

The background of the cover is a vibrant, cartoon-style illustration of a busy harbor. In the foreground, three characters are prominent: a woman on the left with long black hair, wearing a red coat and a white headscarf, carrying a rifle; a young boy in the center wearing a white shirt and green pants, holding a brown satchel; and a large, bearded man on the right in a blue outfit with a rifle slung over his shoulder. In the background, several wooden sailing ships are docked at a pier, and other figures can be seen moving about. The sky is a clear, bright blue.

# DICE SETTLERS WESTERN SEA

**REGOLAMENTO**

**UN'ESPANSIONE MODULARE PER DICE SETTLERS, PER 1-4 GIOCATORI**

# INTRODUZIONE

*Dice Settlers: Western Sea* è una espansione modulare per *Dice Settlers*. Introduce un numero di piccole espansioni indipendenti (chiamate moduli) che possono essere aggiunte al gioco base singolarmente, in combinazioni diverse oppure tutte insieme. E' fortemente consigliato che giochiate il gioco base di *Dice Settlers* almeno un paio di volte prima di aggiungere i moduli contenuti in *Western Sea*. Inoltre si raccomanda di non inserire più di 2 moduli le prime volte che giocate, e non più di 3 anche se siete giocatori esperti.

*Fish and Ships* è un modulo di espansione particolarmente complesso che offre grandi opportunità di realizzare combo potenti, ma che modifica notevolmente le priorità usuali e i confini del gameplay. Per questo motivo è fortemente consigliato che non usiate altri moduli la prima volta che giocate con *Fish and Ships*.

## NUOVE TECNOLOGIE

Questa espansione contiene **21 nuove tecnologie**. Le carte numerate #101-111 formano un nuovo mazzo, e saranno spiegate nell'ambito del modulo *Fish and Ships*. Le restanti carte possono essere mescolate alle tecnologie originali **solo** se usate i moduli da cui dipendono. L'unica eccezione è la carta #120 (Società Diversificata) che non è legata ad un modulo specifico e può essere aggiunta a qualsiasi partita a *Dice Settlers*.

### NOTA

Notate che i numeri delle carte in questa espansione hanno sempre 3 cifre, quindi non proseguono la numerazione del gioco base.

## CONTENUTI GENERALI

Notate che ogni modulo elenca i suoi componenti in dettaglio.

- 9 dadi blu regolari
- 4 dadi rosa regolari
- 4 dadi Tesoro giganti
- 1 tessera Ambasciata
- 4 pedine Nave (1 per colore giocatore)
- 5 tende aggiuntive per giocatore
- 24 segnalini Giocatore (6 per colore giocatore)
- 10 segnalini Risorsa Pesce

- 55 carte (21 carte Tecnologia, 18 carte Recinzione, 9 carte Emissario, 7 carte Consigliere)



- 10 tessere esagonali singole

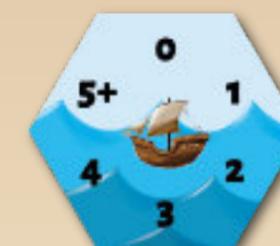


- 3 tessere multi-esagono



- Componenti in uso solo contro il Diceoneer (l'avversario nella modalità solitaria):

- 1 tessera esagonale Marina



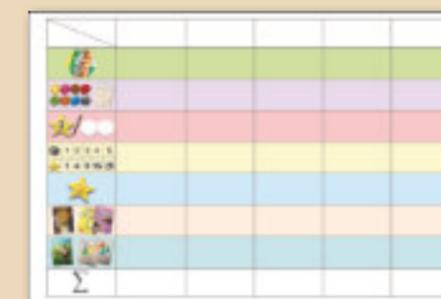
- 1 indicatore di forza della Marina



- 1 segnalino Consigliere



- 1 blocco segnapunti



- Questo regolamento

# EMISSARI

## COMPONENTI

- 9 carte Emissario (numerare #122-130)



- 1 tessera Ambasciata



- 1 carta Tecnologia (numero #118: Corpo Diplomatico)



## PREPARAZIONE

Date la tessera Ambasciata al giocatore *a destra* del primo giocatore (ovvero l'ultimo giocatore). Se giocate senza il modulo *Fish and Ships*, rimuovete la carta Emissario #126 (quella che mostra l'icona 🐟) e mettetela nella scatola. Mescolate le carte Emissario e pescatene 4 da collocare a faccia in su accanto all'area di gioco. Con le carte restanti create un mazzo di pesca a faccia in giù.

Mescolate la tecnologia Corpo Diplomatico (#118) nel mazzo delle tecnologie 🇺🇸. Si raccomanda di metterla in gioco durante la prima partita con questo modulo.

## MODIFICHE AL GAMEPLAY

Nella fase di Lancio Dadi si aggiunge un nuovo passo da eseguire dopo che i giocatori hanno pescato e lanciato i propri dadi (passo 3), ma prima di usare le abilità di manipolazione dei dadi (passo 4).

**3b. Scegliere l'emissario.** Se siete il giocatore in possesso della tessera Ambasciata, **dovete** scegliere una delle 4 carte Emissario visibili, così da stabilire quale emissario visiti le colonie durante il round in corso. Appena scelto l'emissario, ricevete immediatamente l'abilità indicata con *Ambasciata* sulla carta. Poi collocate la carta in mezzo all'area di gioco in modo che sia visibile a tutti i giocatori.

Se l'effetto Ambasciata permette di fare un'azione specifica, questa **NON** conta come azione del round (perché viene eseguita durante la fase di Lancio Dadi). Inoltre fare questa azione non vi impedisce di fare esattamente la stessa azione durante la fase delle Azioni. Se come conseguenza dell'azione ottenete un'ulteriore azione (grazie all'icona 🇺🇸), ignoratela e **non** eseguitela. Le tecnologie che vi permettono di ottenere più icone (ad es. Istruzione Generale) o di convertire icone (ad es. Indagine Scientifica) **non** possono essere usate. Altre tecnologie (ad esempio Mappatura, Ricerca Migliorata, ecc) si applicano comunque.

## SCEGLIERE GLI EMISSARI

**Importante! Non potete scegliere una carta Emissario su cui sia presente un vostro segnalino Giocatore** (indipendentemente dal numero di giocatori, si vedano le differenze di seguito).

### 3 O 4 GIOCATORI

*Ogni giocatore usa solo uno dei propri segnalini Giocatore per scegliere gli emissari.*

Quando scegliete un emissario, mettete un vostro segnalino Giocatore sulla carta. Se un vostro segnalino è già presente su una qualunque delle altre carte Emissario, spostate quel segnalino sul nuovo emissario scelto (ignorando eventuali segnalini di altri giocatori).



Ne consegue che non potete mai scegliere lo stesso emissario due volte di seguito (ovvero non potete indicare un emissario che avete già scelto l'ultima volta che è stato il vostro turno di selezionare una carta Emissario). Potete invece scegliere un emissario già scelto da un altro giocatore, poiché potete ignorare i segnalini Giocatore diversi dal vostro.

### 2 GIOCATORI

*Ogni giocatore usa più di uno dei propri segnalini Giocatore per scegliere gli emissari.*

Quando scegliete un emissario, mettete un vostro segnalino Giocatore sulla carta. Se vi è già presente un segnalino dell'altro giocatore, rimuovetelo e restituitelo al vostro avversario.

Ne consegue che, una volta scelto un emissario, potrete selezionarlo di nuovo solo dopo che il vostro avversario lo avrà scelto a sua volta – ovvero dopo che avrà messo un suo segnalino sulla carta, rimuovendo il vostro.

