

SWORDFISH

Pierluigi Frumusa & Davide Rizzi



“Swordfish” è un gioco sulla pesca ed il commercio del pesce spada. Ciascun giocatore dovrà navigare l'oceano per pescare i pesce spada più grossi e pregiati e poi vendere il pescato nei migliori Porti della costa atlantica così da ottenere il maggior numero di punti vittoria al termine della partita. Per vincere occorrerà gestire al meglio gli stessi punti vittoria per noleggiare i Pescherecci, ingaggiare i capitani e l'equipaggio e per comprare il Carburante e le Esche necessarie per la pesca. Solo il più abile e coraggioso tra gli uomini di mare sarà in grado di trovare i pesce spada più grandi affrontando l'incombente tempesta perfetta del Flemish Cap.

Contenuto

- 1 piano di gioco
- 6 carte promemoria con 4 tabelle: la Tabella Quotazione del Pesce (*Fish Market*), la Tabella Densità di Specie nel mare (*Species Density in the Ocean*), la Tabella Noleggio Pescherecci (*Boats*), la Tabella Costi dei Porti (*Port Costs*)
- 6 plance Scorte (*Baits e Fuel Supplies*) per segnare i valori di Carburante ed Esche di ciascun Peschereccio
- 130 tessere pesce rappresentanti 16 squali (*Mako Sharks*) e 114 pesce spada. Il retro delle tessere è in 4 colori diversi (arancione, verde chiaro, grigio e rosso) corrispondenti alle boe ed ai sacchetti
- 24 pedine Capitani e Equipaggio (4 per ogni colore dei giocatori: blu, verde scuro, giallo, bianco, viola e marrone). Le pedine di ciascun colore sono numerate da 1 a 4
- 12 gettoni in legno (2 per colore giocatori)
- 6 tessere in cartone con valore “+100” da un lato e “+200” dall'altro (nei 6 colori giocatore)
- 2 cubetti neri in legno
- 1 gettone Phase in cartone
- 4 sacchetti per la pesca (nei 4 colori delle boe: arancione, verde chiaro, grigio e rosso)
- 1 dado a 6 facce (valori da 0 a 5)
- 24 tessere Carburante e 24 tessere Esche in cartone (4 per colore giocatori)
- 64 carte Condizioni Meteorologiche (*Weather*)
- 46 tessere Pescherecci
- 4 gettoni Flemish Cap per i capitani ed equipaggi più coraggiosi

Preparazione del gioco

Posizionate il piano di gioco al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie un colore tra i 6 disponibili (blu, verde scuro, giallo, bianco, viola e marrone).

1 Ciascun giocatore prende 1 carta promemoria, 1 plancia “scorte”, 4 pedine Capitani e Equipaggio, 2 gettoni in legno e 1 tessera in cartone del colore scelto. Prende anche 4 tessere Carburante e 4 tessere Esche.

2 Fasi sul telegrafo di bordo
Posizionate il gettone Phase di cartone per indicare la fase che i giocatori stanno giocando.

3 Tabella Ordine di Turno Gioco
Essa serve per indicare l'ordine di gioco. Posizionate 1 gettone per giocatore secondo l'ordine di partenza iniziale.

4 Pescherecci
Dividete i Pescherecci a seconda del loro valore formando così 8 pile e disponetele accanto al piano di gioco. I Pescherecci servono per pescare e trasportare il pescato.

5 Turni di gioco (stagione di pesca)
Posizionate 1 cubetto nero su Aprile (valore 00)

6 Posizionate il pesce nei sacchetti facendo in modo che nel sacchetto di un dato colore finiscano i pesci con il retro esattamente di quel colore.

8 Punti Vittoria
I numeri sul piano di gioco indicano i Punti Vittoria (PV) che sono usati anche come moneta per gli investimenti durante il gioco. Ciascun giocatore posiziona 1 gettone in legno del proprio colore **sul valore 20**. In caso di superamento di 100 PV, ciascun giocatore posiziona ben visibile sul piano di gioco accanto al gettone in legno il proprio gettone di cartone (+100 o +200) mostrando il lato necessario ad indicare il totale. In tal modo il massimo punteggio in *Swordfish* è 300.

