantiere navale sul lato destro o accanto ad esso. Può essere attaccato a qualsiasi nave completata quando la nave è pronta per la sua crociera di prova. Una volta lasciato il cantiere navale, l'equipaggiamento sarà attaccato a quella nave per il resto del gioco.

SUGGERIMENTO: l'attrezzatura ha bisogno di un punto di montaggio (Vedi il capitolo Crociera di Prova). È importante scegliere le tessere e le attrezzature della nave che corrispondano tra loro.



Reclutare la Ciurma

Il Reclutamento della Ciurma è analogo alla Produzione di Attrezzatura, tranne che l'indicatore si muove in senso orario attorno agli spazi del cerchio interno. Vedi paragrafo precedente.

SUGGERIMENTO: ogni nave ha bisogno di un capitano. Assicurati di avere almeno 1 capitano nel tuo cantiere navale prima di completare una nave. Senza un capitano, quella nave non ti farà guadagnare punti. Ogni membro dell'equipaggio oltre al capitano ha bisogno di una cabina. Se hai intenzione di avere equipaggio extra sulla tua nave, assicurati di scegliere le tessere Nave con cabine. Ogni capitano aggiuntivo sulla nave diventa un ufficiale che ha bisogno della propria cabina.



Assumere Dipendenti

Con questa azione ottieni 1 Dipendente. I dipendenti ti consentono di produrre attrezzature extra, reclutare più equipaggi, posizionare più equipaggio o equipaggiamento sulle tue navi o ottenere occasioni migliori.

Si inizia spostando l'indicatore avanti di 1 spazio in senso orario sulla traccia dei dipendenti. Come per reclutare la Ciurma o produrre l'equipaggiamento, puoi pagare fiorini per spostare gli spazi extra del segnalino intorno alla ruota (1 fiorino per ogni spazio extra) fino a quando non hai il segnalino sullo spazio desiderato. Ogni spazio corrisponde a 3 dipendenti. Prendi quello che vuoi.

NOTA: Alcuni dipendenti hanno dei costi aggiuntivi: se prendi un ingegnere (riquadro grigio) o un reclutatore (riquadro verde), devi pagare 1 fiorino extra. Questo è indicato sulla tessera e indicato nell'appendice.

Non puoi prendere un dipendente che è uguale a uno che hai già (è legale avere 2 reclutatori, ad esempio, ma solo se fanno cose diverse).

I tuoi dipendenti sono tenuti a faccia in su nel tuo cantiere navale sul lato destro o accanto ad esso. Lavoreranno per te fino alla fine del gioco, offrendoti i vantaggi descritti in dettaglio nell'appendice.



Commerciare i Beni

Con questa azione scambi 1 tessera Beni. Per ogni merce sulla tessera (ce ne sono sempre 3), decidi se venderla per fiorini o scambiarla con Equipaggiamento o Ciurma. Se non si dispone di tessere Beni, non è possibile scegliere questa azione.

Si inizia l'azione spostando l'indicatore di 1 spazio in senso orario attorno alla ruota della Borsa merci. Questo determina i prezzi correnti delle materie prime.

Fai attenzione, non puoi pagare per spostarlo di spazi extra.

Scegli quale riquadro Beni stai scambiando. Per ogni merce sulla tessera, puoi venderla per il numero di fiorini indicati dal segnalino o scambiarla per 1 degli oggetti raffigurati nelle tabelle che si trovano negli angoli del tabellone di gioco.

Non devi fare la stessa cosa per ogni merce. Tuttavia, non puoi scegliere di scambiare 2 merci con lo stesso pezzo di equipaggiamento o ciurma.

Ad esempio, se hai 2 pile di carbone, puoi scambiare 1 per un fuochista e 1 per una ciminiera, ma non puoi scambiare entrambi per 2 ciminiere. Tuttavia, puoi scegliere di vendere una o entrambe le pile per fiorini.

SUGGERIMENTO: Una delle chiavi del successo è capire quando produrre o reclutare e quando cercare attrezzature o equipaggio allo scambio beni.



Ricevere un Sussidio

Questa azione è disponibile solo in una partita in 4 giocatori. Quando esegui questa azione, guadagni 2 fiorini dalla banca.

Crociera di Prova

Se completi una nave, finisci il tuo turno con una crociera di prova. La tua nave è pronta a darti punti. Se completi più navi, ognuna avrà la propria crociera di prova. Sei tu a decidere l'ordine in cui le tue navi saranno valutate. Una nave deve lasciare il cantiere navale dalla zona in cui è completata.

Una nave completata ha una prua a sinistra, da 1 a 7 centrali e una poppa a destra. Tutti i pezzi devono essere adiacenti senza spazi vuoti tra di loro. Una nave che non è stata completata non lascia il cantiere.

Equipaggiamento e Ciurma

L'equipaggiamento e la ciurma non vengono aggiunti alla tua nave fino a quando non è completa. L'equipaggiamento e l'equipaggio utilizzati su 1 nave rimarranno con quella nave e non potranno essere utilizzati su un'altra nave in seguito.