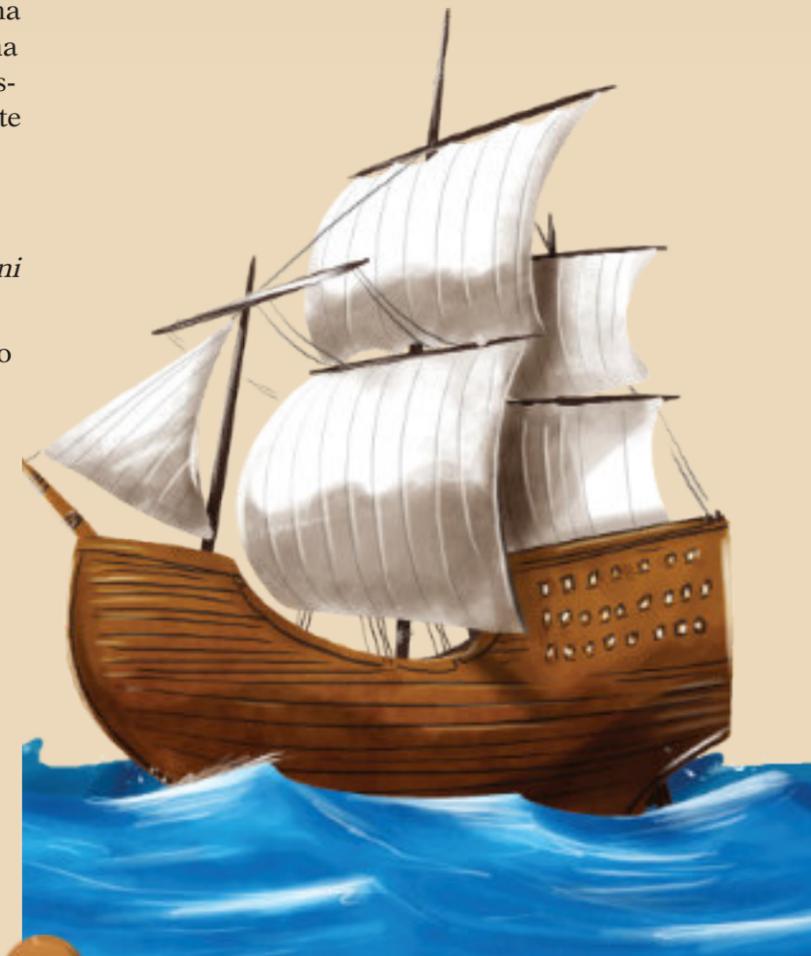


## BENEFICIO GENERALE

L'emissario scelto mostra, nel riquadro *Tutti*, l'icona della faccia di un dado. Finché la carta è in mezzo all'area di gioco, ciascun giocatore può usare quell'icona in qualunque momento (nelle fasi di Lancio Dadi o Azioni, come appropriato), **una volta per round**. Potete indicare di averla usata collocando a fianco della carta (non sopra) un vostro segnalino Giocatore col lato *speso* in su.



Spendere l'icona non influisce sugli altri giocatori, che possono usarla anch'essi. Tutte le tecnologie che avete ricercato (incluse le conversioni di dadi) sono applicabili, e tutte le regole del gioco base relative allo spendere dadi virtuali restano invariate.



## INGAGGIARE L'EMISSARIO

Come parte dell'azione **Reclutare**, è ora disponibile una nuova opzione: **invece** di ottenere un dado, potete ingaggiare l'attuale emissario. Inoltre, quando spendete 3 o 6 icone Reclutare 🏠, è possibile prendere un dado in meno e ingaggiare l'emissario come parte della stessa azione.

Per ingaggiare l'emissario, la vostra **Area Dadi Attivi** deve contenere **due** dadi corrispondenti ai requisiti indicati sulla carta Emissario nel riquadro **Ingaggio**. Alcuni requisiti indicano un'icona specifica che un dado deve mostrare (**non** può essere una icona fornita da una tecnologia, o un'icona ottenuta da una conversione), mentre altri indicano il colore di un dado. I dadi usati per eseguire l'azione Reclutare non contano, perché a questo punto sono già stati spesi. I dadi richiesti devono essere presenti nella vostra Area Dadi Attivi, ma non vengono spesi quando si ingaggia l'emissario. In altre parole, dovete dimostrare di avere i dadi attivi, ma non dovete spostarli nell'Area Dadi Spesi.

Se ingaggiate l'emissario, rimuovetelo dal centro dell'area di gioco (quindi la sua icona cessa

**Esempio.** Per reclutare questo emissario [carta #124] dovete avere un dado con l'icona **Commerciare** 🏠 ed un qualsiasi altro dado grigio nella vostra Area Dadi Attivi.



immediatamente di essere a disposizione degli altri giocatori) e collocatelo al di sotto della vostra plancia giocatore, con solo la parte inferiore della carta visibile (per poter verificare facilmente la condizione di punteggio). Restituite tutti i segnalini Giocatore presenti sulla carta o accanto ad essa ai rispettivi proprietari.

## FINE DEL ROUND

Alla fine del round:

1. Tutti i giocatori che hanno usato l'icona offerta dall'emissario attivo riprendono il proprio segnalino Giocatore posto **accanto** alla carta (**non** quello sopra la carta).
  - a. Se l'emissario non è stato ingaggiato, rimettetelo a faccia in su accanto agli altri tre emissari scoperti (insieme ai segnalini che vi sono sopra).
  - b. Se l'emissario è stato ingaggiato, pescate una nuova carta Emissario per tornare ad avere 4 emissari scoperti. Nell'improbabile caso in cui il mazzo Emissari sia esaurito, semplicemente non fate nulla – ci saranno meno emissari disponibili.
2. Infine, passando la tessera Primo Giocatore in senso orario, passate anche la tessera Ambasciata al giocatore a destra del primo giocatore (cioè l'ultimo giocatore in ordine di turno).

## PUNTEGGIO

Alla fine della partita ogni giocatore conteggia i PV dei soli Emissari che ha ingaggiato. Ogni emissario indica un tipo di terreno: ottenete il numero di punti indicato per ogni tessera Mappa di quel tipo su cui siete presenti.

**Nota.** La carta #127 fornisce 1 PV per ogni tipo diverso di terreno su cui siete presenti (Foresta, Montagna, Pianura, Collina, Deserto e – se giocate con *Fish and Ships* – Costa). La presenza su più tessere Mappa dello stesso tipo non fornisce PV aggiuntivi.

## GIOCO IN SOLITARIO

Il modulo Emissari non è supportato nel gioco in solitario.

# RECINZIONI

## COMPONENTI

- 18 carte Recinzione (numerare #131-148)



- 2 carte Tecnologia (numerare #113, #121)



## PREPARAZIONE

Se giocate senza il modulo *Fish and Ships*, rimuovete tutte le carte Recinzione che mostrano tessere Costa (🌊). Mescolate tutte le carte Recinzione e distribuite 2 carte ad ogni giocatore. Potete guardare le vostre carte in qualunque momento, ma le carte che avete ancora in mano dovrebbero restare nascoste agli altri giocatori. Con le carte restanti costituite un mazzo di pesca a faccia in giù.

Mescolate le nuove tecnologie (#113 Demarcazione, #121 Sovranità) nei mazzi delle tecnologie 🟢 e 🔴 rispettivamente. Si raccomanda di metterle entrambe in gioco durante la prima partita con questo modulo.

## MODIFICHE AL GAMEPLAY

Durante l'azione **Colonizzare**, potete scegliere di spendere 1 icona 🔥 per pescare 2 carte Recinzione, aggiungerle alla vostra mano di carte Recinzione ed infine scartare 1 carta. La carta scartata **non** deve essere necessariamente una delle nuove carte pescate. Questa operazione può essere effettuata solo una volta per azione Colonizzare. L'icona spesa non può essere usata anche per manipolare le tende.

Se un giocatore vuole pescare carte Recinzione, ma non ce ne sono a sufficienza nel mazzo, mescolate immediatamente la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca. Se in gioco resta solo più 1 carta Recinzione non ancora reclamata, il giocatore che esegue l'azione **Colonizzare** semplicemente pesca la carta restante, senza scartarne alcuna. Se non ci sono più carte Recinzione nel mazzo di pesca e nella pila degli scarti, le icone 🔥 non possono più essere spese per pescare carte Recinzione.

In qualsiasi momento **durante il vostro turno** potete (come azione libera) rivelare una carta Recinzione dalla vostra mano se **tutte** le seguenti condizioni sono rispettate:

- Lo schema mostrato è presente sulla mappa.
- Siete **presenti su tutte** le tessere che compongono lo schema.
- Avete il **controllo** (anche condiviso) di almeno **2 tessere** che compongono lo schema.

Una volta rivelata, mettete la carta Recinzione a faccia in su accanto alla vostra plancia giocatore.