7 Condizioni Meteorologiche
Dividete le carte Condizioni Meteorologiche a seconda del retro in 16 mazzi di 4 carte ciascuno. Pescate a caso una carta “00 April” e posizionalatela a faccia in su accanto al piano di gioco. Questa carta indica le condizioni meteorologiche nella zona di Flemish Cap e nelle zone con il simbolo tempesta. Scartate le 3 carte “00 April” rimanenti. Posizionate un cubetto nero sul valore della tabella Condizioni Meteorologiche indicato dalla carta “00 April”. Estraiete a sorte 1 carta da ciascuno dei 15 mazzi turni senza guardarla e scartate le rimanenti. Formate un mazzo in ordine crescente di turno con le carte estratte (dal turno 1 al 15) e posizionalatelo coperto accanto alla carta “00 April”.

I pesce spada sono divisi in base al peso e di conseguenza in base al valore: 26 “Rats” (fino a 25 Kg), 35 “Pups” (fino a 50 Kg), 23 “Markers” (sopra i 50 Kg), 18 “Double Markers” (sopra i 100 Kg), 12 “Triple Markers” (sopra i 150 Kg)

Pescherecci: 12 di valore 4, 6 di valore 7, 4 di valore 10, 4 di valore 13, 8 di valore 16, 4 di valore 19, 4 di valore 22, 4 di valore 25. Il valore corrisponde al prezzo di noleggio.

TABELLA QUOTAZIONE DEL PESCE

BOATS						FISH MARKET						
VP	SPEED		LOAD	STORM		Type	St. John's Halifax Portland VP	Portsm. Gloucester VP	Species density in the Ocean			
Cost	Cruising	Max	Fuel	Fish	Resistance							
4	1	2	4	1	7	MAKO	4	7	5	3	2	6
7	1	2	3	1	7	RAT	11	15	6	8	10	3
10	1	3	3	1	8	PUP	13	17	8	10	12	5
13	1	2	2	2	8	MARKER	15	19	2	4	6	11
16	1	2	3	3	9	DOUBLE	18	22	1	2	4	11
19	2	3	3	2	9	TRIPLE	22	26	0	0	1	11
22	2	3	3	3	10							
25	2	3	2	4	11							

Port Costs					
VP Cost	St. John's	Halifax	Portland	Portsmouth	Gloucester
Captain	9	9	8	5	4
5 Fuel	5	4	5	4	3
12 Fuel	8	7	7	7	6
3 Bait	4	5	5	3	2
5 Bait	6	7	7	5	3

TABELLA NOLEGGIO PESCHERECCI

Le 5 caratteristiche dei Pescherecci sono qui elencate: costo, velocità di crociera, velocità massima, consumo di Carburante, capacità di carico e resistenza alla tempesta.

TABELLA COSTI NEI PORTI

Costo in PV di Capitani e Equipaggio, Carburante ed Esche. Es. St. John's: Capitano e Equipaggio costano 9 PV; 5 punti Carburante costano 5 PV; 12 punti Carburante costano 8 PV; 3 punti Esche costano 4 PV; 5 punti Esche costano 6 PV.

TABELLA DENSITÀ DI SPECIE NEL MARE

Ci sono 4 tipi di zone di pesca rappresentate dai 4 colori delle boe. La tabella indica la quantità ed il tipo di pesce per ogni tipo di zona, rappresentata da un sacchetto dello stesso colore della boa. Es. Il sacchetto arancione contiene: 5 Mako Sharks, 6 Rat, 8 Pup, 2 Marker, 1 Double Marker e 0 Triple Marker

CARATTERISTICHE DEI PESCHERECCI

S: Velocità di crociera e velocità massima

F: Consumo Carburante per lo spostamento con velocità massima

Costo del Peschereccio

Capacità di carico

Sede per la pedana

Capitani e equipaggio

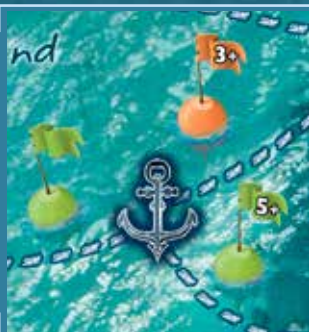
Resistenza alla tempesta

Spazio per il carico del pesce

Nome del Peschereccio



COLORI DELLE BOE



I Pescherecci si muovono da un'ancora all'altra.

