



# SHIP ADVENTURE TREASURE MAP

## Obiettivo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di essere il primo giocatore a trovare il tesoro di El Dorado. Per fare questo, è necessario raccogliere i 4 pezzi di carta del tesoro (e tenerli) e andare alle coordinate indicate sulla mappa che forma il puzzle dei 4 pezzi messi fine a fine prima. I pezzi del tesoro sono sparsi sul tabellone alle coordinate indicate sul retro dei gettoni del tesoro nei templi.



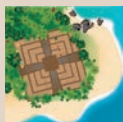
PEZZO DI CARTA



GETTONE ANTERIORE



GETTONE POSTERIORE



TEMPIO

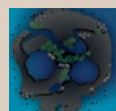
Il tabellone di gioco è diviso in 9 zone, chiaramente indicate sulla mappa del mare. Un'area consiste di 4 tessere o 16 spazi (una tessera è un quadrato con 2 spazi su ogni lato). Se una zona è interamente coperta dal mare, allora i gettoni del tesoro di quel colore vengono rimossi dal gioco (non si possono pescare questi gettoni a caso).



CARTA DEL MARE



CAO PORTA PIASTRELLA CITTÀ

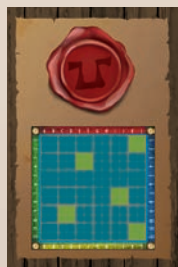


LE 9 ZONE

CASO DI TESCHIO PIRATA

## Impostare

Prima di iniziare la partita, i giocatori pescano una carta mappa tra le quattro disponibili. La carta mappa indica la disposizione delle cinque grandi tessere isola sul tabellone.



MAPPA



PIASTRELLA GRANDE ISOLA

**Nota bene: le coordinate di El Dorado sono sul retro della mappa, quindi dovrete girarla solo alla fine del gioco!**

I bordi rossi della tavola sono posizionati a nord, i gialli a sud, i blu a est e i verdi a ovest.

Le cinque grandi isole (le tessere dell'isola con il tempio) sono posizionate sul tabellone come mostrato sulla mappa, le altre tessere del tabellone sono mischiate e posizionate a caso per rivelare il tabellone di gioco. Bisogna fare attenzione a riorientare le tessere della città in modo che il loro porto sia collegato al mare.

4 'Treasure Chips 1' (un dado) vengono estratti e posizionati in tutti i templi tranne quello più centrale, con i dadi su uno sfondo di monete d'oro a faccia in su.



Ogni giocatore sceglie un colore. I giocatori piazzano la loro nave nel porto della città del loro rispettivo colore. Le 4 navi pirata sono posizionate sulle 4 isole «teschio pirata».

Ogni giocatore inizia con una carta marina e una carta equipaggiamento palla di cannone (le carte equipaggiamento saranno dettagliate più avanti).

## Sequenza di un turno

All'inizio del turno la freccia sulla bussola viene girata per indicare il colore del primo giocatore per quel turno. Il galeone spagnolo fa la sua mossa.

Il primo giocatore muove la sua nave/equipaggio ed esegue la sua o le sue azioni sull'ultimo spazio della sua mossa (da 1 a 4 spazi al massimo) quando può: combattimento/tesoriere/raccolta di pezzi di carta/acquisto in città, poi il giocatore alla sua sinistra fa lo stesso finché tutti hanno giocato.

Quando tutti i giocatori hanno mosso le navi pirata che inseguono un giocatore fanno le loro mosse. Alla fine del turno, se tutti i «gettoni del tesoro» sono stati raccolti nei templi, viene effettuato un cambio di livello.

## 1 - La bussola

All'inizio del turno la freccia sul compasso viene girata per indicare il colore del primo giocatore per quel turno (colore del cerchio più interno). Se la freccia indica un colore sul primo cerchio dall'interno che non è detenuto da nessun giocatore (possibile solo in un gioco con 2 o 3 giocatori) allora si guarda il colore del secondo cerchio dall'interno. Se la freccia indica un colore di nuovo detenuto da nessun giocatore (solo gioco a 2 giocatori) allora guarda il colore del 3° cerchio dall'interno.



N : NORD - S : SUD - E : EST - W : OVEST

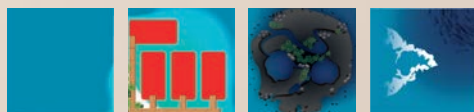
ESEMPIO DI COLORE  
DEL 1° GIOCATTORE

- 4 GIOCATTORE : **BLU**
- 3 GIOCATTORE : **BLU, GIALLO** se non c'è il **BLU**
- 2 GIOCATTORE : **BLU, GIALLO** se non è **BLU, VERDE** se non è **BLU, o GIALLO**

Il galeone spagnolo si muove verso la città del colore indicato dalla bussola. Al primo giro, parte sul colore indicato dalla bussola.