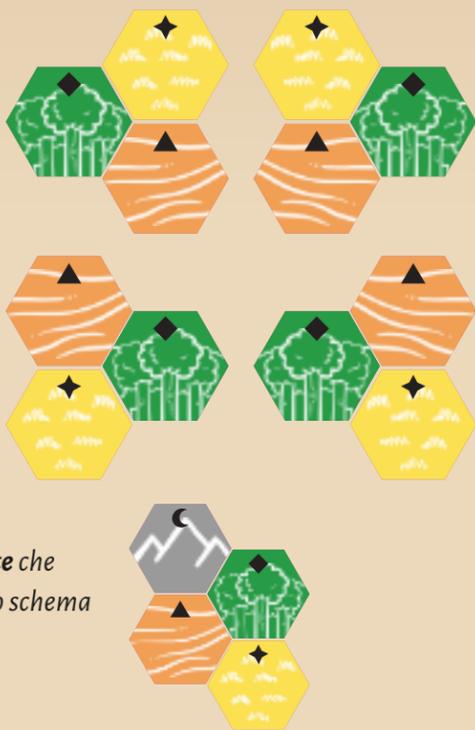


## LEGGERE LE CARTE RECINZIONE

Quando verificate la presenza sulla mappa dello schema indicato dalla carta Recinzione, potete ruotare l'immagine raffigurata, così come considerare l'immagine speculare.



**Esempio.** Quando gioca la carta qui sopra, un giocatore rispetta tutte le condizioni se è presente su tutte le tessere e controlla almeno 2 tessere di uno qualsiasi dei seguenti gruppi di tessere Mappa (lista non esaustiva):



**Notate che** questo schema

NON corrisponde a questa carta, poiché sulla mappa la tessera Pianura (gialla) non è adiacente alla tessera Montagna (grigia) come richiesto dalla carta.



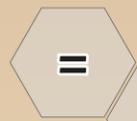
Oltre ad indicare semplicemente un tipo di terreno, una carta Recinzione può anche mostrare uno di questi tre simboli:



Questa tessera può essere di uno dei due tipi mostrati. Nell'esempio raffigurato, può essere una tessera Collina o Deserto.



Questa tessera può essere di un tipo qualsiasi. La presenza è comunque necessaria.



Queste tessere devono essere tutte dello stesso tipo (tutte Collina, tutte Mare, tutte Deserto, ecc).



## LIMITE DI MANO DELLE CARTE RECINZIONE

Non potete avere in mano più di 4 carte Recinzione. Qualsiasi carta al di sopra di questo limite deve essere scartata immediatamente. Le carte Recinzione rivelate non contano ai fini del limite di mano.

## PUNTEGGIO

Al termine della partita ogni giocatore conteggia i PV indicati sulle proprie carte Recinzione rivelate. Le carte rimaste in mano non valgono nulla.



## GIOCO IN SOLITARIO

Potete usare le carte Recinzione contro il Diceoneer, ma il bot non le utilizza. Questo rende più semplice sconfiggere il bot. A compensazione, aumentate la difficoltà del bot, innalzando a 2 o 3 i PV che ottiene per ogni punto forza non utilizzato durante un'azione. Ulteriori modi per aumentare la difficoltà del gioco in solitario sono elencati nel regolamento del gioco base.

# CONSIGLIERI

## COMPONENTI

- 4 dadi Consigliere (rosa)



- 7 carte Consigliere (numerate #149-155)



- 1 carta Tecnologia (#115: Capo di Gabinetto)



- 1 segnalino Consigliere (“+1”) per il gioco in solitario



- Guida di riferimento dei Consiglieri per il gioco in solitario (p. 23) nell'Appendice 2

## PREPARAZIONE

1. Collocate 3 carte Consigliere e 3 tessere iniziali a faccia in su al centro dell'area di gioco.
2. A partire dall'ultimo giocatore e procedendo **in senso antiorario**, ogni giocatore prende una tessera iniziale **oppure** un consigliere, poi rimpiazza ciò che ha preso.
3. Quando tutti i giocatori hanno raccolto una tessera o una carta – a partire dal primo giocatore e procedendo **in senso orario** – prendete l'elemento, tra tessera iniziale e consigliere, che ancora non avete (ad es. se prima avete preso una carta Consigliere, ora dovete scegliere una tessera iniziale).
4. Mettete in gioco la tessera iniziale che avete scelto come indicato nel regolamento del gioco base. Collocate la carta Consigliere scelta a faccia in su accanto alla vostra plancia giocatore.
5. Ogni giocatore rimuove 1 dado bianco dal proprio sacchetto (mettendolo nella riserva generale) e lo sostituisce con 1 dado rosa.
6. Mescolate la tecnologia Capo di Gabinetto (#115) nel mazzo delle tecnologie. Si raccomanda di metterla in gioco durante la prima partita con questo modulo.



## MODIFICHE AL GAMEPLAY

Ciascuna carta Consigliere raffigura 2 conversioni che, opzionalmente, permettono di utilizzare le icone Pioniere ed Esplorazione presenti sul dado rosa come un'icona diversa. Se una conversione produce un'icona Risorsa, questa può essere usata anche nella fase di Lancio Dadi per manipolare i dadi. Notate che queste conversioni si applicano in una sola direzione (non potete ottenere un'icona Pioniere o Esplorare da altre icone).

**Esempio.** Il consigliere Egemone (carta #152) vi permette di convertire un'icona  in un'icona . Con 2 icone  presenti nella vostra Area Dadi Attivi ed 1 icona  fornita dal vostro dado Consigliere, avete un totale di 3 icone  – sufficienti per ottenere 2 nuovi dadi con l'azione Reclutare.



Il dado rosa ha una speciale faccia Consigliere (). Se volete **sceglierla** tramite manipolazione dei dadi nella fase di Lancio Dadi, dove spendere 2 icone  e/o icone Risorsa (e/o icone  se giocate con *Fish and Ships*).

**Nota.** E' possibile mescolare le icone: ad esempio un'icona  ed un'icona  vi permettono di scegliere la faccia  sul dado rosa.

Nessun'altra abilità (tecnologie, emissari, ecc) può essere usata per selezionare specificatamente quella faccia. Il rilancio dei dadi può invece essere applicato normalmente anche al dado rosa.

Durante il vostro turno potete spendere l'icona speciale **come un'azione** per eseguire l'**azione Consigliere** indicata sulla carta Consigliere.

**Importante:** l'azione Consigliere è considerata del suo tipo specifico, anche se produce gli stessi effetti di altre azioni (Ricerca, Saccheggiare, Commerciale, ecc).

**Esempio.** Usando l'azione Consigliere dello Scienziato, un giocatore può ricercare una tecnologia come sua prima azione. Come seconda azione il giocatore effettua una normale azione Ricercare, che gli permette di ottenere un'altra tecnologia. Questo è permesso perché l'azione Consigliere **non** è considerata un'azione Ricercare (anche se ha un effetto simile).



## RECLUTARE I DADI BIANCHI

Poiché ora ci sono anche dadi bianchi nella riserva generale (ad inizio partita in numero uguale al numero dei giocatori, ma altri potrebbero aggiungersi grazie all'azione del consigliere Egemone), questi possono essere ottenuti tramite l'azione Reclutare senza che sia richiesta la presenza su un terreno specifico. Inoltre i dadi bianchi non contano come un colore al fine di determinare la fine della partita.

## PUNTEGGIO

Le carte Consigliere non offrono nuove opportunità di ottenere PV, quindi il punteggio non è influenzato da questo modulo.

## GIOCO IN SOLITARIO

Dopo aver pescato una carta Consigliere per voi stessi, distribuitene una al Diceoneer. Inoltre aggiungete un dado rosa (**senza** rimuovere un dado bianco!) al fondo della coda del bot, dopo la fase di preparazione.

Quando il bot lancia il dado rosa:

- Se il dado mostra l'icona  oppure , piazzatelo come da regole del gioco base, ma aggiungete anche il segnalino **+1** accanto al lato indicato dalla conversione sulla carta Consigliere. Se la conversione mostra un'icona Risorsa, collocate il relativo segnalino Risorsa anziché il segnalino **+1**. Se in segnalino **+1** è già in gioco quando deve essere piazzato,

**Esempio.** Quando lanciate un'icona Esplorare con il Diceoneer Maestro delle Spie, collocate il dado rosa accanto al lato Esplorare, ed il segnalino **+1** accanto al lato Colonizzare.



Quando lanciate un'icona Pioniere per il Diceoneer Lord dei Mercanti, piazzate il Pioniere secondo le regole base, poi collocate un segnalino Ferro secondo le regole base.

semplicemente spostatelo accanto al nuovo lato dell'esagono Azione.

- Se il dado mostra la faccia , collocatelo accanto al lato dell'esagono Azione indicato nella guida di riferimento dei Consiglieri per il gioco in solitario (p. 23) nell'Appendice 2, e a pagina 12.

**Esempio.** Quando lanciate un  con il Diceoneer Generale, collocatelo accanto al lato Saccheggiare.



Quando risolvete un'azione con il Diceoneer, il segnalino **+1** si comporta come un dado (forza extra), ed è scartato dopo che l'azione è stata eseguita. Un successivo lancio del dado rosa può collocarlo di nuovo attorno all'esagono Azione.