Alcune ancore hanno delle zone di pesca collegate segnate da boe (2 o 3 boe). Il colore della boa indica il tipo di zona di pesca e il colore del sacchetto da usare quando si pesca in quella zona (la migliore è la rossa a Flemish Cap). Il numero sulla bandiera indica il numero minimo di giocatori per poter giocare su quell'area.

Es. La boa riporta 5+. Significa che i giocatori possono pescare in questa zona solo se stanno giocando 5 o più giocatori. Se sono in meno di 5, si ignora la boa!

L'ultimo giocatore ad essere andato a pesca inizia a giocare per primo. In caso di pareggio, inizia il gioco l'ultimo giocatore ad aver mangiato pesce. Gli altri seguono in senso orario. Posizionate 1 gettone colorato sulla Tabella Ordine di Turno di Gioco per ogni giocatore, seguendo questo ordine di gioco. Siete ora pronti per iniziare la vostra pesca al pesce spada!



Turno di gioco

Il gioco si svolge in 15 turni. Ciascun turno è diviso in 6 fasi. Seguendo l'ordine di turno di gioco, tutti i giocatori devono completare ciascuna fase prima di procedere a quella successiva. Usare il gettone Phase di cartone sul telegrafo di bordo (Turn Order) per indicare la fase in atto.

1. **Acquisto (Purchase):** ingaggio Capitani ed equipaggio (da ora chiamati "Capitani"), noleggio Pescherecci, acquisto Carburante ed Esche, e posizionamento sul Porto
2. **Movimento (Movement):** movimento dei Pescherecci
3. **Condizioni meteorologiche (Weather):** verifica condizioni meteorologiche
4. **Pesca (Fishing):** pesca del pesce spada (da ora chiamato "spada") e/o delle Esche
5. **Vendita (Selling):** vendita del pescato, restituzione delle navi e spostamento di capitani e equipaggio
6. **Fine del Turno:** e nuovo ordine di turno di gioco.

Dopo la sesta fase dell'ultimo turno (il 15°), si giocano una fase movimento ed una fase vendita aggiuntive dopo le quali il gioco termina.

Porti più vicini alle migliori zone di pesca sono generalmente più costosi.



1. Fase di Acquisto

In questa fase, a partire dal primo di turno, ciascun giocatore sceglie cosa vuole acquistare. Egli ingaggia fino a 4 Capitani, noleggia fino a 4 Pescherecci ed acquista Esche e Carburante secondo la sua disponibilità di PV e la strategia di gioco. Le scelte dei giocatori devono seguire il seguente ordine:

1. Scegliere il Porto o i Porti.
2. Ingaggiare capitani nei Porti scelti.
3. Noleggiare Pescherecci e posizionarli nei Porti scelti.
4. Comprare Esche e Carburante per i Pescherecci.

I giocatori non possono modificare l'ordine di scelta (es. Non possono acquistare Esche prima di aver ingaggiato il Capitano). Una volta che il primo giocatore ha concluso le sue scelte ed ha pagato, è il turno del giocatore successivo secondo l'ordine di turno di gioco e così via. Non ci sono limiti alla quantità di Pescherecci che possono partire o arrivare in un Porto. Quando un giocatore noleggia un Peschereccio, deve pagare PV pari al costo indicato sulla Tabella Noleggio Pescherecci (*Boats Table*) e prendere la tessera Peschereccio corrispondente dalla pila corretta. Il costo dei Capitani, delle Esche e del Carburante dipendono dalla posizione geografica del Porto. I loro valori sono riportati sulle carte promemoria.

Quando un giocatore ingaggia un Capitano, egli deve poi posizionare una delle sue pedine sulla sua tessera Peschereccio. Quando un giocatore compra Esche e Carburante in un Porto, egli deve immediatamente caricarli sul Peschereccio che ha noleggiato in quel Porto. Sulla sua plancia Scorte, egli utilizza le tessere Carburante ed Esche per indicare la quantità di Carburante e/o Esche acquistate sulla tabella nave che corrisponde al numero della pedina Capitano posizionata su quel Peschereccio. Importante: al termine del noleggio l'eventuale Carburante ed Esche residue seguono i Capitani.

