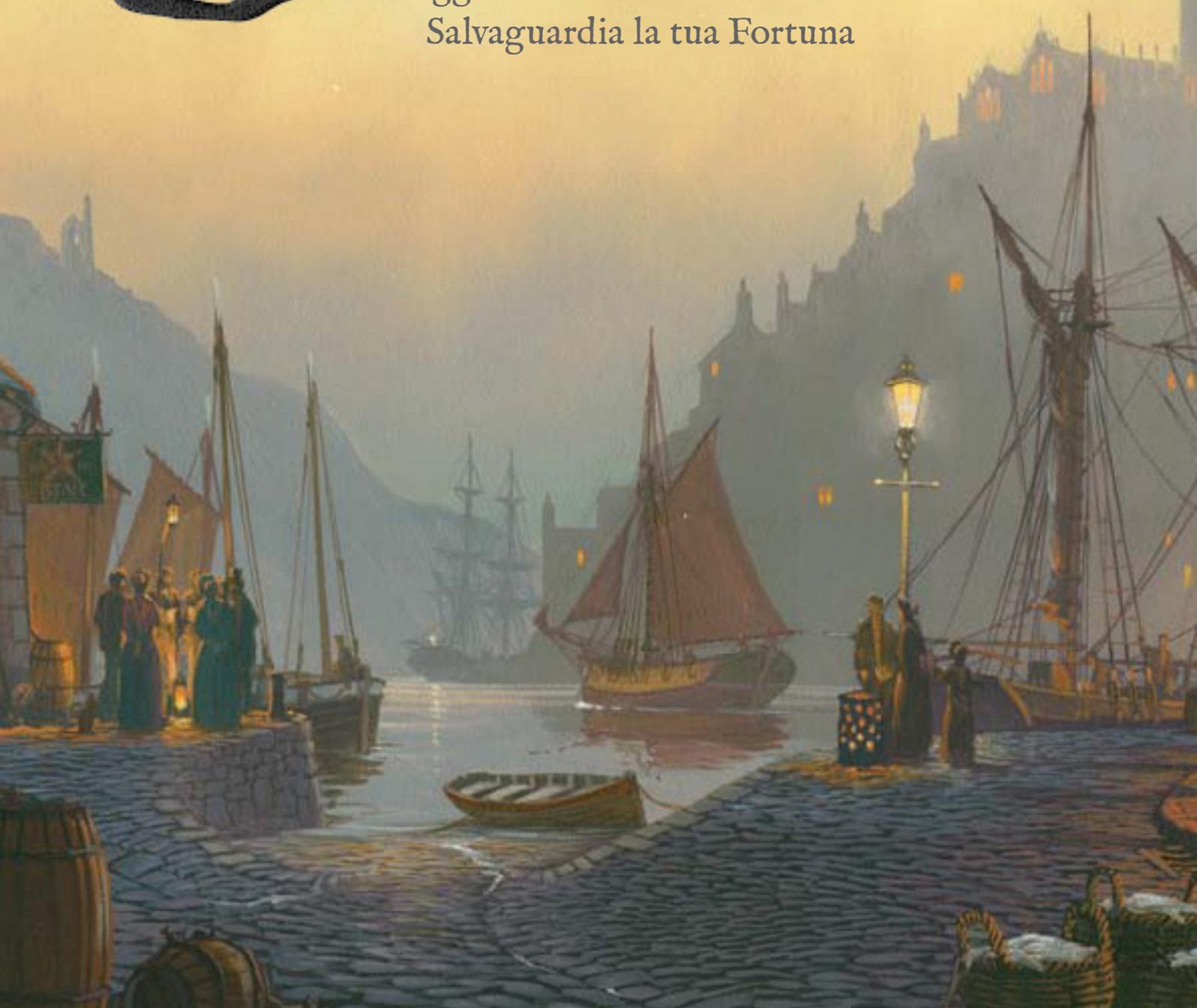


Cornish Smuggler

Evita la Dogana

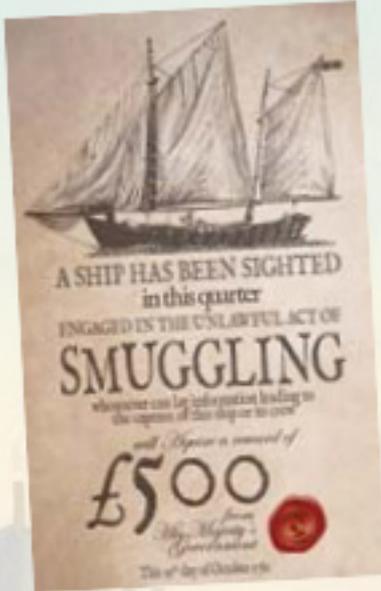
Raggira i tuoi Rivali

Salvaguardia la tua Fortuna



Panoramica

In Contrabbandiere della Cornovaglia, assumerete il ruolo di Contrabbandieri che per vincere il gioco



devono tentare di comprare e vendere Merci illegali.

Contrabbandiere della Cornovaglia viene giocato in turni.

Ogni turno è suddiviso in un certo numero di Azioni che i giocatori eseguono uno alla volta.

Ogni Azione per essere eseguita ha un costo in Oro, Influenza o Reputazione.

Per vincere la partita, i giocatori devono procurarsi Oro e Reputazione. La Reputazione crea influenza all'inizio di ogni Turno e l'Influenza è necessaria per contrabbandare.

Siccome il Contrabbando veniva raramente intrapreso individualmente, i giocatori avranno bisogno di ingaggiare altri Personaggi.

Ciò permetterà al giocatore di costruire una rete di Contrabbando, per guadagnare Reputazione ed sfuggire in modo ancora più efficace ai Doganieri... e ai colleghi Contrabbandieri.