Quando risolvete un'azione con l'icona , trattatela come un dado normale (forza extra), ed **in aggiunta** risolvete l'effetto scritto nella guida di riferimento:

- **Maestro delle Spie** . Il Diceoneer ruba un dado che non sia bianco o rosa dalla vostra Area Dadi Spesi. Se possibile preferisce rubare un dado a cui non abbiate accesso, ed in caso di dadi equivalenti prende il dado del tipo di cui ha il numero inferiore (ed in caso di ulteriore parità, a vostra scelta). Se non ci sono dadi nella vostra Area Dadi Spesi, recluta invece un dado aggiuntivo.



- **Scienziato** . La faccia  aggiunge un totale di 3 punti forza anziché 1 all'azione Ricercare.

- **Generale** . Rimuovete tutte le tende dalla tessera scelta (anche se la forza totale dell'azione Saccheggiare è ridotta a 0, o se il bot non ha tende da piazzare). Le vostre tende tornano nella vostra riserva personale; quelle del bot alla riserva generale. Poi il bot mette immediatamente una casa sulla tessera in questione.



- **Egemonia** . Il bot recluta un dado aggiuntivo. Il dado rosa stesso conta comunque come 1 punto forza, quindi se la forza totale dell'azione è inferiore a 3, recluta 2 dadi; se la forza totale è 3+, recluta 3 dadi e ottiene 1 PV per ogni punto forza oltre il 3.



- **Lord dei Mercanti** . Il bot prende 4 PV aggiuntivi dalla riserva.



- **Broker** . Collocate 3 segnalini Oro accanto alla tessera Coda del Diceoneer. Nel prossimo round, alla fine della fase di Lancio Dadi, distribuiteli attorno all'esagono Azione come se fossero stati appena lanciati.



- **Esploratore** . Il bot riceve 2 tende da aggiungere alla sua riserva personale. Pescate e piazzate una seconda tessera Mappa seguendo le normali regole di esplorazione del Diceoneer.

**Nota.** Il Diceoneer non recluta mai dadi bianchi. Per rendere il Diceoneer più difficile da sconfiggere, dategli un consigliere, ma non prendetelo per voi stessi. Per rendere il bot più semplice da battere, prendete un consigliere solo voi, senza darne uno anche al bot.

# FISH AND SHIPS

## COMPONENTI

- 9 dadi blu



- 4 dadi Tesoro



- 11 tecnologie Navali (numerare #101-111)



- 5 carte Tecnologia (numerare #112, #114, #116, #117, #119)



- 1 tessera Porto piccola



- 9 tessere Mare (5 tessere Acqua, 4 tessere Isola)



- 1 tessera Porto grande (a doppia faccia)



- 10 segnalini Risorsa Pesce



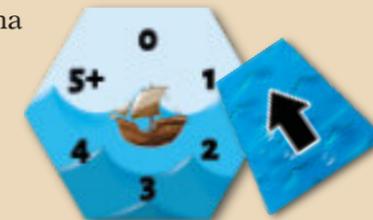
- 2 tessere Costa grandi (a doppia faccia)



- 4 pedine Nave (1 per colore giocatore)



- 1 indicatore di forza della Marina e 1 tessera esagonale Marina per la modalità solitaria



## PREPARAZIONE

### DADI

Durante la preparazione dei dadi:

1. Ogni giocatore mette 1 dado blu nel proprio sacchetto, **in aggiunta** ai normali dadi iniziali.
2. Il resto dei dadi blu è collocato nella riserva. Quando si gioca in meno di 4 giocatori, rimettete 2/1 dadi blu (in 2/3 giocatori) nella scatola – così come per gli altri dadi colorati.
3. Mettete i 4 dadi Tesoro accanto alla riserva. **Non** fanno parte della riserva e non possono essere acquisiti con l'azione Reclutare.

### TECNOLOGIE

Prima di disporre le tecnologie nell'area di gioco:

1. Trovate la tecnologia Mare Aperto (#101, con entrambi i sigilli 🟡 e 🟢) e mettetela in gioco.
2. Mescolate le tecnologie Navali restanti (#102 - #111) e sceglierne 1 casualmente. Questo significa che ci saranno 11 carte Tecnologia in gioco – o più, se usate le carte Tecnologia Esplosiva e/o qualche promo. *Nella prima partita si raccomanda di usare la carta Astuzia (#107) anziché scegliere a caso.*
3. Mescolate le nuove carte Tecnologia (non-Navali) nei rispettivi mazzi. *Si consiglia di mettere in gioco Moli (#117, sigillo 🟠) come tecnologia 🟠 nella prima partita con questo modulo.*



**Nota.** La tecnologia Guardia Costiera è limitata alle partite a 4 giocatori. Se estratta durante la preparazione di una partita a 1-3 giocatori, rimettetela nella scatola e pescatene un'altra.

## TESSERE

Dopo aver preparato la pila delle tessere Mappa:

1. Inserite la tessera Porto piccola (a faccia in giù) come 6ª tessera della pila delle tessere Mappa, contando dalla cima.
2. Mettete da parte le tessere multi-esagono Porto e Costa – serviranno successivamente. Se si gioca in meno di 4 giocatori, rimuovete le tessere Mare numerate #X8 e #X9.



Le tessere #X8 e #X9 sono usate solo in partite a 4 giocatori.

3. Mettete la tessera #X7 (Isola del Tesoro) da parte e mescolate le tessere Mare restanti. **Rimette 1 tessera nella scatola senza rivelarla.**



Tessera #X7 - Isola del Tesoro.

4. Mescolate di nuovo la tessera #X7 con le altre, a formare la pila delle tessere Mare (6 tessere in 1-3 giocatori e 8 tessere in 4 giocatori).

4 giocatori	Tutte le tessere	8 tessere
1-3 giocatori	Rimuovete le tessere #X8, #X9	6 tessere

5. Date ad ogni giocatore la propria pedina Nave (da tenere sulla plancia giocatore per il momento).

**Nota.** L'orientamento delle tessere Costa e Mare **non** deve necessariamente seguire l'orientamento delle tessere del gioco base.

### RISORSE

Aggiungete i segnalini Risorsa Pesce alla riserva. Il loro utilizzo è lo stesso di tutte le altre risorse.

## MODIFICHE AL GAMEPLAY

**Promemoria critico.** La regola del gioco base che dice che **"ogni azione può essere eseguita una sola volta per round"** diventa ancor più importante se si usa questo modulo, perché ci sono molti più modi per ottenere azioni aggiuntive.

### NUOVA ICONA: NAVE



L'icona 🚢 si comporta esattamente come un'icona 🏠. Al passo 4 della fase di Lancio Dadi potete spendere 1 icona 🚢 per scegliere la faccia di un altro dado oppure per rilanciare fino a 3 dei vostri dadi. Durante la fase delle Azioni potete spendere 2 icone 🚢 come se fossero una qualunque altra icona (eccetto 🏠).

**Nota.** Non potete spendere 1 icona 🏠 e 1 icona 🚢 come se fossero un'altra icona. Inoltre, le tecnologie che permettono di convertire le icone 🏠 in altre icone **non** consentono di convertire anche le icone 🚢 (e viceversa).

### NUOVA RISORSA: PESCE



L'icona 🐟 si comporta come ogni altra risorsa base (🍌, 🍷, 🍷). Può essere spesa al passo 4 della fase di Lancio Dadi per scegliere la faccia di un altro dado oppure per pescare altri 2 dadi dal sacchetto, lanciarli e aggiungerli all'Area Dadi Attivi.

Nella fase delle Azioni le icone 🐟 possono essere spese come parte dell'azione Raccogliere, insieme a quelle delle altre risorse. Per ogni icona 🐟 spesa durante l'azione Raccogliere, ottenete 1 segnalino Risorsa 🐟, così come per qualsiasi altra risorsa. I segnalini Risorsa possono essere spesi come parte dell'azione Commerciano con le stesse regole valide per le altre risorse. 🏠 può sostituire anche 🐟 quando si commercia o si paga il costo di una tecnologia.

## ESPLORARE IL PORTO

Quando esplorate la tessera Porto piccola, **NON** piazzatela sulla mappa. Eseguite invece la preparazione del Mare come indicato qui sotto. Se scegliete di non esplorare la tessera Porto (quando pescate più tessere durante un'azione Esplorare), **NON** rimuovetela dal gioco; invece rimettetela in cima alla pila delle tessere Mappa.