Quando acquistano, i giocatori:

- possono spendere parte o tutti i propri PV;
- possono comprare solo quanto possono spendere;
- non possono spendere più PV di quanti hanno a disposizione (tranne ricevano l'Assicurazione Portuale - vedi Condizioni Meteorologiche);
- sono liberi di non comprare;
- non possono ingaggiare Capitani, acquistare Esche e Carburante o noleggiare più Pescherecci rispetto a quelli disponibili nel gioco.

Appena hanno acquistato, i giocatori devono immediatamente spostare il proprio gettone sulla tabella dei PV verso sinistra, per indicare i PV che hanno speso.



2. Fase di Movimento

In questa fase, tutti i Pescherecci appena noleggiati, e quindi in porto, e quelli già al largo, possono spostarsi. I Pescherecci si spostano sul piano di gioco seguendo le rotte da un'ancora all'altra o da un'ancora ad una boa collegata (o vice versa). I Pescherecci possono fermarsi e sostare su di un'ancora oppure su di una boa. Seguendo l'ordine di turno di gioco, ciascun giocatore può muovere qualsiasi o tutti i suoi Pescherecci:

- Se il Peschereccio si muove di un numero di spostamenti pari o inferiori alla sua **velocità di crociera**, non spende Carburante.
- Se il Peschereccio vuole spostarsi oltre, fino a **velocità massima**, egli deve pagare Carburante che dipende dal tipo di Peschereccio (vedi tabella Noleggio Pescherecci - Boats Table). Il giocatore immediatamente riduce il Carburante dalla plancia scorte del Peschereccio che lo consuma. I giocatori possono muoversi con spostamenti inferiori rispetto alle velocità massime delle proprie navi.

Es. Un Peschereccio da 19 PV ha una velocità di crociera di 2 (consumo di Carburante 0) ed una velocità massima di 3 (consumo di Carburante 3). Se si sposta a velocità di crociera (fino a 2 spostamenti) non paga punti Carburante. Se invece si sposta a velocità massima, deve pagare 3 punti Carburante per lo spostamento. Un Peschereccio da 10 PV (velocità di crociera 1, velocità massima 3) può spostarsi di 1 senza pagare o di 2 o 3, pagando 3 punti Carburante.

Movimento dei Pescherecci

- Tutti gli spostamenti su di un'ancora, un porto o boa contano 1 movimento.
- I Pescherecci possono attraversare, senza fermarsi, ancore occupate, anche se piene.



Questo giocatore ha acquistato 3 Esche per il suo primo Peschereccio (1) e 5 punti carburanti per il secondo Peschereccio (2).

1		2		3		4	
1	7	1	7	1	7	1	7
2	8	2	8	2	8	2	8
3	9	3	9	3	9	3	9
4	10	4	10	4	10	4	10
5	11	5	11	5	11	5	11
6	12	6	12	6	12	6	12

Fuel & Bait supplies

Non è obbligatorio comprare Carburante ed Esche. Infatti, i Pescherecci a velocità di crociera non consumano Carburante (vedi Movimento dei Pescherecci). Le Esche, qualora non venissero acquistate nei Porti, potranno essere pescate in mare nella fase di pesca.



ZONE DI PESCA



Solo 1 Peschereccio può stare su di una zona di pesca indicata da una boa. Fino a 3 Pescherecci possono stare su di un'ancora.

Sostare

- Non ci sono limiti al numero di Pescherecci in un Porto.
- Non più di 3 navi possono fermarsi su di un'ancora.
- Un solo Peschereccio alla volta può fermarsi su di una zona di pesca/boa. Se un Peschereccio raggiunge un'ancora collegata a boe occupate, può stare sull'ancora ed aspettare che una boa si liberi nel prossimo turno oppure può continuare lo spostamento verso altre libere.



3. Fase Condizioni Meteorologiche

In questa fase, le condizioni climatiche **nel Flemish Cap e nella zona limitrofa** potrebbero cambiare. Il Flemish Cap è rinomata per la elevata pescosità, ma è caratterizzata da violente tempeste. Questa area è contrassegnata da simboli tempesta. Alcuni simboli tempesta indicano un "+1" o "-2" che modificano l'intensità della tempesta in quelle zone. Tutto il resto del piano di gioco privo di simboli tempesta non è influenzato dalle carte Condizioni Meteorologiche (*Weather*).