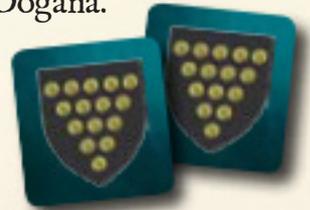
Obiettivo del Gioco

Alla fine della partita vince il Contrabbandiere con il PUNTEGGIO PIÙ ALTO (Oro più Reputazione).



I giocatori guadagnano Oro dalla vendita delle Merci illegali. Per farlo avranno bisogno di ingaggiare un insieme di Personaggi altamente qualificati per farsi aiutare nel trasportare le Merci, senza essere scoperti dalla Dogana.

La Reputazione viene guadagnata tramite la creazione di una rete di Personaggi e vendendo Merci.



Fine del Gioco

La fine del gioco è determinata dal verificarsi di uno di questi due eventi:

- 1) Il Segnalino Dogana raggiunge la fine del Percorso Doganale.
- 2) Viene comprata l'ultima Merce.

Quando si verifica uno di questi eventi, i giocatori entro la FINE di quel TURNO devono utilizzare qualsiasi risorsa rimasta (es. qualsiasi Oro, Influenza o Reputazione) dopo di che la partita finisce.

Come si Gioca

Contrabbandiere della Cornovaglia è suddiviso in un certo numero di Turni, durante i quali ogni giocatore può compiere diverse "Azioni".

Il numero di Azioni che un giocatore può eseguire in ogni Turno dipende dal numero di risorse (Oro, Influenza o Reputazione) che il giocatore desidera spendere.

AZIONI

Le Azioni sono elencate alle pagine 10-11 e nella Guida Rapida sul retro della copertina. Le azioni hanno un certo tipo di costo, normalmente Oro, Influenza o Reputazione.



Alcune Azioni danno ai giocatori la possibilità di scegliere il metodo di pagamento (es. "Muovere una Nave" di uno spazio costa o 1 Influenza oppure 3 Oro).

Altre Azioni possono avere costi multipli (es. Vendere Merci) o anche nessun costo (es. Passare).



Inizio di ogni Turno

SCOPRIRE NUOVE CARTE PERSONAGGIO

Scartare tutte le Carte Personaggio che non sono state ingaggiate e scoprirne di nuove.

RICEVERE INFLUENZA

Ogni giocatore ottiene Influenza pari all'ammontare di Reputazione che ha. In questa fase, alcune Carte Personaggio danno ai giocatori extra.

RI-MOTIVARE TUTTE LE CARTE

Qualsiasi carta che è stata girata a faccia in giù (Motivata) durante il turno precedente deve essere riposizionata a faccia in su.

TURNI

A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue UNA sola Azione.

Il gioco prosegue fino a che tutti i giocatori hanno PASSATO.

A quanto punto, il Segnalino Primo Giocatore passa al giocatore seguente in senso orario e inizia un nuovo Turno.



Elementi di Gioco

ORO (👉)

È la valuta standard del gioco.



L'Oro si ottiene dalla vendita delle Merci e può essere usato tra le altre cose per Ingaggiare Personaggi, Corrompere la Dogana, Comprare Merci e Reputazione... L'Oro è anche fondamentale per la vittoria.

REPUTAZIONE (👉)

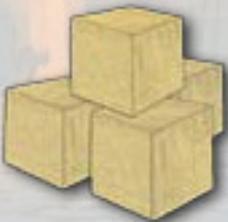
La posizione sociale di ogni giocatore nella comunità.

All'inizio di ogni turno, i giocatori otterranno influenza uguale all'ammontare di Reputazione che hanno. La Reputazione si guadagna attraverso l'ingaggio di Personaggi e viene aggiunta al punteggio del giocatore alla fine della partita. Un giocatore può anche Comprare Reputazione con l'Oro, se ritiene di non avere il giusto rispetto.



INFLUENZA (👉)

L'influenza viene usata nel gioco per fare quasi tutto.



In ogni turno, i giocatori ricevono un 👉 per ogni 👉 che possiedono. I giocatori possono ottenere più 👉 tramite alcuni Personaggi e Carte Segreti.

SEGNALINI RETE

Ogni giocatore sceglie un colore diverso.

I Segnalini Rete vengono utilizzati per indicare la rete di contrabbando di ogni giocatore, lungo la quale vengono trasportate le merci contrabbandate.



Ogni giocatore piazza un nuovo Segnalino Rete ogni volta che ingaggia un nuovo Personaggio.

I nuovi Segnalini Rete devono essere piazzati adiacenti a Segnalini Rete già esistenti. *

DOGANIERI

I Doganieri sono rappresentati dai Segnalini neri.



I Doganieri tengono traccia del Timone d'Oro e del Percorso Doganale. Nel corso della partita compariranno diversi Doganieri.

Ogni volta che le Merci vengono sbarcate o vendute, i Doganieri cercheranno di intercettarle.

I Doganieri non si muovono solamente ogni volta che le Merci vengono sbarcate o vendute, essi hanno anche la capacità muoversi a causa della manipolazione da parte di altri giocatori.

FORME MERCI

I giocatori per vincere il gioco Contrabbandano Merci illegali.

Sono le merci di contrabbando illegali e ingombranti che i giocatori trasportano utilizzando le loro navi.

Le Merci sono rappresentate da pezzi di diverse forme.



SEGNALINI NAVE

Ogni giocatore ha un Segnalino Nave del proprio colore.



Le navi sono rappresentate dai Segnalini Nave.

Le navi viaggiano tra Mercanti, Porti e Baie trasportando Merci.

CARTE NAVE

Ogni giocatore sceglie una nave all'inizio della partita.

La stiva di ogni nave è indicata sulle Carte Nave. Una volta comprate, le Merci vengono piazzate nella stiva della nave e vi rimangono fino a quando non vengono sbarcate.