## 2 - Movimenti

Le caselle del mare sono: il mare calmo, il porto, il teschio e le caselle delle onde.



CASELLE MARE CALMO      CASELLE PORTO      CASELLE TESCHIO      CASELLE DELLE ONDE

Le caselle di terra sono: la giungla, la città e il tempio.



CASE JUNGLE      CASE VILLE      CASE TEMPIO

Ogni giocatore può muovere un massimo di 4 caselle in lunghezza, larghezza e diagonale durante il suo turno.

La nave può muoversi solo sulle caselle di mare. Se un giocatore vuole continuare a muoversi sulla terraferma può farlo sbarcando il suo equipaggio e lasciando la sua nave sull'ultima casella di mare attraversata. Per tornare in mare l'equipaggio dovrà tornare alla nave lasciata indietro. Attraversare le caselle della corrente marina ti permette di muoverti nella direzione indicata dalle onde. Devi usare una mossa per entrare e uscire dall'eddy (un eddy è un gruppo di 4 celle di corrente oceanica). È possibile terminare la tua mossa su una casella della corrente marina, il che può essere utile quando non sai quale direzione prendere nel tuo prossimo turno.

Per quanto riguarda i bordi della tavola: il bordo nord comunica con il bordo sud e il bordo ovest con il bordo est.

## 3 - Combattere

Quando un giocatore finisce nella stessa casella di un altro giocatore o di un pirata o del galeone spagnolo, o quando un giocatore viene sorpassato da un pirata, ha luogo un combattimento corpo a corpo. Ogni belligerante tira un dado, quello con il punteggio più alto vince il combattimento (la testa della morte è uguale a 7). Si applicano solo i bonus delle carte equipaggiamento mano a mano (spade incrociate in alto a sinistra della carta).

Quando un giocatore termina il suo movimento su una casella adiacente a un altro giocatore o a un pirata o al galeone spagnolo c'è un combattimento a distanza. Ogni belligerante con almeno una carta «equipaggiamento a palla di cannone» tira un dado, quello con il punteggio più alto vince il combattimento (il teschio e le ossa incrociate equivalgono a 7). Si applicano solo i bonus delle carte equipaggiamento a distanza (un bersaglio nell'angolo superiore sinistro della carta). Se nessuno dei partecipanti ha o usa palle di cannone, non c'è combattimento e se un solo partecipante ha una palla di cannone vince automaticamente il combattimento (la nave vince automaticamente il combattimento a distanza quando attacca un equipaggio di terra a meno che l'equipaggio attaccato abbia una carta mimetica). Le carte «Cannonball» sono usate una sola volta.

Il vincitore ottiene tutti i beni (monete d'oro, gettoni e pezzi di carta) del perdente a condizione che l'equipaggio venga distrutto (distruggere la nave non causa alcuna perdita, tranne la nave stessa che viene riportata al porto di partenza senza l'equipaggio). Il perdente ritorna al suo porto di partenza con le sue carte equipaggiamento.

Alla fine di un combattimento con un pirata, il pirata viene riportato alla sua isola cranio originale. Se il pirata ha vinto la battaglia viene riposizionato con tutti i beni che ha vinto.

## 4 - Tesori

Quando un giocatore è il primo a raggiungere un tempio che non è stato ancora svuotato (gettone ancora sulla casella) ottiene sia i gettoni che le monete d'oro. Il giocatore tira il numero di dadi indicato sulla pedina (1, 2 o 3). Il punteggio cumulativo sui dadi indica il numero di monete che il giocatore ottiene (il teschio e le ossa incrociate equivalgono a 7).

Ogni volta che il giocatore tira un teschio viene inseguito dal pirata più vicino (se il giocatore tira più di un teschio viene inseguito da altrettanti pirati). I pirati si muovono di 2 caselle per turno nel senso della lunghezza, della larghezza e della diagonale, ma non ricevono alcun bonus per le correnti marine. Il pirata sceglie sempre la via più breve per raggiungere il giocatore inseguito. Una pedina bersaglio del colore del giocatore inseguito indica il giocatore bersaglio del pirata.



TOKEN  
OBIETTIVO

## 5 - Raccogliere pezzi di mappa

I gettoni raccolti nei templi mostrano le coordinate di un pezzo di mappa del tesoro sul loro retro.