### PREPARAZIONE DEL MARE

1. Prendete la tessera Porto grande, scegliete uno dei suoi lati e piazzatela come se aveste pescato quella tessera durante l'esplorazione. L'esagono che mostra 🏠 deve essere collocato secondo le normali regole. *Per la prima partita si raccomanda di usare il lato indicato con P2.*

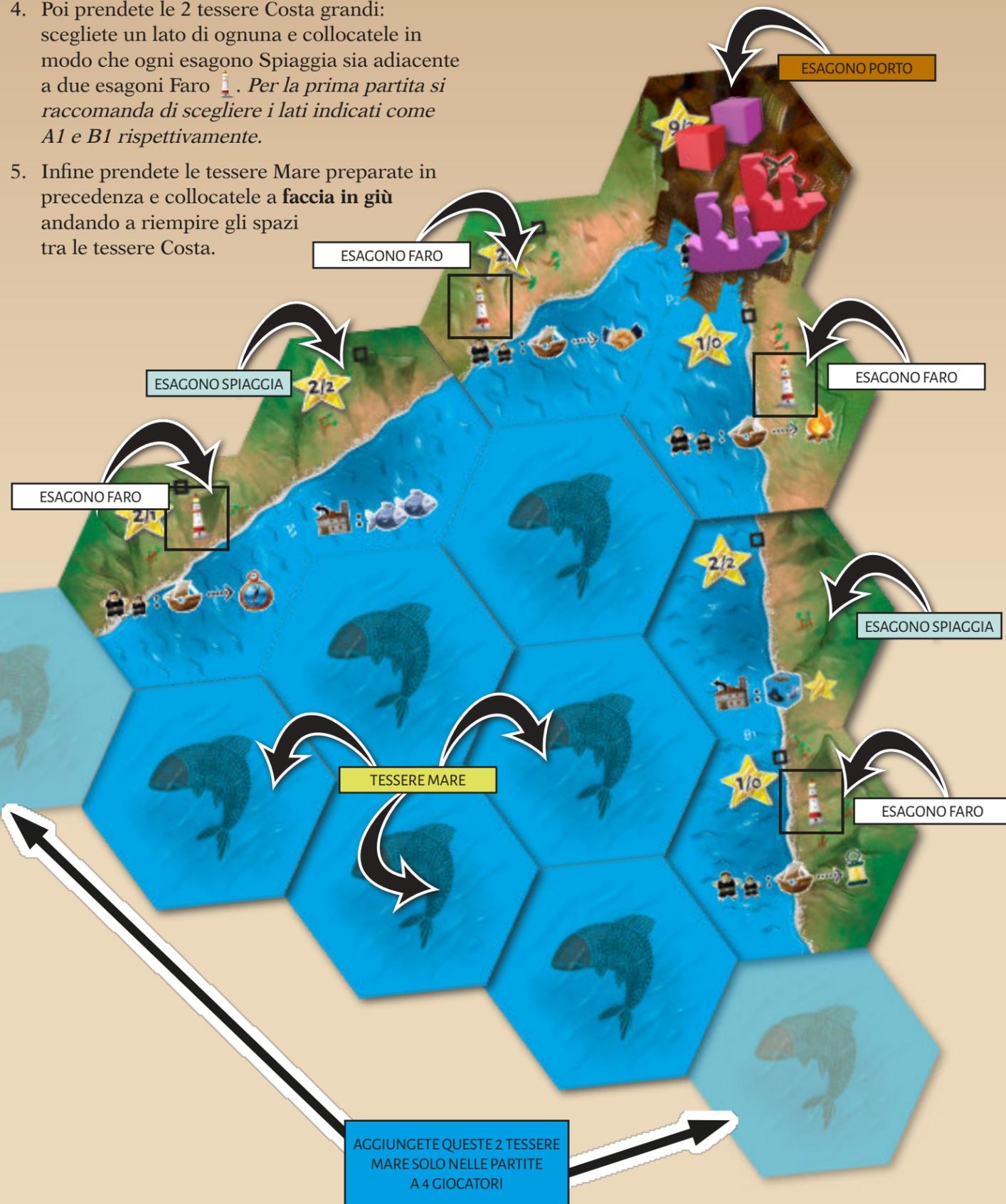


2. Mettete le tende sull'esagono 🏠 con la stessa procedura usata in una normale esplorazione. **Nota.** Uno dei lati include un bonus di piazzamento.
3. Ogni giocatore ora presente sull'esagono 🏠 prende la propria pedina Nave e la colloca sulla tessera Porto.



4. Poi prendete le 2 tessere Costa grandi: scegliete un lato di ognuna e collocatele in modo che ogni esagono Spiaggia sia adiacente a due esagoni Faro. Per la prima partita si raccomanda di scegliere i lati indicati come A1 e B1 rispettivamente.

5. Infine prendete le tessere Mare preparate in precedenza e collocatele a faccia in giù andando a riempire gli spazi tra le tessere Costa.



## TESSERE COSTA

Le tre tessere grandi sono costituite da più esagoni (2 o 3). Ai fini del gioco, trattate ogni esagono che compone una tessera multi-esagono come se fosse una tessera Mappa a sé stante.



Tre tessere grandi con 3 e 2 esagoni multipli.

Questi esagoni rappresentano un nuovo tipo di terreno, la Costa. Anche il terreno dell'esagono Porto è di tipo Costa (Nota. Le tessere Isola descritte più avanti NON sono tessere Costa; queste NON hanno un loro tipo di terreno).

Gli esagoni Costa possono essere colonizzati normalmente tramite l'azione Colonizzare, così come ogni altra tessera.

Durante l'azione Esplorare, gli esagoni Costa vuoti NON contano rispetto alla regola "adiacente ad altre due tessere"; quelli con almeno un giocatore presente invece sì.

Durante l'azione Reclutare, i dadi blu possono essere presi se il giocatore è presente su almeno una tessera Costa (non necessariamente il porto).

### IL PORTO

Se ottenete la presenza sull'esagono Porto, collocate immediatamente la vostra pedina Nave su quell'esagono. Se doveste perdere la presenza, rimuovete anche la vostra nave (riportandola sulla vostra plancia giocatore). E' possibile perdere e riottenere l'uso della nave in questo modo.

Quando effettuate l'azione Saccheggiare sul porto, la prima icona spesa non ha effetto (allo stesso modo di una tecnologia che annulla 1 icona Saccheggiare; la capacità speciale del Generale del modulo Consiglieri annulla questa regola).



## NUOVA AZIONE: NAVIGARE

Quando avete la vostra pedina Nave in gioco, una nuova azione diventa disponibile: **Navigare**.

Eseguitela spendendo un qualsiasi numero di icone. Per ogni icona spesa potete spostare la vostra nave su un esagono Costa adiacente o una tessera Mare adiacente. Se si tratta di una tessera Mare ancora a faccia in giù, potete guardarla (senza rivelarla agli altri giocatori). Al termine del movimento, se vi trovate su una tessera Mare a faccia in giù, capovolgetela. Poi ottenete il beneficio della tessera su cui vi trovate.

Nota. L'esagono non fornisce un beneficio se vi si termina sopra il movimento.

### ESAGONI SPIAGGIA

Quando terminate la navigazione su un esagono Spiaggia, collocatevi sopra una tenda presa direttamente dalla riserva generale. Gli esagoni Spiaggia sono tutti fabbriche, e seguono le stesse regole di qualsiasi altra tessera Fabbrica. Tutti gli effetti applicabili alle fabbriche si applicano anche a questi esagoni.

### ESAGONI FARO

Quando terminate la navigazione su un esagono Faro, collocatevi sopra una tenda presa direttamente dalla riserva generale. Gli esagoni Faro sono tutti convertitori: finché siete presenti su un faro, potete spendere un'icona come un'icona diversa, come indicato sulla tessera.

### TESSERE ISOLA



Esempio di tessera Isola.

Quando terminate la navigazione su una tessera Isola, collocatevi sopra una tenda presa direttamente dalla riserva generale. Tuttavia, a differenza degli esagoni Spiaggia e Faro, ulteriori tende non possono essere aggiunte con l'azione Colonizzare, ma solo con l'azione Navigare. Si noti però che se più giocatori sono presenti sulla tessera Isola, l'azione Saccheggiare può essere utilizzata per contendersela.

Alcune isole forniscono PV a fine partita secondo le stesse regole di tutte le altre tessere che mostrano un'icona . Un'isola ha un'icona Fabbrica (che conta ai fini della carta Tecnologia Moli), e un'isola dà accesso al dado Tesoro. Si vedano di seguito le regole che governano il dado Tesoro.