Per giocare la Fase Condizione Meteorologiche, girate la prima carta Condizioni Meteorologiche del mazzo coperto e ponetela a faccia in su sopra al mazzo di quelle precedentemente girate. La carta indica la variazione climatica che deve essere aggiunta o sottratta al valore attuale, spostando il cubetto nero sulla tabella Condizioni Meteorologiche (che mostra la "Beaufort Scale") sul piano di gioco. Il cubetto indica il clima attuale al Flemish Cap. Tutte le ancore con il simbolo tempesta e le boe ad esse collegate sono immediatamente influenzate dalla nuova condizione meteorologica sulla tabella Condizioni Meteorologiche. Le ancore contrassegnate dai valori "-1" o "+2" sono influenzate come se il clima fosse 1 o 2 unità **inferiore** rispetto alle condizioni meteorologiche sulla tabella Condizioni Meteorologiche.

Qualora il valore della Beaufort Scale scendesse sotto lo 0, il gettone rimarrebbe sullo 0. Qualora il valore superasse 12 (Hurricane-Uragano), il gettone rimarrebbe sul 12. Se le Condizioni Meteorologiche indicassero **8-Gale (Burrasca) o più**, ci sarebbe **tempesta forte e sarebbe impossibile pescare** sulle boe colpite.

Naufragio

Tutti i giocatori, a turno, devono controllare se uno dei loro Pescherecci fa naufragio.

Tutti i Pescherecci nelle zone influenzate dalle condizioni meteorologiche (ancore e boe) devono immediatamente confrontare il proprio valore di resistenza alla tempesta (da 7 a 10) con il valore attuale della tabella Condizioni Meteorologiche. Se la forza della tempesta è **uguale o inferiore** alla resistenza del Peschereccio non accade nulla al Peschereccio.

Se la forza della tempesta è **superiore** alla resistenza del Peschereccio, il Peschereccio fa naufragio. Il Capitano e con essi l'eventuale gettone Flemish Cap sono eliminati (essi sono considerati dispersi ed il giocatore dovrà reclutarne di nuovi pagando l'ingaggio). Anche l'eventuale Carburante, Esche e pescato a bordo sono persi (le tessere pesce sono eliminate dal gioco e i valori di Carburante ed Esche sono riportati a 0). Il Peschereccio, invece, rimane sul piano di gioco. Se è sopra un'ancora, ci rimane. Se si trova su una boa, è immediatamente spostato sull'ancora ad essa collegata. Se invece l'ancora è completamente occupata (3 Pescherecci), il Peschereccio affonda ed è eliminato dal gioco. L'ordine dei naufragi segue l'ordine del turno di gioco.

Nel turno successivo di movimento, il primo giocatore ad andare sull'ancora dove si trova il Peschereccio naufragato (o se ha già un Peschereccio sulla stessa ancora), può decidere di recuperarlo o meno.

Recupero del Peschereccio: il Peschereccio è trainato in Porto. Il giocatore posiziona il proprio Peschereccio sopra quello naufragato e lo sposta insieme al suo alla propria velocità di crociera fino al Porto. Durante il traino, il giocatore può pescare con il suo Peschereccio. Una volta giunto al Porto, pagherà 1 PV per la riparazione e solo dopo il Peschereccio potrà tornare al largo (non pagando nulla per l'affitto, ma dovrà prendere un nuovo Capitano).

Abbandono del Peschereccio: il Peschereccio affonda ed è eliminato dal gioco.

Assicurazione Portuale

Può accadere che un giocatore sfortunato perda il suo unico Peschereccio durante una tempesta e non abbia PV sufficienti per noleggiarne uno nuovo ed ingaggiare un nuovo Capitano. Solo in questo caso può chiedere l'assicurazione portuale, che coprirà i costi per un Peschereccio da 4 PV e un Capitano da qualsiasi Porto nella successiva Fase di Acquisto.