Puoi aggiungere solo l'equipaggiamento e la ciurma che hai nel tuo cantiere. Non puoi prendere pezzi dalla riserva.

Attaccare questi pezzi alla tua nave completata non richiede un'azione.

Ogni nave deve avere un capitano, che NON ha bisogno di una cabina.

Se metti altri capitani sulla tua nave, diventano ufficiali e ognuno di loro ha bisogno della propria cabina. Ogni pezzo di equipaggiamento deve avere un punto di montaggio. Ogni membro dell'equipaggio, ad eccezione di un capitano, ha bisogno di una cabina.



Caso speciale: alcuni dipendenti (costruttori) consentono di avere equipaggio aggiuntivo senza cabine o attrezzature extra senza punti di montaggio. I costruttori sono descritti nell'appendice.

Si noti che vele, ciminiere, gru e cannoni hanno ciascuno il proprio punto di montaggio specifico. Allo stesso modo, i fuochisti hanno la loro cabina specifica. Una gru non può essere attaccata a un punto di montaggio del cannone e un soldato non può essere sistemato nella cabina di un fuochista, per esempio. Tuttavia, le vele e le ciminiere utilizzano lo stesso tipo di punto di montaggio e una cabina può contenere qualsiasi altro tipo di equipaggio (incluso un capitano aggiuntivo che è diventato un ufficiale, ma non un fuochista).

Ogni punto di montaggio può avere solo 1 pezzo di attrezzatura. Ogni cabina può contenere solo 1 membro dell'equipaggio. Non è necessario utilizzare tutti i punti di montaggio e le cabine sulla nave. Puoi scegliere di trattenere Equipaggiamento ed Equipaggio per il proseguo della partita.

Velocità

Ora è il momento di calcolare la velocità della tua nave. Le navi sono divise in due categorie:

- Una nave con almeno 1 ciminiera e 1 fuochista ha una velocità base di 4. Per ogni ciminiera, fuochista o vela aggiuntiva, la sua velocità è aumentata di 1.
- Una nave senza ciminiera o senza fuochisti ha una velocità di base di 1. Per ogni vela o fuochista, la sua velocità è aumentata di 1. Per ogni coppia di ciminiere, la sua velocità è aumentata di 1.



Esempio: la nave superiore ha un fuochista e una ciminiera, quindi la sua velocità di base è 4. Ha anche altre 2 vele. Questo fa 6 in totale.

La nave inferiore ha una velocità di base di 1. Ottiene 1 punto di velocità in più per 1 vela e 1 per la coppia di ciminiere.

Requisiti per Punti Vittoria

- ① La tua nave deve avere un capitano (ma ricorda, non ha bisogno di una cabina).
- ② Il tuo sistema di canali deve essere abbastanza lungo da consentire alla tua nave di avanzare a tutta velocità (come descritto di seguito).

Una nave che non soddisfa 1 o entrambi questi requisiti non ottiene punti. Non dovresti dargli equipaggiamento o ciurma perché saranno sprecati. La nave non naviga. Invece, viene rimossa dal gioco.

Non conterà ai fini dei tuoi contratti governativi, alla fine del gioco.



NOTA: Una nave senza ciminiera, senza fuochista e senza vela può ancora essere segnata finché ha un capitano. Avrà una velocità di 1, quindi sposterà solo 1 spazio attraverso il sistema di canali.

SUGGERIMENTO: assicurati di avere un capitano e un canale con abbastanza spazio prima di completare la tua nave.

PUNTI VITTORIA

Se la tua nave soddisfa i requisiti di cui sopra, viene valutata in base a 4 criteri:

- Ciurma
- Cannoni e Gru
- Velocità
- Risultati di Crociera

Questi criteri sono elencati sul tabellone con le tessere Azione e la ruota del tracciato di turno. Per ognuno, fai avanzare il tuo contatore lungo la traccia di punteggio per indicare i punti che hai segnato.

CIURMA

Per ogni membro dell'equipaggio (incluso il tuo capitano, ma non il tuo fuochista) ottieni 1 punto. Sposta l'indicatore lungo la traccia di punteggio per indicare i punti che hai segnato.

CANNONI E GRU

2 punti per ogni Gru.
2 punti per ogni Cannone.

VELOCITA'

Ottieni un numero di punti pari alla velocità della tua nave (come calcolato sopra).



RISULTATI DI CROCIERA

Infine, è tempo che la tua nave salpi. Vari funzionari governativi vengono presso il tuo canale di prova per giudicare il potenziale commerciale della tua nave, la potenza militare o la valutazione sulla sicurezza. Interessante è anche sapere se la tua nave potrebbe essere abbastanza veloce da competere per il Blue Riband, l'onore dato al transatlantico più veloce.