**Nota.** L'azione libera Governare può essere eseguita sugli esagoni Porto, Spiaggia, Faro e sulle tessere Isola secondo le stesse regole che valgono per qualunque altra tessera.

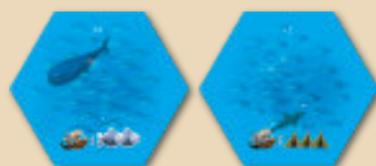
#### TESSERE ACQUA



Esempi di tessere Acqua.

Quando terminate la navigazione su una tessera Acqua, nella maggior parte dei casi ottenete un'azione aggiuntiva – limitata alla tipologia specifica indicata sulla tessera, con un'icona aggiuntiva da spendere. Se però avete già fatto quell'azione nel round in corso, la tessera non ha effetto.

Le tessere #X2 e #X5 non forniscono un'azione aggiuntiva : il loro beneficio consiste semplicemente nel darvi rispettivamente 2 segnalini Pesce o 3 tende prese dalla riserva generale, da mettere nella vostra riserva personale.



Le tessere #X2 e #X5.

Se possedete la tecnologia Mare Aperto, potete eseguire l'azione data da una tessera Mare e quella data dalla carta Tecnologia nell'ordine che preferite.



#### IL DADO TESORO

Quando ottenete l'accesso al dado Tesoro (stabilendo la vostra presenza sulla tessera Isola #X7), prendete uno dei dadi Tesoro dalla riserva e mettetelo nella vostra Area Dadi Spesi. Aggiungere altre tende sull'isola in questione **non** vi fornisce altri dadi Tesoro.



L'uso del dado Tesoro è soggetto ad alcune regole:

- Non mettere mai il dado Tesoro nel vostro sacchetto.
- Durante il passo 4 della fase di Lancio Dadi, spendete una delle icone seguenti: , , , , , per lanciare il dado Tesoro e sposterlo nella vostra Area Dadi Attivi.
- Una volta nella vostra Area Dadi Attivi, potete rilanciarlo o sceglierne la faccia come per qualunque altro dado.
- Potete spendere tutte o solo alcune delle icone mostrate dal dado Tesoro, come fareste con qualunque altro dado. Tuttavia se spendete almeno una sua icona, spostatelo nell'Area Dadi Spesi perdendo le eventuali icone inutilizzate.

**Esempio.** Un giocatore può spendere un dado che mostra ed il dado Tesoro che mostra + per effettuare un'azione Ricercare con 2 icone . Tuttavia se l'icona del dado Tesoro era già stata spesa per modificare un dado durante la fase di Lancio Dadi, l'icona non è più disponibile per la fase Azioni.

- Quando spendete un dado che mostra una o più icone per ogni icona ottenete 1 PV dalla riserva (non dalla scorta). **Non** è permesso usare il dado Tesoro **solo** per i PV; le altre icone mostrate devono essere spese in modo legale (ma possono non essere usate tutte).

**Esempio.** Un giocatore esegue l'azione Reclutare, usando uno dei dadi normali ed un dado Tesoro. Avendo solo 2 icone , ottiene comunque 1 solo dado. Tuttavia l'azione è stata eseguita, quindi il giocatore riceve anche 1 come mostrato sul dado Tesoro.

- Il dado Tesoro non può essere rimosso come parte dell'azione Commerciale, o rubato con l'azione del consigliere Maestro delle Spie.
- Se perdetevi la vostra presenza sull'isola del tesoro, rimettete immediatamente il dado Tesoro nella riserva.

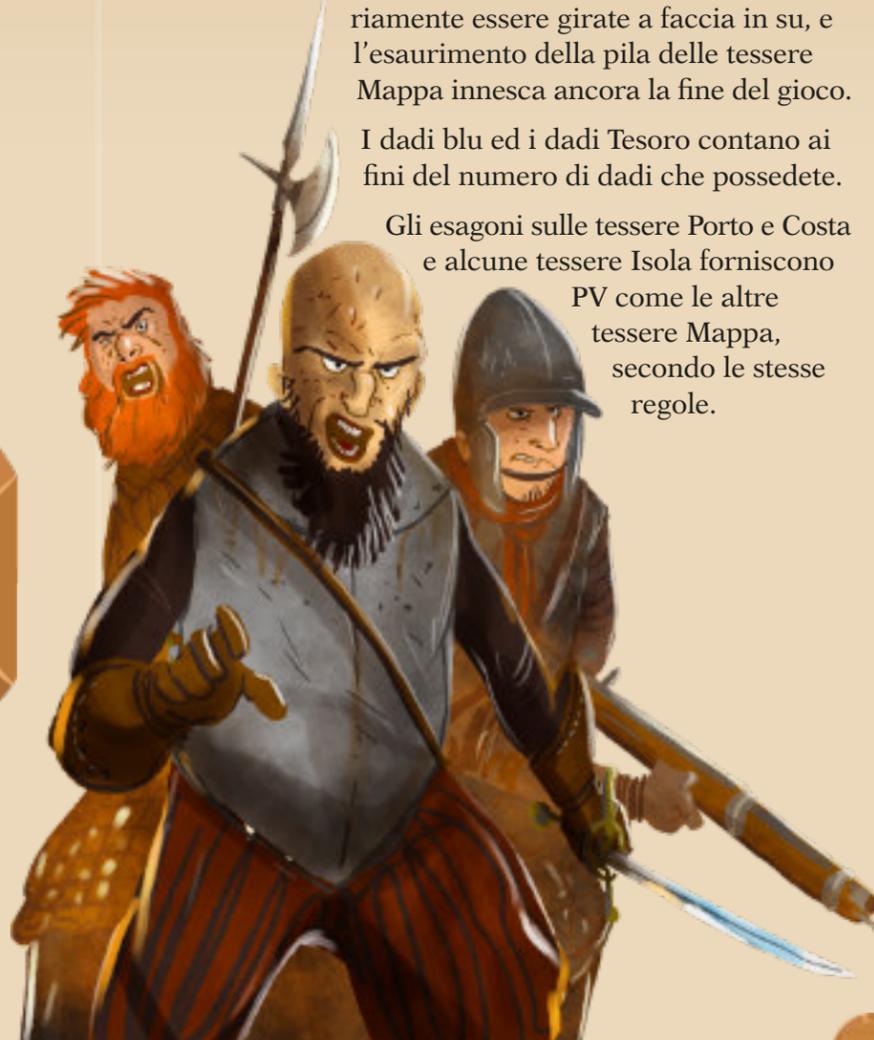
#### PUNTEGGIO

**Nota.** Quando giocate con questo modulo, le condizioni di fine partita non cambiano. I dadi blu contano ai fini dei colori restanti nella riserva.

Le tessere Mare non devono necessariamente essere girate a faccia in su, e l'esaurimento della pila delle tessere Mappa innesca ancora la fine del gioco.

I dadi blu ed i dadi Tesoro contano ai fini del numero di dadi che possedete.

Gli esagoni sulle tessere Porto e Costa e alcune tessere Isola forniscono PV come le altre tessere Mappa, secondo le stesse regole.



#### GIOCO IN SOLITARIO

Durante la preparazione, aggiungete 1 dado blu alla coda del Diceoneer. Mettete in gioco l'esagono Marina con l'indicatore di forza in corrispondenza dello zero.



#### ESPLORARE IL PORTO

Se il bot piazza la tessera Porto, scegliete casualmente quale lato delle tessere Porto e Costa usare. Potete scegliere l'orientamento che volete della tessera stessa. Se il bot ha la possibilità di collocare il porto o un'altra tessera, scegliete il porto.

#### MODIFICA DELLE PRIORITÀ DELL'AZIONE COLONIZZARE

- Il bot ignora gli esagoni Costa *completamente vuoti* quando sceglie un esagono/tessera da colonizzare.
- Se il bot perde l'uso della sua nave (ad es. perché avete saccheggiato la tessera Porto), riottenere la nave (cioè colonizzare di nuovo il porto) sarà la sua massima priorità.