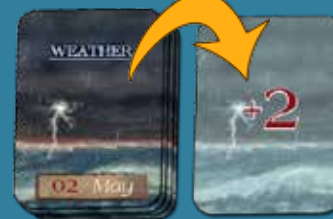
4. Fase di Pesca

In questa fase, tutti i Pescherecci in una zona di pesca (sopra una boa) possono pescare, salvo le condizioni meteorologiche lo proibiscano (vedi Condizioni Meteorologiche). Secondo l'ordine di turno di gioco, i giocatori pescano con i loro Pescherecci. Quando è il loro turno di pesca, i giocatori hanno 3 opzioni. Possono:

1. **Pescare Esche fino a 3 volte.** I giocatori pescano piccoli pesci da usare come Esche per attirare lo spada. Ciascun tentativo non costa (non

CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Es. Il cubetto Condizioni Meteorologiche è su 8 - Gale (Burrasca). Nelle aree "-1" il tempo è 7 - Near Gale (Vento Forte). Chi è in Flemish Cap non può pescare. Chi si trova in una zona limitrofa con valore del simbolo tempesta -1 può pescare.



Area influenzata dalle carte Condizioni Meteorologiche.



BEAUFORT SCALE	
WIND FORCE	
0	Calm
1	Light air
2	Light breeze
3	Gentle breeze
4	Moderate breeze
5	Fresh breeze
6	Strong breeze
7	Near gale
8	Gale
9	Strong gale
10	Storm
11	Violent storm
12	Hurricane

si pagano Esche). Ogni volta che pescano, i giocatori lanciano il dado ed aggiungono il risultato ottenuto alla scorta di Esche del loro Peschereccio.

2. Pescare spada fino a 3 volte. I giocatori pescano per un massimo di 3 volte per fase. Ciascun tentativo di pesca costa 1 esca del Peschereccio. Dopo aver ridotto l'esca, i giocatori estraggono una tessera pesce a caso dal sacchetto dello stesso colore della boa su cui stanno pescando (è vietato guardare nel sacchetto prima di pescare!).

E' vietato pescare spada se il Peschereccio ha raggiunto la sua capacità di carico della nave (da 1 a 4).

Dopo aver estratto una tessera spada, i giocatori devono decidere se tenere il pesce oppure rigettarlo in mare. Se scelgono di tenerlo, lo posizionano sull'apposito spazio sul Peschereccio. E' vietato scartare tessere per fare spazio: le tessere pesce possono essere rimosse solo con la vendita del pesce nei Porti. Se decidono di rigettarlo in mare, lo rimettono nel sacchetto prima di proseguire con i tentativi successivi.

Gli squali (Mako sharks)

Se un giocatore pesca uno squalo "Mako" dal sacchetto, deve decidere di tenerlo oppure di rigettarlo in mare come sopra. In ambedue i casi è **vietato pescare spada** per quel turno. Se il giocatore voleva pescare spada fino a 3 volte, egli **può** pescare Esche 1 volta solo se lo squalo è stato pescato nel **primo** dei 3 tentativi di pesca.

Uno stesso Peschereccio non può trasportare due squali contemporaneamente. Se in un turno successivo i giocatori pescano un secondo squalo, essi devono rigettarlo in mare. I giocatori non sono penalizzati da questo secondo squalo: possono continuare a pescare qualora avessero ancora tentativi di pesca disponibili.

Es.1 Nel primo tentativo di pesca, Luigi pesca un Marker e lo posiziona sulla nave. Pesca un Mako Shark nel secondo tentativo di pesca. Sia che decida di tenerlo che di gettarlo in mare, gli è precluso di pescare spada ed Esche.

Es. 2 Nel primo tentativo di pesca, Cristina pesca un Mako Shark. Sia che decida di tenerlo che di gettarlo in mare, può pescare Esche una volta, poiché lo ha pescato nel primo tentativo.

Es. 3 Davide ha uno squalo sulla nave pescato nel turno precedente. In questo turno pesca un altro squalo nel suo primo tentativo di pesca. Poiché ha già un altro squalo su questo Peschereccio, deve rigettarlo in acqua. Può però proseguire i suoi tentativi di pesca.