Per testare la tua nave (e segnare i tuoi punti di crociera) fai avanzare il segnalino nave attraverso lo spazio del canale di 1 per ogni punto di velocità della tua nave. Devi usare la massima velocità della tua nave. In ogni spazio, la poppa del segnalino della nave dovrebbe indicare da dove proviene. Non è possibile spostare il segnalino della nave in uno spazio che ha appena lasciato. Quando il segnalino della nave arriva a una confluenza, puoi scegliere di avanzarlo lungo qualsiasi canale tranne quello che la tua nave ha appena attraversato.

Mentre il segnalino della nave si muove attraverso il canale, arriverà in vari spazi con icone. Ognuno rappresenta un funzionario che sta misurando un certo aspetto della tua nave:

Se atterri sullo stesso tipo di ufficiale più di una volta, ottieni i punti ogni volta. Tuttavia, gli spazi Blue Riband funzionano in modo diverso.



Quando arrivi in uno spazio Blue Riband, ottieni 1 punto per ogni spazio in cui il token nave è avanzato finora. Se il token della tua nave atterra su più di 1 spazio Blue Riband, conta solo l'ultimo. Ad esempio, il punteggio massimo Blue Riband della tua nave è uguale alla sua velocità, se il token termina la crociera su uno spazio Blue Riband.

Questo test è l'ultimo passo per valutare la tua nave - per ora. Sposta la tua nave (insieme al suo equipaggiamento e ciurma) all'interno del tuo cantiere navale nello spazio libero in alto. Tienilo lì, perché potrebbe segnare di nuovo punti alla fine del gioco quando riveli i tuoi contratti governativi segreti.

Il token della nave rimane nello spazio in cui si è fermato. Assicurati che la sua poppa indichi da quale direzione proviene. La prova della tua prossima nave inizierà su quello spazio (se il token della nave si trova su una confluenza, non devi decidere quale direzione sceglierà fino a quando non proverai la tua prossima nave. La prua non indica dove deve andare la tua nave; è la poppa che indica la direzione in cui la tua nave non può andare).

Ogni volta che il token della tua nave si sposta su una nuova tessera Canale, il Canale che ha appena lasciato viene rimosso dal tuo sistema di canali. Tieni i tuoi canali usati in una pila fino alla fine del gioco (un contratto governativo può assegnare punti per i canali usati. Anche se non hai un tale contratto, dovresti tenere i tuoi canali in modo che gli altri giocatori pensino che potresti averlo).

NOTA: se la rimozione di un canale usato causa il mancato collegamento di altri canali, questi vengono rimossi. Non contano come canali che hai usato, quindi dovresti metterli in una pila di scarti separata accanto al ponte del canale. Gli unici canali rimasti nel tuo sistema di canali sono quelli che potrebbero essere raggiunti dal tuo segnalino nave nelle future prove.



Questo ufficiale ti dà 1 punto per ogni soldato e 1 punto per ogni cannone sulla tua nave.



Questo funzionario ti dà 1 punto per ogni uomo d'affari e 1 punto per ogni gru sulla tua nave.



Questo ufficiale ti dà 1 punto per ogni lanterna sulla tua nave.



Questo funzionario ti dà 1 punto per ogni scialuppa di salvataggio sulla tua nave.



Questo ufficiale ti dà 1 punto per ogni salvagente sulla tua nave.



Esempio di punteggio: questa nave segna 4 punti per la ciurma (1 capitano, 2 imprenditori e 1 soldato) e 4 punti per l'equipaggiamento (1 cannone e 1 gru). Ha una velocità di 6. Questo equivale a 14 punti. Ora la tiriamo fuori per la sua Crociera di Prova. Segna 2 punti per i salvagenti, 3 punti per 1 gru e 2 imprenditori e 4 punti nella competizione per il Blue Riband. Questo aggiunge fino a 9 punti di crociera.

Il totale del giocatore per questa nave è di 23 punti.

Fine Partita

Ogni volta che l'indicatore del turno scende nella buca, rimuovi un cubo dalla riserva sopra la traccia Azione dal gioco. Quando l'ultimo cubo viene rimosso dallo spazio più a sinistra della riserva, continua a giocare fino a quando la ruota del tracciato del turno ruota ancora una volta. Quando il cubo nella ruota cade nel buco, lascia che il giocatore corrente finisca la sua azione. Quindi togli il cubo dalla ruota e il giocatore successivo può eseguire l'ultima azione standard nel gioco. A questo punto, ogni giocatore dovrebbe aver giocato lo stesso numero di turni standard.

Il gioco può terminare prima se esaurisci le tessere Nave. Se l'ultima tessera di prua, poppa o centrale viene rivelata e inserita nel gioco, il gioco termina immediatamente. Basta finire le azioni che permettono a tutti i giocatori di aver intrapreso un numero uguale di azioni.

NOTA: la pila di centrali è in 2 parti impilate una sopra l'altra. Se esaurisci le tessere della pila I, il gioco continua con le tessere della pila II. Continua a riempire gli spazi con le tessere rimanenti nella pila.