La stiva di ogni nave è unica. Tutte le navi viaggiano alla stessa velocità. *



CARTE PERSONAGGIO

I Personaggi formano reti di collegamenti e possono avere abilità speciali.

Il Contrabbando era solitamente intrapreso da una rete di persone e talvolta da intere comunità.

I Personaggi formano reti di collegamenti che permettono ad ogni giocatore di sbarcare, muovere, nascondere e vendere Merci.

Queste persone sono fondamentali per il successo di qualsiasi operazione di contrabbando.

* può essere modificato usando Carte Personaggio o Segreti.



CARTE DEPOSITO

Dove vengono nascoste le Merci.

Le carte Deposito rappresentano luoghi segreti dove le Merci Contrabbandate possono essere nascoste in sicurezza, a volte sotto il naso degli stessi Doganieri: cantine di pub, cripta della chiesa, forse il salone del Sindaco.

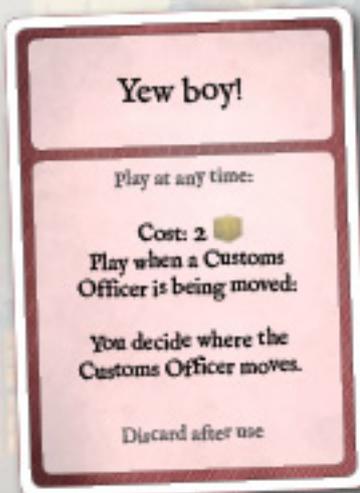
Ogni giocatore inizia con un Deposito; altri possono essere procurati successivamente.



CARTE SEGRETI

I trucchi del commercio di contrabbando.

Le Carte Segreti rappresentano le conoscenze nascoste che i Contrabbandieri possono usare per confondere i Doganieri. Spesso vengono utilizzate per ostacolare gli altri giocatori... Ogni volta che un giocatore vende una Merce, ogni altro giocatore pesca una Carta Segreti.



Tabellone di Gioco

MAZZO CARTE SEGRETI

Ogni volta che un giocatore vende una Merce, ogni altro giocatore pesca una Carta Segreti. Le Carte Segreti possono essere anche comprate dai giocatori come Azione.

TIMONE DELL'ORO

Tiene traccia dell'Oro che i giocatori guadagnano e fa avanzare il Percorso Doganale.

Il Segnalino Oro Doganale si muove in senso orario di uno spazio per ogni Oro guadagnato da una vendita. Ogni volta che il Segnalino torna su "PARTENZA", spostare il segnalino Percorso Doganale di uno spazio.

SPAZI SMERCANTE

I giocatori che spostano la propria nave su uno Spazio Mercante possono Comprare Merci da piazzare sulla loro nave.

Sul Tabellone ci sono 3 locazioni Nave Mercantile fisse.

Sugli spazi Nave Mercantile si possono trovare diverse Merci. I giocatori devono comprare e piazzare queste Merci in una nave di loro scelta.

SPAZI MERCI SMERCANTILI

Le Merci vengono piazzate qui all'inizio della partita

SPAZI DI SMARE

In questi spazi si possono spostare i Segnalini Nave

MAZZO CARTE MSEGRET

Ogni volta che un giocatore vende una Merce, ogni altro giocatore pesca una Carta Segreti. Le Carte Segreti possono essere anche comprate dai giocatori come Azione.



DEPOSITO DOGANALE

In questa locazione si piazzano le Merci sequestrate dalla Dogana

LIVELLO DI RICERCA DOGANALE

Viene usato per calcolare il rischio di sbarco delle Merci.

CARTE PERSONAGGIO

Le Carte Personaggio vengono piazzate in questa locazione all'inizio della partita.

PERCORSO DOGANLE

Aumenta quando i giocatori vendono più Merci.

COSTO DELLA CORRUZIONE DOGANALE

Aumenta quando i giocatori vendono più Merci.

LOCAZIONI DI SBARCO

In questi spazi vengono piazzati i Segnalini Rete, per mezzo dei quali vengono spostate le Merci.

LOCAZIONI DI VENDITA

In queste locazioni i giocatori possono vendere le loro Merci. Un numero alto significa generalmente che le Merci sono vendute ad un prezzo migliore.