3. Pescare lo spada una volta, poi pescare Esche una volta o vice versa.

Importante: i giocatori sono liberi di cambiare le loro scelte di pesca dopo il primo tentativo di pesca. Per esempio, un giocatore inizia pensando di pescare Esche 3 volte (opzione 1). Dopo il primo buon lancio del dado, potrebbe cambiare idea e scegliere di pescare spada, ma con 1 solo tentativo ancora (opzione 3).

Sovraffollamento

E' meglio pescare quando si è da soli. Troppi Pescherecci in una stessa area disturbano i pesci. Qualora ci siano più Pescherecci su boe collegate dalla stessa ancora, tutti i Pescherecci in quella zona hanno diritto a **2 soli tentativi di pesca** (dello spada o Esche). E' vietato in questo caso scegliere di pescare lo spada una volta e poi le Esche (o viceversa) come nell'opzione C di pesca.

Pescare al Flemish Cap

I primi capitani più coraggiosi ed esperti possono dare prova del loro coraggio pescando al Flemish Cap. I primi 4 Pescherecci che pescano al Flemish Cap sono premiati con la consegna ai loro Capitani del gettone Flemish Cap che testimonia la loro esperienza ed il loro coraggio. Se il Capitano sopravvive al termine del gioco, il gettone fornirà 4 PV aggiuntivi.



5. Fase di Vendita

In questa fase, i Pescherecci che sono rientrati nei Porti possono ora vendere il loro pescato. **La domanda per la vendita del pesce in ciascun Porto è limitata** ed è rappresentata dalle caselle nei pressi dei Porti: le caselle vuote possono sempre essere usate. Le caselle "4+" possono essere usate solo nelle partite da 4 o più giocatori.

I giocatori vendono il pesce secondo l'ordine di turno. Il prezzo di vendita del pesce è diverso da Porto a Porto, come indicato sulla tabella Fish Market, e dipende dal peso del pesce. Si può vendere il pesce solo nel Porto in cui si è ormeggiati. Per vendere il pesce, i giocatori posizionano la tessera pesce su una qualsiasi casella libera del Porto. Se tutte le caselle sono occupate, è vietato scaricare altro pesce. I giocatori possono vendere anche solo una parte del pesce: il pesce invenduto può essere conservato per un turno successivo oppure può essere gettato in mare (le tessere pesce sono eliminate dal gioco). Ma, un Peschereccio non può prendere il largo con del

Es. Tina ha un Peschereccio con capacità di carico pari a 2 e non ha ancora pesce a bordo. La sua plancia scorte segna che ha 3 punti esca su quel Peschereccio. Decide di pescare lo spada. Paga 1 esca e pesca dal sacchetto: un Pup. Non è soddisfatta del pescato e rimette la tessera nel sacchetto. Paga un'altra esca per pescare nuovamente. Questa volta si tratta di un Marker, quindi decide di tenerlo e posiziona la tessera sul Peschereccio. Adesso paga la sua ultima esca per pescare un'altra volta ed è un altro Marker! Mettendolo sul Peschereccio, raggiunge la massima capacità di carico: non può più quindi pescare con questo Peschereccio. Tina deve raggiungere un Porto per vendere il pescato.



pesce a bordo. Se ha dell'invenduto, non può uscire dal Porto nel turno successivo, ma deve rimanere in quel Porto per vendere ancora.

Appena il pescato è stato venduto o buttato in mare, il contratto con il Peschereccio termina. Il Peschereccio va riposizionato sulla pila appropriata accanto al piano di gioco. Altri giocatori possono noleggiare il Peschereccio in turni successivi.

La vendita del pesce serve per aumentare i PV. I giocatori sommano i profitti derivanti dalla vendita del pesce e aggiungono i punti ai loro PV sulla relativa tabella. Se il punteggio supera i 100 PV, usate la tessera punteggio in cartone.

Se un giocatore raggiunge con il suo gettone il punteggio di un altro giocatore, egli deve posizionare il suo gettone sopra a quello di quest'ultimo. Ciò è importante per determinare l'ordine di turno di gioco successivo.