Non è possibile rimanere senza nulla tranne per le tessere Nave. Se qualsiasi altra pila si esaurisce, basta mescolare le tessere usate insieme per creare una nuova pila e continuare a giocare. Se sei a corto di pezzi o fiorini, trova qualche sostituto adatto.

Se il gioco termina prima, continua a giocare fino a quando tutti hanno svolto lo stesso numero di turni. Il giocatore alla destra del giocatore iniziale farà l'ultimo turno.

Indipendentemente dal modo in cui termina il gioco, ogni giocatore ottiene 1 azione finale e 1 possibilità finale di completare una nave.

AZIONE FINALE

A partire dal giocatore iniziale, ogni giocatore ottiene 1 azione finale. Puoi scegliere tra una qualsiasi delle azioni, indipendentemente da quali cubi sono su di esse e indipendentemente dall'azione che hai scelto nel tuo ultimo turno regolare. È possibile per più giocatori scegliere la stessa azione finale. L'azione finale funziona nello stesso modo in cui l'hai eseguita al passaggio 4 di un turno regolare.

Se la tua azione finale completa 1 o più navi, le porti in una crociera di prova, proprio come faresti in un turno normale.

Non è possibile acquistare un'azione bonus in aggiunta all'azione finale.

COMPLETARE UNA NAVE

Dopo che ogni giocatore ha effettuato un'azione finale, ognuno ha 1 ultima possibilità di completare una nave (a partire dal giocatore iniziale). Se non riesci a completare una nave con solo 1 tessera, passi semplicemente al giocatore successivo.

Se hai bisogno solo di 1 tessera Nave per completare una nave, puoi acquistarla nel solito modo pagando il costo necessario. Prendi la tessera, quindi, fai scorrere le tessere rimanenti lungo la colonna nello spazio vuoto e rivela una nuova tessera in alto (se puoi).

Porta la tua nave completata sulla sua crociera di prova e segna i punti.

NOTA: è ancora possibile acquistare tessere Nave (come normale azione Costruisci navi o come ultima possibilità di completare una nave) anche se non ci sono più tessere. Se il tipo di tessera di cui hai bisogno non è più disponibile, puoi acquistarla gratuitamente. Usa un sostituto appropriato per indicare la prua, la centrale o la poppa. Una "tessera Nave" aggiunta alla tua nave in questo modo non da punti di montaggio, cabine e attrezzature di sicurezza, ma conta ancora come tessera Nave quando si calcola la lunghezza della nave.

CONTRATTI GOVERNATIVI E COMMERCIALI

Dopo che tutti hanno avuto un ultimo completamento di una nave, tutti i giocatori rivelano i loro contratti governativi e segnano i punti indicati.

Alcune carte dei dipendenti (commercianti) danno punti bonus, che dovrebbero anche essere segnati in questo momento.

VINCITORE DELLA PARTITA

Il giocatore con il maggior numero di punti vince. Rompere i pareggi a favore del giocatore con il maggior numero di fiorini. In rari casi in cui ci sia ancora un pareggio, i giocatori condividono la loro vittoria.



Esempio di punteggio:
Contratto Governativo Blu:
12 punti (4 paia di vele)
Contratto Governativo Rosso:
10 punti (2 navi di esattamente 6 tessere di lunghezza)
Dipendenti: 5 punti
(1 + 3 per i tessuti e 1 per il carbone)

REGOLE PER IL SOLITARIO

SETUP DEL GIOCO

La preparazione del gioco è la stessa di una partita a 3 giocatori, quindi usa la stessa configurazione. Inoltre, utilizza i seguenti componenti:

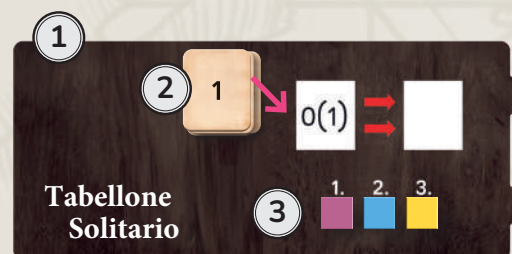
- 1 Posiziona il tabellone Solitario vicino al tabellone principale. Troverai la scheda Solo sul fondo dei componenti.
- 2 Mescola tutte le 8 tessere Solo e mettile a faccia in giù sul lato sinistro del tabellone (con il loro numero visibile).
- 3 Scegli un colore che userai e poi altri 2 colori per gli altri 2 giocatori dell'Automa. Metti i cubi di questi colori sugli spazi dedicati sul tabellone di gioco Solo. Questo mostra l'ordine in cui i giocatori dell'Automa faranno il loro turno.

Usa la configurazione fissa, inclusi i contratti, per i tuoi primi giochi. Successivamente, puoi provare a posizionare in modo casuale i dipendenti e utilizzare tutti i contratti.