Ecco come leggere il token:

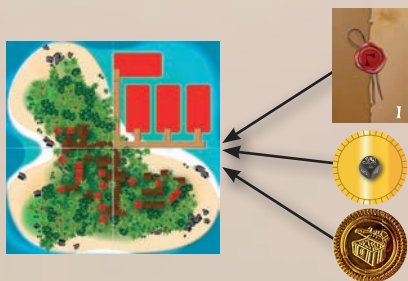
- La bussola al centro del gettone indica il corretto orientamento del gettone per la lettura
- Il colore del gettone indica una delle 9 aree in cui si trova il pezzo di mappa
- I numeri indicano la posizione più precisa del pezzo. Un pezzo di mappa può essere trovato solo sulla terraferma. Ogni area è composta da 4 tessere: una a nord-ovest, una a nord-est, una a sud-ovest e una a sud-est. Si inizia cercando di vedere se il numero 1 indica una tessera che contiene una casella di terra tra le sue 4 caselle. Se questo è il caso passiamo al passo successivo, ma se la piastrella contiene solo quadrati di mare guardiamo il numero 2, poi il 3, poi il 4.
- 0 la casella designata dal numero contiene solo una casella di terra e in questo caso questa casella di terra corrisponde alla posizione del pezzo di carta o la casella contiene diverse caselle di terra e in questo caso il metodo del numero visto sopra è usato per designare la casella dove si trova il pezzo di carta del tesoro.

Quando il giocatore ha raggiunto la casella dove si trova il pezzo di carta, può scambiare il suo gettone con un pezzo di carta a sua scelta (pezzo di carta 1, 2, 3 o 4). Questa è un'azione.



## 6 - Acquisto e stoccaggio in città

Quando l'equipaggio è nella sua città, il giocatore può immagazzinare gettoni, monete d'oro e pezzi di carte, in modo che in caso di sconfitta non perda i beni immagazzinati nella sua città. Tuttavia, dovrà raccogliere gli oggetti in questione prima di poterli utilizzare.

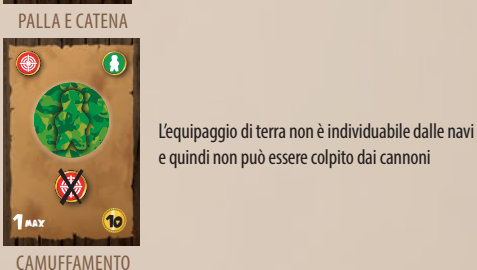
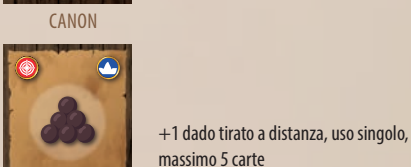
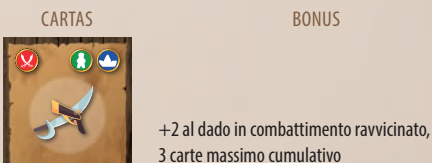


Come leggere le carte :



Le città sono zone neutrali e non possono essere usate per il combattimento.

Quando l'equipaggio di un giocatore si trova in una città (indipendentemente dal colore della città) può acquistare carte equipaggiamento che forniranno i seguenti bonus:



## 7 - Movimento di navi di terzi

Le navi pirata all'inseguimento muovono 2 spazi per turno. Non sono né penalizzati né avvantaggiati dalle correnti marine.

La nave pirata che insegue un giocatore può rinunciare all'inseguimento se il giocatore gli paga 4 monete d'oro che saranno messe nella sua scatola crania.

## 8 - Livellamento

Tutti i templi vengono riempiti, ad eccezione del tempio che è stato appena svuotato dei suoi tesori, con il «gettone del tesoro» del livello successivo fino al livello 3, oltre il livello 3 non ci sono livelli e quindi nessun «gettone del tesoro» aggiuntivo da aggiungere.

I pirati ottengono dei bonus al tiro di dado in combattimento ad ogni cambio di livello. I pirati distrutti nei livelli precedenti ritornano sulla tavola.

Nave pirata	Livello 1	Livello 2	Livello 3
Bonus mano a mano	2	4	6
Bonus distanza	Pas de canons	3	6

Variante per giocatore singolo: i 5 templi sono riempiti direttamente con gettoni di livello 2 e non c'è nessun cambio di livello. Fin dall'inizio un pirata insegue il giocatore. Un pirata aggiuntivo insegue il giocatore ogni volta che svuota un tempio e non quando ottiene un teschio sul lancio.

Variante per 2 giocatori: ci sono 2 livelli invece di 3 livelli per 3 o 4 giocatori.

Il galeone spagnolo si muove di 2 caselle ogni turno in direzione della città del colore indicato dalla bussola per la via più breve. Lascia una moneta d'oro nella sua scia in ogni casella che attraversa. Il giocatore che attraversa queste caselle raccoglie le monete d'oro. Il galeone spagnolo offre sempre più oro se viene distrutto ad ogni passaggio di livello:

Galeone spagnolo	Livello 1	Livello 2	Livello 3
Oro ottenuto se distrutto	5	10	15

Infine, sono disponibili 4 nuovi pezzi della mappa del tesoro (uno per ciascuno: pezzo 1, 2, 3 e 4).