Muovere Capitani, Carburante e Esche

Terminato il contratto con il Peschereccio, le pedine Capitani sono posizionate sul Porto di arrivo pronti per imbarcarsi su di un nuovo Peschereccio (i Capitani sono, infatti, assunti per l'intera stagione). Il Carburante e le Esche che rimangono sul Peschereccio sono di proprietà del Capitano e quindi verranno aggiunti al Peschereccio sul quale salirà (questo significa che i giocatori non spostano le relative tessere sulla plancia scorte).

I Capitani possono salire a bordo di un nuovo Peschereccio solo nella Fase Acquisti se il giocatore noleggia un Peschereccio nello stesso Porto della pedina Capitano. Ma, se un giocatore vuole farli partire da un Porto diverso, egli può spostarli (nella Fase Vendita) in un altro Porto seguendo le strade sul piano di gioco. Ciascuno spostamento da un Porto a quello successivo costa 1 Carburante (ridurre il valore sulla plancia scorte). Se i Capitani non hanno Carburante, lo spostamento è vietato.

Es. Un Capitano ha terminato il viaggio a Portsmouth e ha venduto il suo pesce. Il giocatore vuole farli partire, nel turno successivo, su di un nuovo Peschereccio da Halifax. Il giocatore paga 2 punti Carburante e sposta immediatamente quel Capitano.



6. Termine del Turno

Dopo che tutti i giocatori a turno hanno venduto il loro pesce, finisce il turno. Prima di iniziare, quello successivo, i giocatori devono:

Svuotare i Porti

Scartate dal gioco il pesce venduto, liberando così le caselle del mercato del pesce di tutti i porti.

Avanzare nei Turni di gioco

Spostatate il cubetto nero sulla tabella *Turns of Play* di 1 casella. 15 rappresenta l'ultimo turno di gioco.

Attenzione: Dopo che si è giocata la 5a fase del 15° ed ultimo turno di gioco (la vendita a fine novembre) e prima della fine della partita, i giocatori giocano una Fase Movimento finale ed una Fase Vendita finale secondo le regole sopra descritte. Al termine di queste, il gioco termina.

Determinare il nuovo Ordine Turno di gioco

L'ordine di gioco per il nuovo turno è stabilito dai PV attuali di ciascun giocatore. Il giocatore con il **punteggio più basso** gioca per primo nel nuovo turno, e gli altri a seguire a turno dal punteggio più basso a quello più alto di PV. In caso di pareggio (più gettoni sullo stesso punteggio), gioca per primo il giocatore con il gettone **più in basso** nella pila e così di seguito.

Spostatate i gettoni sulla tabella *Game order Table* per aggiornare l'ordine turno di gioco.



Fine del gioco

Al termine del 15° turno si giocano le due fasi aggiuntive e dopo il gioco termina. I giocatori aggiungono ai loro PV gli eventuali gettoni Flemish Cap dei capitani (4 punti per gettone). Il giocatore con il punteggio maggiore è dichiarato **Re dello Spada**.

Al termine dell'ultimo turno, il pescato invenduto, Carburante, Esche, Capitani ed i Pescherecci dei giocatori non hanno valore ai fini del punteggio.

In caso di parità sul punteggio più alto, vince il giocatore con il maggior numero di Capitani sul piano di gioco. Se persiste la parità, vince il giocatore con il maggior numero di punti Esche e Carburante. Nel raro caso di un ulteriore pareggio, i giocatori a pari punti saranno tutti proclamati Re dello Spada.

3 giocatori stanno giocando. Davide vende 1 Double Marker e 1 Rat. Solo altri 2 pesci al massimo in questa fase possono essere venduti da Pescherecci ormeggiati a Portsmouth.

Davide ha venduto a Portsmouth, quindi si riferisce alla seconda colonna per vedere il prezzo di vendita. Davide ha venduto 1 Rat ed 1 Double Marker. Guadagna 37 PVs.

FISH MARKET						
	St. John's	Halifax	Portland	Gloucester	Species density in the Ocean	
Type	VP	VP	VP	VP		
MAKO	4	7	5	3	2	6
RAT	11	15	6	8	10	2
PUP	13	17	8	10	12	5
MARKER	15	19	2	4	6	11
DOUBLE	18	22	1	2	4	11
TRIPLE	22	26	0	0	1	11

AVVERTENZA!

Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi.

Piccole parti. Pericolo di soffocamento.

Si prega di conservare le avvertenze.