8 Tessere Solitario

Le azioni per il gioco in solitaria sono analoghe alle azioni del gioco standard (vedi il capitolo sulle azioni). Questa tessera è l'unica eccezione. Quando entra in gioco ed è possibile eseguirla, basta mettere un cubo sull'ultima tessera della fila (più lontana dalla ruota) ed eseguire quell'azione.



TURNO DI GIOCO

Il giocatore sceglie un'azione secondo le regole nella sezione I PRIMI TURNI. Quindi, la prima tessera solista viene capovolta, per il turno del primo giocatore automa, e viene posizionata a faccia in su a destra della pila a faccia in giù. Non viene eseguita alcuna azione, ma un cubo di questo automa viene inserito nel riquadro Azione corrispondente. Quindi, capovolgi una seconda tessera solista come turno del secondo giocatore automa e, allo stesso modo, posiziona un cubo sull'azione rivelata ma non intraprendere l'azione. Se la tessera capovolta mostra un riquadro Azione già occupato, continuare a capovolgere le tessere fino a quando non si arriva a uno non occupato.

Quindi, si continua a giocare secondo le regole nella sezione TURNO DI GIOCO. Quando è il turno del primo automa, capovolgi la prossima tessera da solista e posizionala sulla pila a destra per rivelare la loro azione. Posizionare 1 dei loro cubi nel riquadro Azione indicato. Eseguire l'azione come segue:

- Per le azioni Produzione di Attrezzature, Reclutamento Ciurma, Scambiare Merci e Assumere Dipendenti, sposta l'indicatore in avanti di un numero di passaggi pari al numero sulla tessera rivolta verso il basso nella parte superiore della pila di tessere da solista (nel caso in cui il numero sia 0, utilizzare il numero tra parentesi). L'unica eccezione è l'azione Scambio di Beni. In questo caso, sposta il marcatore solo di un passo come di consueto.
- Per qualsiasi altra azione (Costruisci nave, Acquisto merci o Noleggia canale), rimuovi 1 tessera di quel tipo (ma nel caso dell'azione Costruisci nave rimuoverai una riga completa) in base al numero sulla tessera rivolta verso il basso nella parte superiore della pila di tessere da solista: 0 rimuove la prima tessera / riga, 1 rimuove la seconda tessera / riga e 2 rimuove la prima riga delle ultime 2.

Dopo il turno del primo giocatore automa, il secondo automa inizia il suo turno allo stesso modo. Dopo il secondo turno automa, il giocatore inizia il suo turno normalmente.

Non dimenticare di spostare le tessere Azione lungo la traccia Azione nel modo normale, sia per il giocatore che per gli automi, dopo il primo turno di ciascuno. Questo è importante per tenere traccia del numero di turni.

ALTRE REGOLE

Se capovolgi un'azione per uno dei giocatori automi che è già occupata (dal giocatore o dall'altro automa), continua a capovolgere le tessere da solista fino a rivelare un'azione che possono intraprendere. Per l'ultima tessera da solista capovolta, usa il numero segnato sulla lavagna. Quindi prendi la pila di tessere coperte dal lato destro del tabellone, mescolale e posizionale di nuovo a faccia in giù sul lato sinistro.

FINE PARTITA

Il gioco termina, come nel normale gioco per 3 giocatori, quando l'ultimo cubo viene rimosso dal gioco. Quindi conta il tuo punteggio e non dimenticare di aggiungere i punti per i tuoi 2 contratti governativi.

L'unica eccezione alle regole standard è che i giocatori automi non hanno un'azione finale e, inoltre, non completano la loro nave con l'ultima tessera Nave come nel gioco standard (poiché non hanno alcuna tessera Nave).

RISULTATI

60 VP – Marinaio principiante. Buon inizio, ma si può fare di meglio!

80 VP – Ingegnere esperto. Risultato solido.

95+ VP – Nato per essere un costruttore navale! Ottimo punteggio.



Esempio: il giocatore (Rosa) ha iniziato il suo turno. Ora è il turno del giocatore Blu automa. Il suo cubo era sull'azione "Noleggia un Canale". Il giocatore sposta la tessera Blu per renderla la tessera principale (più vicina alla ruota) e poi mette 1 dei cubi Blu sulla tessera "Acquisto di materie" prime poiché è ciò che era sulla tessera che è stata rivelata come azione del Blu. Poiché il numero 2 si trova sulla tessera coperta, la prima tessera con prezzo 2 viene rimossa dal gioco. Il giocatore fa quindi scorrere le tessere verso il basso nella colonna Materie prime e riempie lo spazio risultante in alto con una tessera a faccia in su dalla riserva del tipo appropriato. Quindi, il giocatore gira la tessera successiva da solista ed esegue l'azione per il giocatore automa Giallo.



DIPENDENTI



I dipendenti ti consentono di utilizzare un'azione in modo più produttivo o di collegare più attrezzature o equipaggio alla tua nave. Esistono diversi tipi di dipendenti, distinti per colore. Quando assumi un dipendente, il suo effetto bonus è tuo e da utilizzare per il resto del gioco. L'effetto può essere utilizzato ogni volta che si applica.