#### DADO BLU

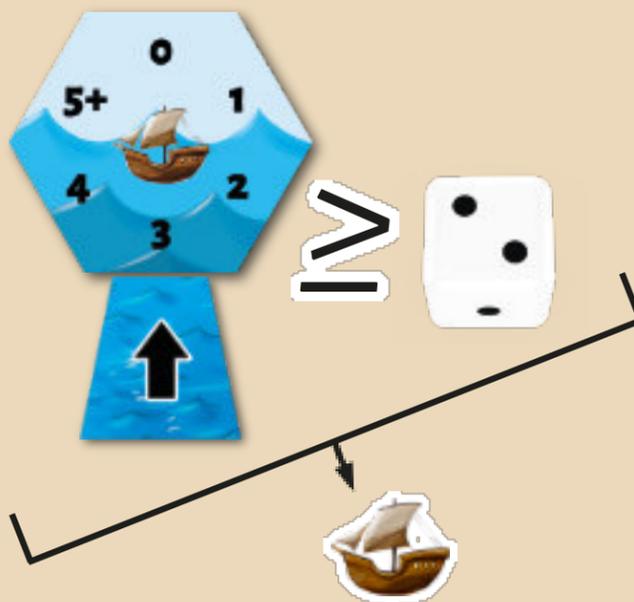
- Quando sul dado blu esce l'icona , trattatelo come qualunque altro dado che mostra una risorsa.
- Quando sul dado blu esce l'icona , trattatela come se fosse un'icona , ma in aggiunta **incrementate** la forza della Marina.
- Il bot può reclutare un dado blu (dopo aver avuto accesso alle tessere Costa) allo stesso modo dei dadi di qualunque altro colore.



## MODIFICHE ALLA FASE DELLE AZIONI

Se durante il turno del Diceoneer si verificano entrambe queste condizioni, risolvete un'azione Navigare aggiuntiva (si veda di seguito) **prima** di risolvere l'azione indicata dall'esagono Azione:

- Il bot ha accesso alla sua nave.
- Il numero ottenuto col dado a sei facce del bot è **inferiore o uguale al valore indicato sull'esagono Marina**.



## AZIONE NAVIGARE

Quando si attiva l'azione Navigare, innanzitutto riportate l'indicatore della Marina sullo zero. Poi spostate la nave sul prossimo esagono seguendo il percorso qui a fianco, ma saltando gli eventuali esagoni Costa su cui il bot è già presente.

Se il bot arriva all'ultima tessera, riparte dall'esagono

Poi il bot esegue una delle azioni seguenti, a seconda della tessera su cui la nave si trova (prima capovolgete la tessera se ancora a faccia in giù):

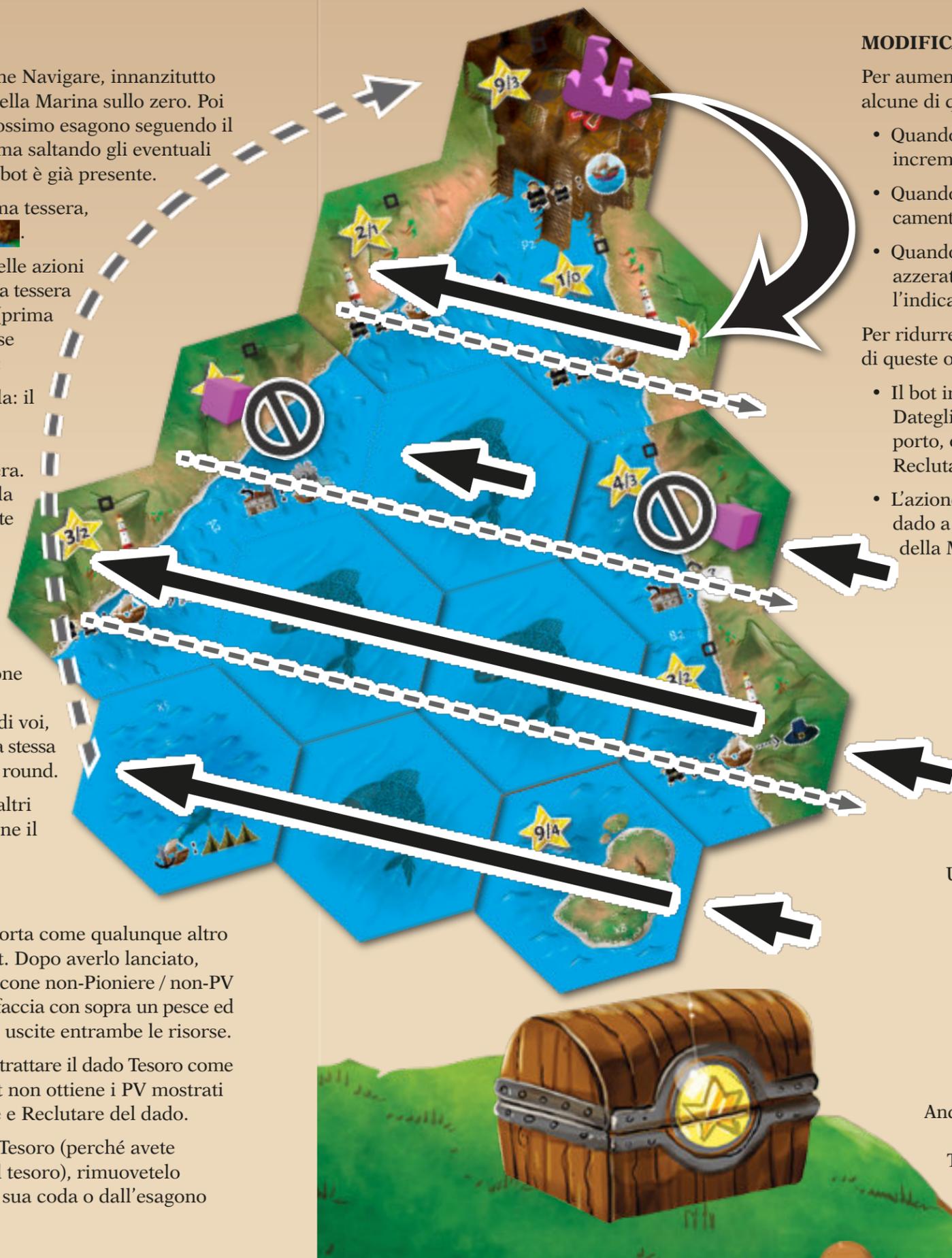
- Tessera Costa o Isola: il bot mette 1 tenda presa dalla riserva generale sulla tessera. Se la tessera è l'isola del tesoro, aggiungete il dado Tesoro al fondo della coda del Diceoneer.
- Tessere Acqua con un'azione: il bot esegue subito l'azione con forza 1.  
**Nota.** A differenza di voi, il bot **può** eseguire la stessa azione più volte nel round.
- Tessere Acqua con altri benefici: il bot ottiene il beneficio.

## DADO TESORO

Il dado Tesoro si comporta come qualunque altro dado nella coda del bot. Dopo averlo lanciato, piazzatelo in base alle icone non-Pioniere / non-PV che mostra. Trattate la faccia con sopra un pesce ed un'oro come se fossero uscite entrambe le risorse.

Durante la risoluzione, trattate il dado Tesoro come se avesse forza 2. Il bot non ottiene i PV mostrati sulle facce Colonizzare e Reclutare del dado.

Se il bot perde il dado Tesoro (perché avete saccheggiato l'isola del tesoro), rimuovetelo immediatamente dalla sua coda o dall'esagono Azione.



## MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ

Per aumentare la difficoltà, applicate tutte o alcune di queste opzioni:

- Quando il dado blu mostra un'icona Pesce, incrementate anche la forza della Marina.
- Quando esplora il porto, aggiungete automaticamente un dado blu al fondo della coda del bot.
- Quando si attiva l'azione Navigare non azzerate la forza della Marina, ma spostate l'indicatore indietro di 1 o 2 passi.

Per ridurre la difficoltà, applicate tutte o alcune di queste opzioni:

- Il bot inizia la partita senza il dado blu. Dateglielo automaticamente quando esplora il porto, oppure alla successiva prima azione Reclutare.
- L'azione Navigare si attiva solo se il valore del dado a sei facce del bot è **inferiore** alla forza della Marina, non se uguale.