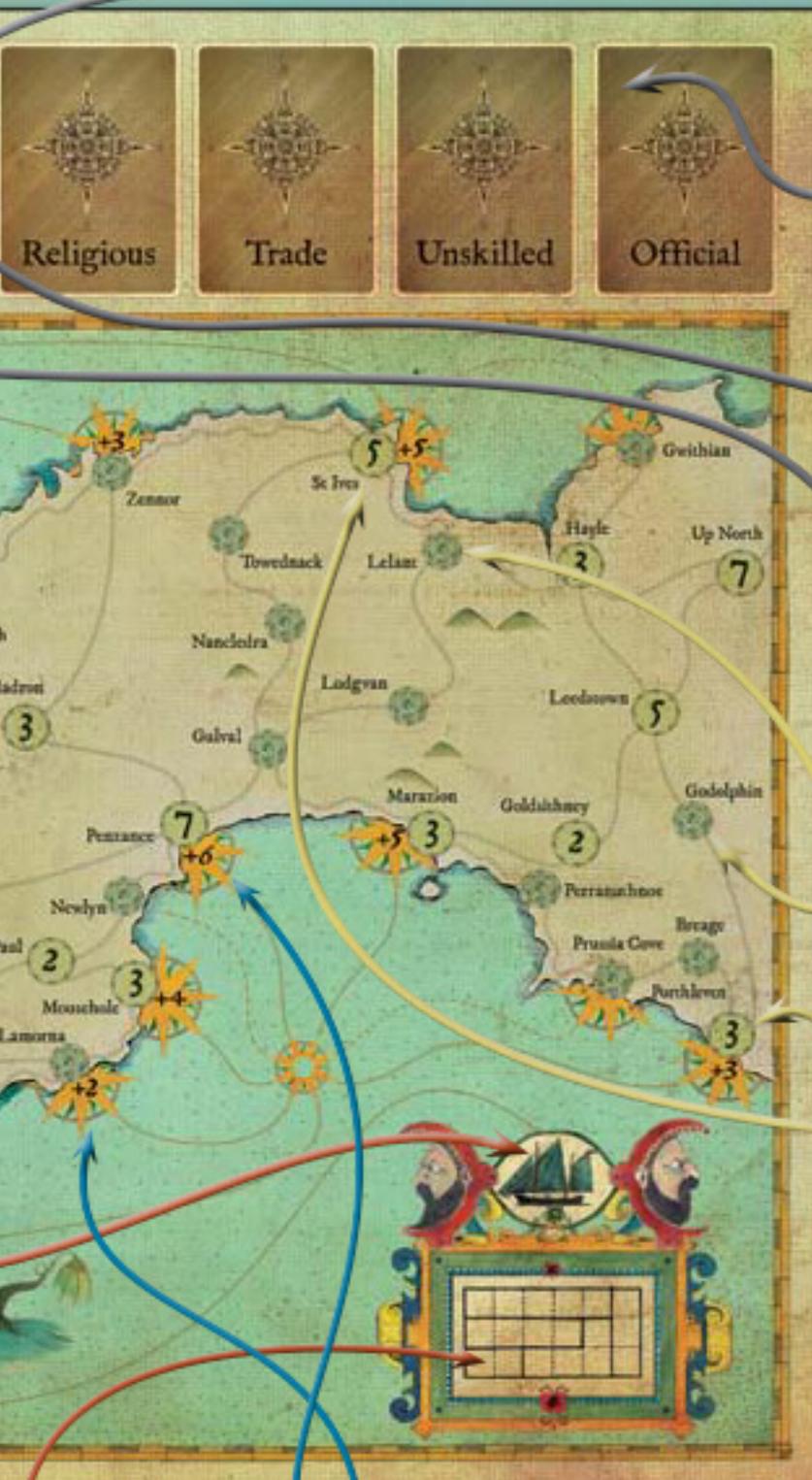
CITTÀ DELL'ENTROTERRA, VILLAGGI & "SU AL NORD"

Ci sono anche località nell'entroterra dove possono essere vendute le Merci.

Le città con una popolazione abbastanza grande consentono ai giocatori di vendere le proprie Merci. Sono contrassegnate da un cerchio contenente un numero nero.

I Villaggi non contengono numeri.

Occasionalmente le Merci illegali potrebbero anche essere dislocate lontano dalla contea o "Su al Nord".



BAIA SEGRETA

L'accesso ad una Baia segreta è identificato da una linea tratteggiata. Sono simili ai Porti ma non contengono numero. Le navi possono solo Sbarcarvi Merci se il giocatore possiede la relativa carta.

Diagramma di Preparazione

PREPARARE IL TABELLONE COME SEGUE

- 1 Mescolare le Carte Segreti e piazzarle coperte nello spazio contrassegnato.
- 2 Piazzare il Doganiere sullo spazio PARTENZA del Timone d'Oro.
- 3 Piazzare i Doganieri sugli spazi relativi del Percorso Dogana.
- 4 Dividere e mescolare le Carte Personaggio nei mazzi appropriati (Religioso, Commercio, Generico e Ufficiale). Questi mazzi devono essere piazzati coperti negli spazi contrassegnati.
- 5 Piazzare un Doganiere in Penzance e un Doganiere in San Ives.
- 6 Piazzare le Merci nelle locazioni appropriate sugli Spazi Mercante. Attenzione: le Merci devono sempre essere piazzate a faccia in su così che sia visibile il numero di riquadri sulle Merci.

OGNI GIOCATORE RICEVE

- 7 13 x Oro 
- 8 10 x Influenza 
- 9 Un gruppo di Segnalini Rete, una Nave e un Segnalino Corruzione (di qualsiasi colore tranne Nero).

- 10 Il Primo Giocatore è l'ultima persona che ha Contrabbandato qualcosa in qualche posto in cui non si potrebbe, teoricamente sotto la copertura della malavita. Consegnare a questa persona il Segnalino Primo Giocatore.

8

11

Dare al Primo Giocatore le dieci Carte Nave. Ne sceglie una e passa le carte rimanenti al giocatore successivo in senso orario: ogni giocatore sceglie una carta in questo modo.

12

Dare tutte le Carte Deposito contrassegnate da "PARTENZA" all'ultimo giocatore (il giocatore alla destra del Primo Giocatore). Ne sceglie una e passa le carte rimanenti al giocatore successivo in senso antiorario: ogni giocatore sceglie una carta in questo modo. Scartare le carte non scelte.

13

A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore pesca due Carte Personaggio coperte (devono essere di mazzi diversi), ne sceglie una da tenere e piazza l'altra carta coperta sotto il relativo mazzo Carta Personaggio.

I Giocatori non devono pagare nessun  per il personaggio iniziale, ma non ricevono  extra all'inizio del primo turno.

SUGGERIMENTO: I Personaggi con il valore di  più alto generano più , rendendo più facile fare le Azioni (es. Contrabbandare!)

14

Ogni giocatore riceve tanti segnalini  uguali al numero mostrato sulla propria Carta Personaggio scelta.