Gli effetti dei tuoi dipendenti sono cumulativi. Se si dispone di più ingegneri, ad esempio, è possibile ottenere più pezzi extra quando si esegue l'azione di Produzione di Attrezzatura.

Puoi scegliere di non utilizzare gli effetti del tuo dipendente o di utilizzarli solo parzialmente (Vedi l'esempio del Rigger qui sotto).

TRADER (Commerciante)

Un trader ti consente di vendere la merce specificata a un prezzo più alto quando scambi materie prime. Ogni merce ha 2 livelli di commercio. Non puoi assumere il trader di livello superiore a meno che tu non abbia già il trader di livello inferiore per quella merce. I loro effetti sono cumulativi. Un trader ti fa ottenere anche punti bonus. Questi punti vengono segnati alla fine della partita.

Esempio: non puoi assumere il commerciante di carbone: livello 2 a meno che tu non abbia il commerciante di carbone: livello 1. Se hai il carbone: con il commerciante di livello 1, ottieni 1 fiorino in più ogni volta che vendi carbone allo scambio. Se hai il carbone: livello 1 e il carbone: con commerciante di livello 2, ottieni 2 fiorini extra per il carbone.



BUILDER (Costruttore)

Un costruttore ti consente di avere ciurma o equipaggiamento extra su una nave senza bisogno di una cabina o di un punto di montaggio. Ad eccezione del fuochista, il costruttore consente di aggiungere fino a 2 pezzi in più di quanto specificato (puoi aggiungere comunque solo 1 fuochista).

I pezzi extra che aggiungi alla tua nave provengono dal tuo cantiere navale, non dalla riserva.

Esempio: Il costruttore di fuochisti +1 consente di avere fino a 2 fuochisti su una nave: uno alloggiato nella cabina nera alla fine della nave e uno consentito dal costruttore.



ENGINEER (Ingegnere)

Quando prendi questa tessera (come parte dell'azione Assumi dipendenti), devi pagare un supplemento di 1 fiorino. Se non hai i soldi, devi assumere un dipendente diverso. Ogni volta che produci un'attrezzatura, il tuo ingegnere ti consente di prendere un pezzo extra di equipaggiamento, come specificato dalla tessera.

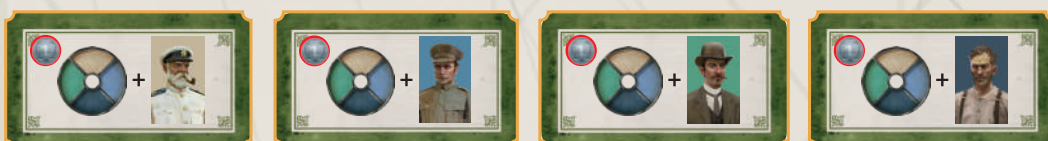
Esempio: supponiamo di avere 2 ingegneri, +1 gru e +1 vela e che l'indicatore Attrezzatura di fabbricazione sia sul cannone. Quando si fabbricano apparecchiature, si sposta l'indicatore nella ciminiera. Ciò significa che puoi ottenere gratuitamente una ciminiera, una gru e una vela. Se paghi 1 fiorino, puoi spostare il marcatore sulla gru e ottenere 2 gru e 1 vela.

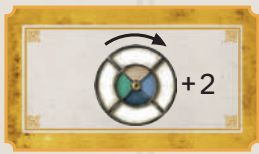


RECRUITER (Reclutatore)

Quando prendi questa tessera, devi pagare un supplemento di 1 fiorino. Se non hai i soldi, devi assumere un dipendente diverso. Ogni volta che recluti Equipaggio da quel momento in poi, il tuo reclutatore ti consente di

ottenere un Membro dell'equipaggio aggiuntivo come specificato dal riquadro, oltre al membro dell'equipaggio reclutato normalmente attraverso l'azione.





ACCOUNTANT (Contabile)

Quando si sposta l'indicatore per la Produzione di Attrezzature o Reclutamento Ciurma, è possibile spostarlo di 1 o 2 spazi aggiuntivi gratuitamente (quindi tre delle scelte non costano nulla e la quarta ti costa solo 1 fiorino, invece di 3).



RIGGER (Manutentore Scalatore)

Le tue navi completate ottengono un bonus +1 per la velocità per ogni coppia di vele. Calcola la velocità normalmente; poi aggiungi il bonus.

NOTA: Non è necessario utilizzare questo bonus per ogni paio di vele. Ad esempio, se la tua nave ha 4 vele, puoi usare il Rigger per darti un bonus +2, un bonus +1 o nessun bonus (potresti non volere il bonus completo se il tuo sistema di canali è troppo corto).



HELMSMAN (Timoniere)

La tua Nave completata riceve un Bonus di +1 alla Velocità.