## CREDITI

### Dice Settlers – Western Sea:

Game Design: Dávid Turczi  
Solo Mode: Dávid Turczi & Nick Shaw  
Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki  
Art Direction: Kuba Polkowski  
Illustrator: Mihajlo Dimitrievski  
Graphic Design: Agnieszka Kopera  
Rulebook: Błażej Kubacki, Dávid Turczi, Rainer Åhlfors  
Unofficial Italian version: Paolo Bassino

### Board & Dice:

Executive Manager: Andrei Novac  
Head of Localization and Art Direction: Kuba Polkowski  
Head of Marketing: Filip Głowacz  
Head of Sales: Ireneusz Huszcza  
Head of Development: Błażej Kubacki

### Playtester:

Andrei Novac, Błażej Kubacki, Nick Shaw, Nigel Buckle, Michael Baxter, Richard Tomsett, Ben Hodgson, Denholm Spurr, John Albertson, Lora Albertson, Xavi Bordes, Paul Kellett, Derek Jonson

# APPENDICI

## APPENDICE 1: CARTE EMISSARIO

Nº	Abilità Ambasciata	Icona	Costo Reclutam.	Punteggio di Fine Partita
122	Potete eseguire un'azione Esplorare gratuita. A questo scopo ricevete 1			Ricevete 1 PV per ogni tessera di tipo Pianura  su cui siete presenti.
123	Potete pescare immediatamente 3 dadi dal vostro sacchetto (riempitelo se necessario). Lanciateli e aggiungeteli all'Area Dadi Attivi.			Ricevete 2 PV per ogni tessera di tipo Collina  su cui siete presenti.
124	Potete eseguire un'azione Ricercare gratuita per acquisire una tecnologia con una singola icona . Non spendete icone , ma dovete pagare gli altri costi (risorse). E' richiesta la presenza sui terreni indicati sulla carta Tecnologia.			Ricevete 1 PV per ogni tessera di tipo Montagna  su cui siete presenti.
125	Potete ricevere 2 segnalini Risorsa diversi a vostra scelta. Nessuno di questi può essere Oro .			Ricevete 1 PV per ogni tessera Mappa senza un valore di PV indicato sopra su cui siete presenti.
126	In questa fase di Lancio Dadi, potete scegliere la faccia di 1 o 2 dadi. Potete farlo solo prima di lanciare i dadi.			Ricevete 1 PV per ogni esagono di tipo Costa  su cui siete presenti.
127	Potete reclutare un dado a vostra scelta. Non spendete icone. E' richiesta la presenza sul terreno del relativo colore.			Ricevete 1 PV per tipo di terreno su cui siete presenti. Ogni tipo è conteggiato una sola volta, indipendentemente dal numero di tessere Mappa di quel tipo su cui siete presenti.
128	Potete prendere 2 PV dalla scorta.			Ricevete 1 PV per ogni tessera di tipo Foresta  su cui siete presenti.
129	Potete eseguire un'azione Colonizzare (secondo le normali regole) collocando esattamente 1 tenda, oppure ottenere 1 tenda dalla riserva. Nessuna di queste due opzioni richiede (o permette) di spendere alcuna icona .	opp. opp. 		Ricevete 1 PV per ogni tessera di tipo Fabbrica  su cui siete presenti (inclusi gli esagoni Spiaggia e le isole con una fabbrica).
130	Ricevete 1 segnalino Risorsa Oro .			Ricevete 2 PV per ogni tessera di tipo Deserto  su cui siete presenti.

## APPENDICE 2: SCHEDE RIFERIMENTO CONSIGLIERI

Nº	Nome	Abilità Consigliere (multiplayer)	Conversioni	Abilità Consigliere (solitario)
149	<b>Maestro delle Spie</b>	Scambiate 1 dado della vostra Area Dadi Spesi con un dado di un altro giocatore (dalla sua Area Dadi Spesi) e aggiungetelo alla vostra Area Dadi Attivi scegliendone la faccia. Potete rimettere nella riserva 1 PV per fare un'azione extra.	→ →	Ruba 1 dado al giocatore.
150	<b>Scienziato</b>	Ricercate una tecnologia (con un costo in icone Ricercare non superiore a 2 ) , ignorando il costo in risorse. Dovete comunque spendere le icone  !	→ →	Conta come due punti forza aggiuntivi.
151	<b>Generale</b>	Saccheggiate fino a 2 tende su una tessera su cui siete presenti, ignorando tutte le tecnologie difensive. Queste tende possono appartenere a giocatori diversi.	→ →	Rimuove tutte le tende dalla tessera; costruisce una casa.
152	<b>Egemone</b>	Restituite alla riserva un qualsiasi numero di dadi. Reclutate un dado in più del numero di dadi restituiti alla riserva, anche tra i dadi dei colori a cui non avete accesso (per mancata presenza sui terreni).	→ →	Recluta 1 dado aggiuntivo.
153	<b>Lord dei Mercanti</b>	Eseguite fino a 3 azioni Commerciale. Ricevete 2 PV aggiuntivi (dalla riserva generale) per ogni azione compiuta (indipendentemente dal numero di risorse cedute).	→ →	Ottiene 4 PV.
154	<b>Esploratore</b>	Pescate 3 tessere dalla pila delle tessere Mappa. Esploratene 2 (seguendo per ognuna le normali regole) e rimettete la terza in cima alla pila.	→ →	Ottiene 2 tende ed esplora un altro esagono.
155	<b>Broker</b>	Ottenete 1  , 1  oppure 1  per ogni tecnologia che avete ricercato.	→ →	Nel prossimo turno, colloca 3 Oro attorno all'esagono Azione.



## APPENDICE 3: TESSERE ESPANSIONE

Nº	Terreno	Colore	PV	Tipo	Abilità
X1	Mare - Acqua	Blu	No	Navigazione	Eseguite un'azione Commerciale. Ricevete 1 icona Commerciale per questa azione. Potete spendere altre icone Commerciale generate dai dadi o da abilità di carte e/o tessere.
X2	Mare - Acqua	Blu	No	Navigazione	Ottenete 2 segnalini Risorsa Pesce.
X3	Mare - Acqua	Blu	No	Navigazione	Eseguite un'azione Ricercare. Ricevete 1 icona Ricercare per questa azione. Potete spendere altre icone Ricercare generate dai dadi o da abilità di carte e/o tessere.
X4	Mare - Acqua	Blu	No	Navigazione	Eseguite un'azione Saccheggiare. Ricevete 1 icona Saccheggiare per questa azione. Potete spendere altre icone Saccheggiare generate dai dadi o da abilità di carte e/o tessere.
X5	Mare - Acqua	Blu	No	Navigazione	Ottenete 3 tende dalla riserva. Se non avete abbastanza tende in riserva, ottenete tutte le vostre tende restanti.
X6	Mare - Isola	Blu	10/5	-	-
X7	Mare - Isola	Blu	No	Presenza	Ottenete il dado Tesoro (massimo 1 per giocatore in qualunque momento).
X8	Mare - Isola	Blu	9/4	-	Speciale: solo per partite a 4 giocatori.
X9	Mare - Isola	Blu	4/1	Fabbrica	Ottenete 3 PV dalla scorta. Speciale: solo per partite a 4 giocatori.
A1 - Faro	Costa	Blu	2/1	Presenza	Potete convertire icone 🍷 in icone 🏰.
A1 - Spiaggia	Costa	Blu	2/2	Fabbrica	Ottenete 2 segnalini Risorsa Pesce.
A2 - Faro	Costa	Blu	3/2	Presenza	Potete convertire icone 🍷 in icone 🐟.
A2 - Spiaggia	Costa	Blu	3/1	Fabbrica	Eseguite un'azione Navigare.
B1 - Faro	Costa	Blu	1/0	Presenza	Potete convertire icone 🍷 in icone 🏰.
B1 - Spiaggia	Costa	Blu	2/2	Fabbrica	Ottenete 1 🏰. Ricevete 1 PV dalla scorta.
B2 - Faro	Costa	Blu	3/2	Presenza	Potete convertire icone 🍷 in icone 🏰.
B2 - Spiaggia	Costa	Blu	4/3	Fabbrica	Pescate 1 dado dal vostro sacchetto e aggiungetelo alla vostra Area Dadi Attivi senza lanciarlo – sceglietene invece la faccia.
P1 - Porto	Costa	Blu	4/0	Piazzamento e Presenza	Piazzamento: Ottenete 1 🏰. Presenza: Potete eseguire azioni Navigare. Speciale: -1 🏰 quando saccheggiate questa tessera.
P1 - Faro	Costa	Blu	1/0	Presenza	Potete convertire icone 🍷 in icone 🏰.
P1 - Faro	Costa	Blu	1/0	Presenza	Potete convertire icone 🍷 in icone 🍷.
P2 - Porto	Costa	Blu	9/4	Presenza	Presenza: Potete eseguire azioni Navigare. Speciale: -1 🏰 quando saccheggiate questa tessera.
P2 - Faro	Costa	Blu	2/1	Presenza	Potete convertire icone 🍷 in icone 🏰.
P2 - Faro	Costa	Blu	1/0	Presenza	Potete convertire icone 🍷 in icone 🏰.
41	-	-	-	-	Si veda la sezione <i>Esplorare il Porto</i> (p. 15) nel regolamento.