15

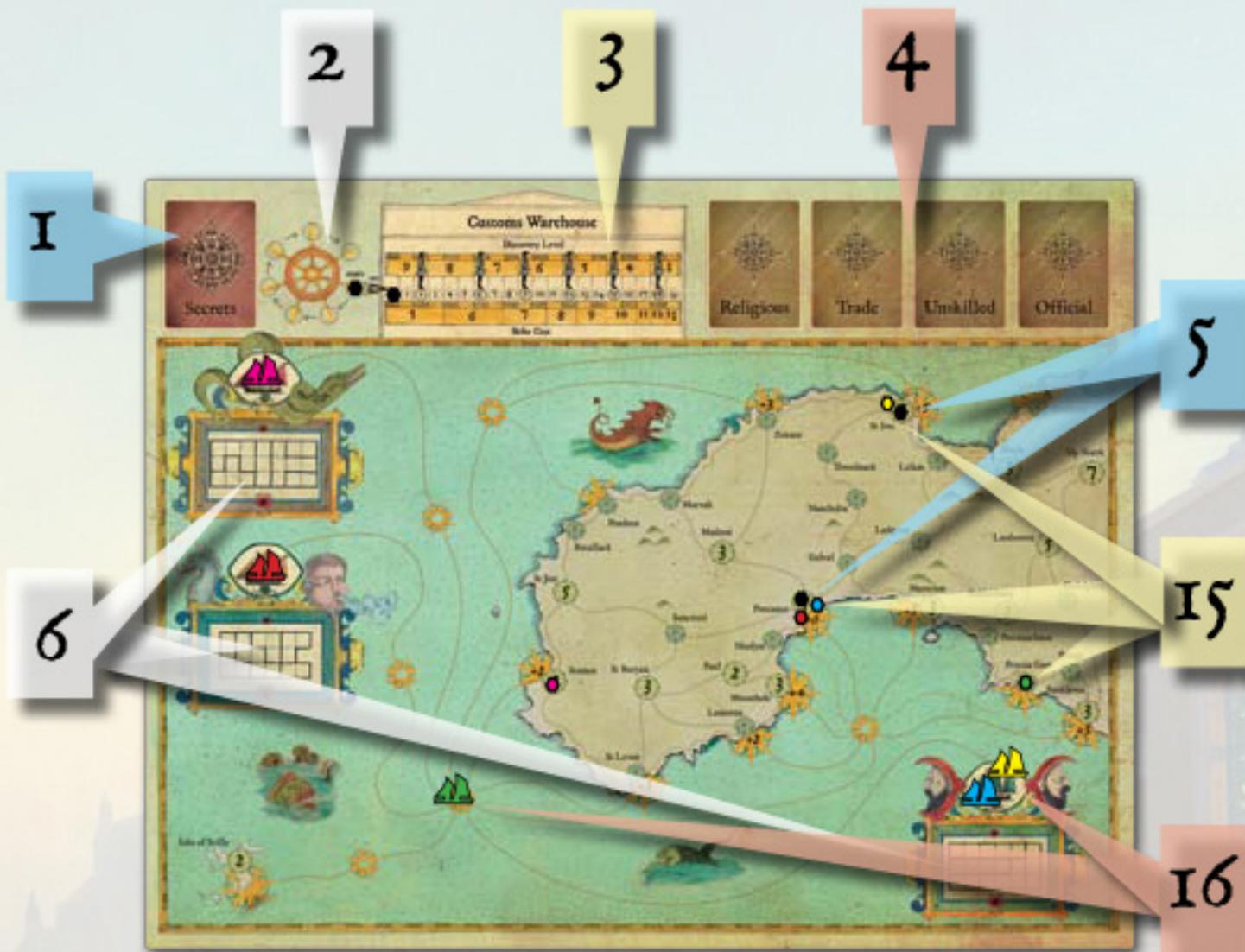
A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore piazza un Segnalino Rete su qualsiasi spazio terra, incluse le Isole di Scilly.

Più Segnalini, inclusi i Doganieri, possono occupare lo stesso spazio.

SUGGERIMENTO: I giocatori riusciranno a Sbarcare le Merci solamente nel Porto (o Baia) dove hanno un Segnalino Rete.

16

A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore piazza un Segnalino Nave su uno Spazio Mare o su uno Spazio Mercante. Girare la prima Carta Personaggio di ogni mazzo a faccia in su, siete ora pronti per iniziare.



- | | |
|----------------------------|----------------------------------------------------|
| 1. Carte Segreti | 9. Segnalino Rete |
| 2. Timone d'Oro | 10. Segnalino Primo Giocatore |
| 3. Percorso Dogana | 11. Carta Nave |
| 4. Mazzi Carta Personaggio | 12. Carta Deposito |
| 5. Donganiere | 13. Carte Personaggio |
| 6. Merci | 14. Reputazione |
| 7. Oro | 15. Segnalini Rete (esempio di posizioni iniziali) |
| 8. Influenza | 16. Segnalini Nave (esempio di posizioni iniziali) |

Azioni & Costi

MUOVERE UNA NAVE SU UNO SPAZIO MARE

Costo: 1  oppure 3 

Questa Azione permette al giocatore di muovere il proprio Segnalino nave di uno Spazio Mare. Compresi Porto, Baia e Spazi Mercante. Più navi possono occupare lo stesso spazio.

MUOVERE LE MERCI OPPURE UN SEGNALINO RETE DI UNO SPAZIO

Costo: 1  oppure 2 

Questa Azione permette al giocatore di: muovere una Merce (senza una Rete già esistente) di uno spazio

oppure

muovere un Segnalino Rete di uno spazio. Più Segnalini Rete possono occupare lo stesso spazio. I Segnalini Rete POSSONO essere spostati all'esterno di una Rete.

MUOVERE LE MERCI E UN SEGNALINO RETE DI UNO SPAZIO

Costo: 3  oppure 5 

Permette di muovere insieme una Merce e un Segnalino Rete, entrambi presenti nella stessa località, di uno spazio

MUOVERE UN DOGANIERE DI UNO SPAZIO

Costo: 4  oppure 6 

Questa Azione permette a un giocatore di muovere un Doganiere (anche se Corrotto) di uno spazio. Compresi gli spazi che contengono altri Segnalini (es. Segnalini Rete o Doganieri).