FOREMAN (Caporeparto)

Quando sposti l'indicatore per l'azione Assumi dipendenti, puoi spostarlo fino a 3 spazi aggiuntivi gratuitamente.

Contratti Governativi

Le tue navi completate e che ottengono punti rimangono sulla scheda giocatore di fronte a te dopo le loro crociere di prova. Alla fine del gioco, l'intera flotta viene valutata e puoi guadagnare punti extra dai tuoi contratti governativi. **Nota che le attrezzature e l'equipaggio rimasti nel tuo cantiere navale non ottengono alcun punto.**

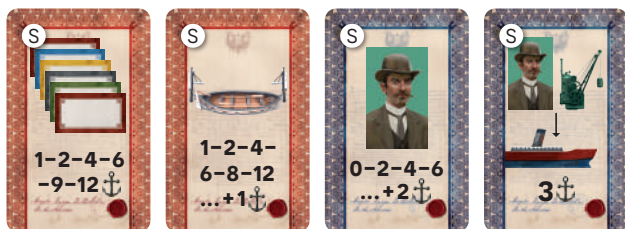
NOTA: Le navi completate che non soddisfano uno dei requisiti di punteggio descritti nel capitolo Crociere di Prova vengono smantellate e non vengono conteggiate ai fini dei contratti governativi.

Vedi i contratti spiegati nelle prossime 2 pagine.

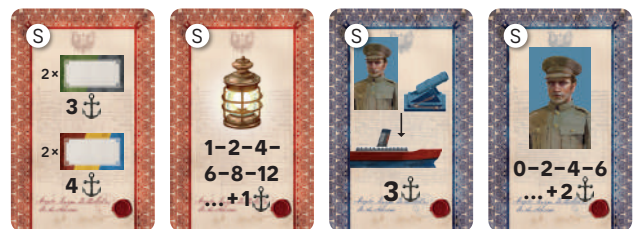
All'inizio del gioco, ti sono stati assegnati 2 o 3 contratti per ogni colore, ma alla fine del gioco, ti rimarranno 1 contratto rosso ed 1 blu (vedi il capitolo sul turno di gioco per i dettagli).

SET DI CONTRATTI INIZIALI FISSI

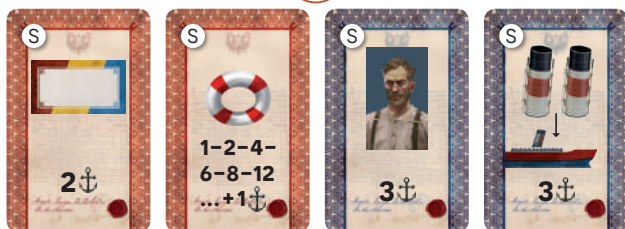
1



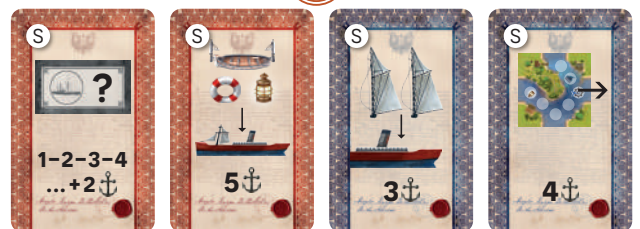
2



3



4



Usa solo 4 contratti per giocatore per la prima configurazione di gioco. Dai a ogni giocatore 1 set di 4 contratti a caso.


S



1-2-4-
6-8-12
...+1

Guadagni punti in base al numero di salvagenti della tua flotta, secondo la tabella sulla tessera (ad esempio, 6 salvagenti valgono 12 punti). Ogni salvagente sopra i 6 vale un punto extra.

S



1-2-3-4
...+2

Guadagni 1 punto per ogni dipendente fino a 4. Per ogni dipendente superiore a 4, guadagni 2 punti (quindi se finisci il gioco con 7 dipendenti, varranno 10 punti).

S



5

Guadagni 5 punti per ogni nave della tua flotta che ha tutte e 3 le misure di sicurezza (almeno 1 salvagente, 1 scialuppa di salvataggio e 1 lanterna).
NOTA: Una nave con 2 salvagenti, 2 scialuppe di salvataggio e 2 lanterne vale comunque solo 5 punti.






2-7-13
-19

Guadagni punti per diverse dimensioni di navi. *Ad esempio, otterrai 13 punti per 1 nave con 3 tessere, 1 con 5 tessere e 1 con 6 tessere. Il numero di tessere deve essere esattamente come scritto sulla tessera.*

S



2

Ottieni 2 punti per ogni tessera Dipendente blu, gialla o rossa.