Riassunto:

		
	2 	2 
	5 	+2 
	2 	+4 
	10 	+3 
	2 	+6 
	15 	+6 

## Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto tutti i pezzi della mappa (pezzi 1, 2, 3 e 4) ed è il primo a raggiungere le coordinate indicate.

Variante per giocatore singolo: il giocatore perde se un pirata distrugge il suo equipaggio (non la sua nave).

# SHIP ADVENTURE CARIBBEAN CONQUEST

## Obiettivo del gioco

Per prendere il controllo dei punti più strategici.

## Impostazione

Il gioco può essere giocato con 1 scatola di gioco o 4 o 9. Gira tutte le tessere dei giochi a faccia in giù, mischiale e poi girale per ottenere una tavola completamente casuale. Assicuratevi che tutti i porti abbiano accesso al mare, altrimenti le tessere devono essere riorientate finché non lo fanno.

I gettoni vengono girati a faccia in su e i dadi a faccia in giù e posizionati sui templi e sui teschi dei pirati. Bisogna fare attenzione a mettere vicini i gettoni dello stesso colore. Ecco il numero di zone e di gettoni per zona in base al numero di schede di gioco:

Numero di schede	Numero di strategici aree strategiche	Numero di punti strategici per zona
1	3	3
4	9	4
9	9	9

Ogni giocatore piazza 1 nave e 2 equipaggi nei vari porti e città che controlla.

Le navi pirata, il galeone spagnolo e i pezzi della mappa del tesoro non appaiono in questa modalità di gioco.

## Corso di un giro

La bussola viene girata per indicare il primo giocatore. Ogni giocatore fa le sue mosse e poi le sue azioni (battaglie). Alla fine del turno, ogni giocatore riceve una moneta d'oro per ogni punto strategico che controlla.

## I punti strategici

Città, templi e teschi di pirati sono punti strategici. Ogni punto di strategia fa guadagnare una moneta d'oro per turno. Cambiano il controllo dopo una battaglia.

Quando un giocatore controlla tutti i punti strategici dello stesso colore, controlla un'area strategica. Tutti i punti strategici nell'area controllata guadagnano due monete d'oro per turno invece di una.

## Acquisti

Ogni giocatore può comprare carte ogni turno senza dover essere in una città.

I bonus delle carte si applicano a tutte le unità possedute dal giocatore. È possibile acquistare una nave che partirà in uno dei porti/città controllati dal giocatore per 6 oro e un equipaggio per 3 oro.

L'unità arriva sul tabellone in una delle città controllate dal giocatore, quindi se un giocatore non controlla nessuna città non può reclutare nuove unità, ma può comunque comprare carte.

## Movimento

Ogni giocatore può muovere tutti i suoi gruppi di navi ed equipaggi fino a 6 spazi per turno (un gruppo è un insieme di pezzi che condividono lo stesso spazio: massimo 4 per spazio). Per esempio, un giocatore può muovere uno dei suoi gruppi di 6 caselle o 6 dei suoi gruppi di 1 casella, utilizzando l'intera gamma di possibilità che questo offre.

Le mosse sono fatte nello stesso modo di «Ship Adventure Treasure Map»: l'equipaggio si muove solo sulla terra e la nave solo sull'acqua. Le caselle d'acqua con una barca sono equivalenti a una casella di terra: gli equipaggi possono muoversi su queste caselle.

## Battaglie

Come la Ship Adventure Treasure Map con un'aggiunta: punti strategici quando le unità sequestrate agiscono come unità navali statiche e quindi attaccano unità nemiche su caselle adiacenti con palle di cannone (a condizione che una carta palla di cannone sia usata per ogni attacco a distanza, uso singolo).

L'equipaggio può attaccare solo in combattimento ravvicinato, mentre la nave può attaccare in combattimento ravvicinato e a distanza (purché abbia una carta palla di cannone, uso singolo).

Quando più unità condividono la stessa casella (massimo 4 per casella) ogni unità addizionale che può attaccare porta un bonus di +1 al tiro di dado. In caso di vittoria ai dadi un'unità viene rimossa e il lancio dei dadi viene ripreso fino a quando uno dei giocatori ha la supremazia sulla casella.

## Fine del gioco

Il gioco finisce quando :

- un giocatore viene eliminato
  - un giocatore controlla la maggior parte delle aree strategiche
- Alla fine dell'ultimo turno ogni giocatore conta i suoi punti strategici (quando si controlla una zona strategica ogni punto strategico in questa zona conta doppio).

Il giocatore con il maggior numero di punti strategici vince.

In caso di parità nel numero di punti strategici controllati, i giocatori sono separati dal numero di monete d'oro possedute.