COMPRIARE LA REPUTAZIONE

Costo: 4  (ricevi 1 

I giocatori che ritengono che manchi loro il giusto rispetto possono comprarlo! Ottieni 1  spendendo 4 .

SBARCARE LE MERCI

Costo: 1 

Questa azione permette ai giocatori con un Segnalino Nave e un Segnalino Rete in un Porto o Baia di sbarcare tutte le Merci che vogliono, a volte direttamente in un Deposito (vedere pag. 21).

Questo può attirare l'attenzione dei Doganieri...

AZIONI

Muovere una Nave di 1 spazio

Muovere 1 Merce o 1 Segnalino Rete di 1 spazio

Muovere 1 Merce e 1 Segnalino Rete di 1 spazio

Muovere un Doganiere di 1 space

Lavoro Onesto

Sbarcare Merci

Comprare 1 Merce

Vendere 1 Merce

Comprare Reputazione

Scoprire un Segreto

Ingaggiare un Personaggio

Corrompere un Doganiere

Incursione nella Dogana

Passare

INGAGGIARE UN PERSONAGGIO

Costo: 1  oppure 2  (+ costo sulla carta)

Questa Azione Permette ai giocatori di ingaggiare qualsiasi Carta Personaggio scoperta sui mazzi. Il gocatore deve pagare il costo indicato sulla carta oltre a 1  oppure 1 .

COMPRIARE UNA MERCE

Costo: 1 + Costo

Per comprare una Merce i giocatori devono spendere 1 più 1 per ogni riquadro presente sulla Merce che è stata comprata.

I giocatori devono avere la loro nave in uno qualsiasi dei tre Spazi Mercantili in cui viene effettuato l'acquisto.

VENDERE MERCI

Costo: SPECIALE

I giocatori con le Merci in una città possono venderle.

Ogni volta che un giocatore vende una Merce, deve scegliere tra tre i diversi prezzi disponibili. (vedere pag.16)

Spendere più o permette al giocatore di Vendere Merci al prezzo più alto. Tuttavia, la vendita di Merci al prezzo più basso generalmente fa guadagnare più .

COSTO

1 o 3

2 o 1

3 o 5

6 o 4

Ricevi 11 meno l'attuale (+)

1

1 + Costo

Variabile - Vedi l'elenco Prezzi Merci

4 (ricevi 1)

2 o 2

1 o 2 (+ costo sulla carta)

1 + attuale costo Corruzione
(+1 se già corrotto)

1 e scartare 1 Personaggio Folla
(carta, segnalino e) per ogni Merce rubata

Nessun Costo!

(Conservare tutti i rimanenti, ma non possono essere eseguite ulteriori Azioni per questo turno)

CORROMPERE LA DOGANA

Costo: 1 + Speciale

Pagando il Costo di Corruzione corrente sul Percorso Dogana + 1 , i giocatori possono corrompere un Doganiere che condivide lo spazio con un loro Segnalino Rete.

Questo Doganiere non sequestrerà le Merci di quel giocatore mentre il segnalino Corruzione rimane al suo posto.

LAVORO ONESTO

Costo: Nessun Costo

Si può svolgere solo se il giocatore non ha Merci.

Ricevere 11 meno l'attuale meno l'attuale .

(es. Un giocatore ha 3 e 2 $11-3-2 = 6$, così riceve 6 .

SCOPRIRE UN SEGRETO

Costo: 2 oppure 2

Quando si sceglie questa Azione, il giocatore pesca una nuova Carta Segreti.

INGURSIONE NELLA CASA DOGANALE

Costo: SPECIALE

Le Merci sequestrate dalla Dogana sono custodite nel Deposito Doganale a Penzance.

I Giocatori che hanno almeno un Segnalino Rete in Penzance e hanno ingaggiato due o più Carte Personaggio "Folla" contrassegnate con il simbolo possono pagare 1 e scartare una Carta Personaggio "Folla" per recuperare una Merce.

PASSARE

Costo: Nessun Costo

Una volta che un giocatore Passa, non può eseguire ulteriori Azioni per questo turno, ma può ancora giocare le carte adeguate fuori dal turno (es. alcune Carte Segreti). I giocatori conservano tutte le rimanenze di da usare nel Turno successivo.

Personaggi

Per Muovere le Merci, i giocatori avranno bisogno dei Personaggi. Ogni volta che un giocatore ingaggia un nuovo Personaggio aggiunge un nuovo Segnalino Rete al tabellone.

I Giocatori devono piazzare il nuovo Segnalino Rete in una località che è collegata ad un proprio Segnalino Rete esistente, a meno che la Carta Personaggio indichi diversamente o sia piazzata sulle Isole di Scilly. (vedere pag. 21).

Non solo avere Personaggi permette ai giocatori di trasportare Merci in tutto il tabellone, ma essi hanno anche abilità esclusive (es. aumentare la Reputazione, usare più località e dare informazioni sbagliate alla Dogana, etc).

INGAGGIARE PERSONAGGI

All'inizio di ogni Turno, ogni giocatore ottiene 1 per ogni 1 che possiede, così avere molti Personaggi permette ai giocatori di fare molte cose.

Ingaggiare un Personaggio costa 1 o 1 come Azione, oltre al costo di Oro per quel personaggio.

Ogni volta che un giocatore ingaggia un Personaggio, deve immediatamente aggiungere la Reputazione del Personaggio alla propria.

I giocatori devono piazzare un nuovo Segnalino Rete sul tabellone.

Tutte le Carte Personaggio sono disposte a faccia in su davanti al giocatore quando vengono ingaggiate.