1-8-15
-22

Ottieni punti in base al numero di navi della tua flotta, che hanno esattamente 5 tessere Nave, secondo la tabella sulla tessera. *Ad esempio, 3 di queste navi ti danno 15 punti.*

S



1-2-4-6
-9-12

Guadagni punti in base al numero di diversi tipi di dipendenti nel tuo cantiere navale (giallo, rosso, blu, verde o grigio), in base alla tabella sulla tessera. *Ai fini del presente Contratto, anche i Trader di livello superiore sono considerati di tipo diverso dai Trader di livello inferiore.*




3-10
-17

Ottieni punti in base al numero di navi della tua flotta che hanno esattamente 6 tessere di nave, secondo la tabella sulla tessera.

S



1-2-4-
6-8-12
...+1

Ottieni punti in base al numero di lanterne nella tua flotta, in base alla tabella sulla tessera.




5-12

Ottieni punti in base al numero di navi della tua flotta che hanno esattamente 7 o più tessere Nave, secondo la tabella sulla tessera.

S



3



4

Guadagni punti per ogni 2 dipendenti a seconda del tipo, 3 punti per ogni grigio e verde, 4 punti per ogni blu, rosso e giallo (in qualsiasi combinazione).
Ad esempio 2 grigi, un grigio e verde o 2 verdi.



8



13



18

Guadagni punti in base al numero delle tessere della nave nella tua flotta, secondo la tabella sulla tessera.

S



1-2-4-
6-8-12
...+1

Ottieni punti in base al numero di scialuppe di salvataggio della tua flotta, secondo la tabella sulla tessera.



1-4-9-16
-24-32

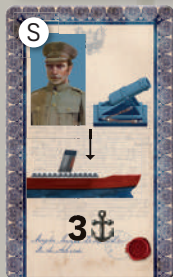
Ottieni punti in base al numero di navi della tua flotta, secondo la tabella sulla tessera.



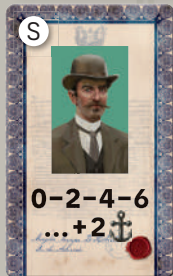
Se hai più di 1 soldato, guadagni 2 punti per ogni soldato aggiuntivo nella tua flotta.



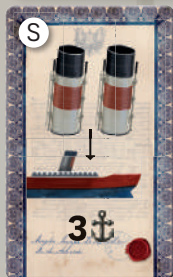
Guadagni 3 punti per ogni fuochista della tua flotta.



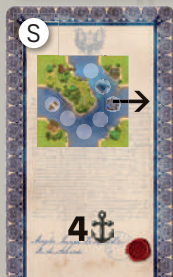
Guadagni 3 punti per ogni coppia soldato-cannone della tua flotta. Entrambi devono essere sulla stessa nave per contare come coppia.



Se hai più di 1 imprenditore, guadagni 2 punti per altri nella tua flotta (*quindi 5 imprenditori ti fornirebbero 8 punti*).



Guadagni 3 punti per ogni coppia di ciminiere della tua flotta. Le 2 ciminiere devono essere sulla stessa nave per contare come coppia.



Guadagni 4 punti per ciascuno dei tuoi canali usati (*questi dovrebbero essere in una pila di fronte a te, come descritto nel capitolo Crociera di Prova*).



Guadagni 3 punti per ogni coppia uomo-gru della tua flotta. Entrambi devono essere sulla stessa nave per contare come coppia.



Guadagni 3 punti per ogni coppia di vele della tua flotta. Le 2 vele devono essere sulla stessa nave per contare come coppia (*quindi se hai 3 vele su una nave e 1 su un'altra, valgono solo 3 punti. Se hai 2 vele su ciascuna delle 2 navi o 4 vele su 1 nave, valgono 6 punti*).



Guadagni 3 punti per ogni ufficiale della tua flotta, ma nessun punto per i tuoi capitani (*ad esempio, se hai 3 navi e un totale di 7 tessere capitano su di esse, allora 3 di queste sono capitani e non contano. Gli altri 4 sono ufficiali, il che ti dà un totale di 12 punti*).



Guadagni 8 punti per ogni nave della tua flotta con almeno 1 imprenditore, almeno 1 soldato, almeno 1 gru e almeno 1 cannone.



Guadagni 6 punti per ogni nave della tua flotta che ha almeno 1 vela, 1 ciminiera e 1 fuochista.

NOTA: Una nave con 2 di ogni pezzo vale comunque soltanto 6 punti.



Guadagni punti in base al numero di diversi elementi dell'equipaggiamento o della ciurma nella tua flotta, in base alla tabella sulla tessera. Ci sono 8 elementi: **ciminiera, vela, gru, cannone, imprenditore, soldato, fuochista e ufficiale** (*un capitano in più in una cabina*).



Designer and Developer: Vladimír Suchý
Illustrations: Adéla Stopka, Michal Řezníček
Graphic design: Martina Svobodová
Rulebook graphic design: Michal Pečl
Production: Kateřina Suchá, Petr Plášil

Testers: Pavla, Kája, Klára, attendants of Excelsior gathering, special thanks to Shipyard testers from 2008/9

Rulebook: Petr Plášil, Mike Poole, Kateřina Suchá