Ogni volta che un Personaggio viene ingaggiato, girare una nuova carta a faccia in su. Se non sono rimaste Carte Personaggio nel mazzo, allora non possono più essere ingaggiati Personaggi di quel tipo.

PERDERE PERSONAGGI

A meno che non sia espressamente specificato, se un giocatore perde una Carta Personaggio per qualsiasi motivo, quel giocatore deve anche scartare i corrispondenti Segnalini (e qualsiasi Località Deposito specificatamente associata a quel Personaggio).

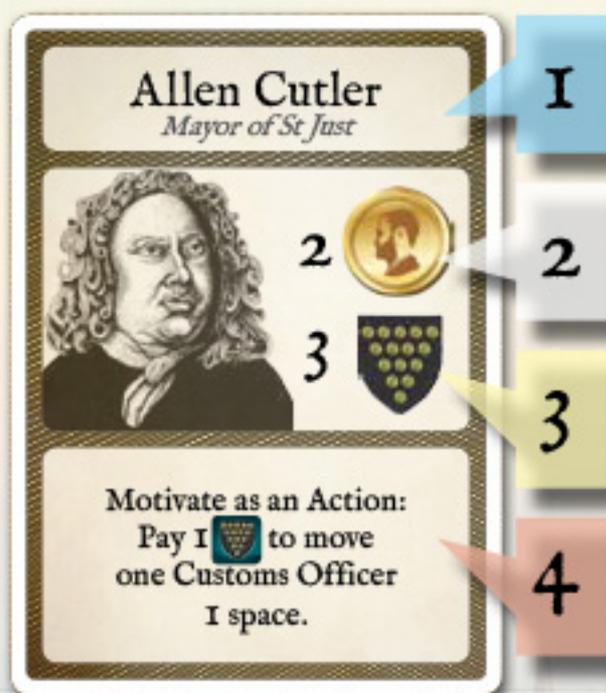
Deve anche rimuovere dal tabellone uno dei propri Segnalini Rete.

ESEMPIO INGAGGIARE UN PERSONAGGIO

Charlie vorrebbe ingaggiare Allen Cutler, Il Sindaco di San Giusto.

Dichiara di eseguire un'Azione INGAGGIO e paga 1.

Poi paga il costo in Oro (2) aggiunge 3 al suo totale, il che significa che otterrà 3 al prossimo Turno, e piazza un Segnalino Rete sul tabellone.



DETTAGLIO DI UNA CARTA PERSONAGGIO

1. Nome & Occupazione
2. Costo in Oro
3. Reputazione
4. Abilità Speciale

MOTIVARE LE CARTE

Alcuni Personaggi hanno Abilità Speciali che i giocatori possono utilizzare una volta per turno. Per fare questo, pagare il costo e girare la Carta Personaggio a faccia in giù per indicare che è stata Motivata. Le Carte Personaggio possono essere accumulate.

PIAZZARE I SEGNALINI RETE

I nuovi Segnalini Rete DEVONO essere piazzati collegandoli alla Rete esistente di quel giocatore (a meno che la Carta Personaggio indichi diversamente) o sulle Isole di Scilly.

ESEMPIO
Chris (GIALLO)

ingaggia un Personaggio così deve piazzare un nuovo Segnalino Rete. Le sue possibilità di piazzamento sono Perranuthnoe o Breage.



Anche Alice (ROSSO) ingaggia un Personaggio, così deve piazzare il suo nuovo Segnalino Rete in Marazion, Leedstown, Breage o Goldolphin.

Merci

AQUISTO

I giocatori che hanno un Segnalino Nave in uno spazio Mercantile devono pagare 1  per comprare una Merce con una Azione da quel Mercante. (Questa può essere di una qualsiasi forma e dimensione purchè si riesca a caricare sulla nave del giocatore e questi possa permettersela!)

Si deve pagare 1  per ogni riquadro sulla Merce.

Una volta a bordo, le Merci non possono essere immagazzinate negli spazi nulli, anche se una volta sulla nave, possono essere riposizionate in qualsiasi momento.

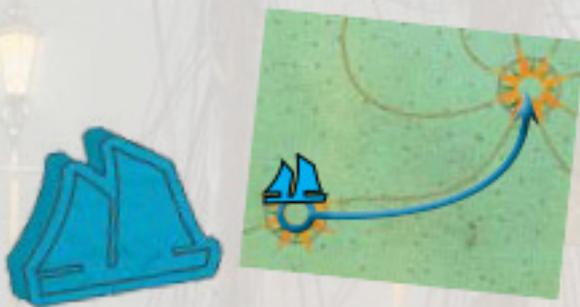


ESEMPIO
Questa Merce = 4 

MUOVERE I SEGNALINI RETE

I Segnalini Rete possono essere spostati per 1  o 2  come Azione.

Sebbene tutti i NUOVI Segnalini Rete devono congiungersi alla rete del giocatore, i Segnalini Rete GIÀ ESISTENTI sono liberi di muoversi fuori dalla rete.



MOVIMENTO IN MARE

Le Navi (che trasportano merci o che navigano vuote) possono essere spostate di uno Spazio Mare per 1  come Azione. Le Navi si muovono alla stessa velocità, sia che trasportino o meno Merci. Tuttavia, alcuni Personaggi consentono un movimento nave extra.

Più navi possono occupare lo stesso spazio. Baie, Porti e Spazi Mercante rappresentano tutti Spazi Mare.

ESEMPIO PIAZZARE MERCI SULLE NAVI



Ogni nave è formata da spazi "vuoti" dove possono essere immagazzinate le Merci...



ESEMPIO
Le Merci si collocano perfettamente.

... e spazi "nulli" dove le Merci NON possono essere immagazzinate.



ESEMPIO
Merci che non si riescono a collocare.

Sbarcare le Merci

Le Merci possono essere sbarcate SOLAMENTE nei Porti o nei Covi che contengono un Segnalino Rete appartenente al giocatore attivo.

Ogni volta che un giocatore sbarca Merci, può sbarcare dalla propria nave sulla riva tutte le Merci che vuole, ma ricordate se un Doganiere sbarca sullo stesso spazio delle merci contrabbandate, allora quelle Merci saranno immediatamente sequestrate e piazzate nel Deposito Doganale (vedere pag. 18).

RISCHIO DI SBARCO

Ogni volta che un giocatore sbarca Merci, occorrerà calcolare il Rischio di Sbarco.

Questo è il rischio per il quale la Dogana si accorgerà dello sbarco illegale di Merci.

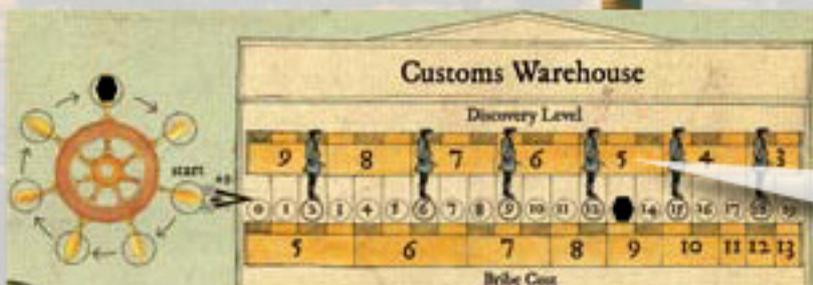
Aggiungere il numero indicato nel Porto al numero totale di riquadri di tutte le Merci che sono state sbarcate per determinare il Rischio di Sbarco in quella località.

PORTI & BAIE SEGRETE



I numeri indicati nei Porti vengono aggiunti al Rischio di Sbarco. Si noti che le Baie Segrete non originano nessun rischio aggiuntivo.

ESEMPIO LIVELLO DI SCOPERTA



Il livello di Scoperta corrente è indicato sul Tabellone.

ESEMPIO RISCHIO DI SBARCO

Il rischio di sbarco delle Merci a Porthleven è +3.



La Baia Prussia non ha rischio extra, ma i giocatori avranno bisogno di una carta speciale per accedervi - segnalato dalla linea tratteggiata.

SUGGERIMENTO: Le Baie non hanno numero così lo sbarco di Merci dovrebbe essere più semplice.

MOVIMENTO DOGANALE

Se il Rischio di Sbarco è maggiore del Livello di Scoperta, il Doganiere più vicino verrà spostato di uno spazio verso quella località per ogni punto per il quale il Livello Scoperta è eccedente. I Doganieri spostati in questo modo si muoveranno sempre verso la località di sbarco, utilizzando il percorso più breve.

Se c'è già un Doganiere (es. Corrotto) nel Porto/Baia dove si è verificato lo sbarco, allora il seguente Doganiere più vicino si muoverà verso quella località.

Una volta che un Doganiere raggiunge la località di sbarco, se sono avanzati altri movimenti Doganali, allora il successivo Doganiere più vicino si muove verso la località di sbarco, e così via fino a che non rimangono punti movimento.

In questo modo, qualsiasi numero di Doganieri può finire nella stessa località.

Questi Ufficiali vengono spostati dal giocatore con meno (può essere il giocatore corrente - vedere Pareggi pag. 21)

Il livello di Scoperta corrente è indicato sul Tabellone

RIDURRE IL RISCHIO DI SBARCO

I giocatori possono scegliere di ridurre il Rischio di Sbarco spendendo  extra.

Per ogni 1  pagato, il Rischio di Sbarco viene ridotto di uno

ESEMPIO

Alice (ROSSO) spende 1  (una Azione) per sbarcare una Merce a San Ives. Questa Merce è formata da due riquadri.

Il rischio di sbarco da aggiungere a San Ives è 5 perciò il totale di Rischio di Sbarco è $5+2=7$

Il livello attuale di Scoperta è 7 così i Doganieri non si accorgono che Alice ha sbarcato le sue Merci e perciò non si muovono. Infine, Alice piazza la Merce in San Ives per segnalare che le Merci sono sbarcate.



MOVIMENTO SULLA TERRA

Come Azione, un giocatore può spendere 1  o 2  per muovere una Merce da un Segnalino Rete a un Segnalino Rete adiacente appartenente a quel giocatore. In alternativa, i giocatori possono scegliere di muovere sia la Merce che il Segnalino Rete, nonostante questo sia molto costoso, costando 3  o 5 .

I Segnalini Rete possono essere spostati fuori da una rete esistente e più Segnalini Rete possono occupare lo stesso spazio.

Se qualsiasi Merce è rimasta senza un Segnalino Rete (es. abbandonate), allora qualunque giocatore può muovere un Segnalino Rete su quello spazio e rivendicarne la proprietà. Vedere Merci Abbandonate pag. 19

Rischio di Sbarco

ESEMPIO

Bob (BLU) spende 1  (una Azione) per sbarcare a Gwithian tre Merci che sono formate da un totale di 9 riquadri.

Poiché Gwithian + una Baia Segreta, il rischio di sbarco Merci da aggiungere è "0" così il totale Rischio di Sbarco è $9+0=9$

Poiché è maggiore di 2 rispetto all'attuale Livello di Scoperta, la Dogana si accorge che Bob sta sbarcando le sue Merci così il Doganiere più vicino (in Lelant) si muoverà di due spazi verso Gwithian e sequestrerà le sue Merci!

Bob decide di spendere 1  extra per nascondersi alla Dogana così il Doganiere più vicino ora si muoverà solamente di uno spazio verso Gwithian e le Merci di Bob per il momento sono salve...



Quando si sbarcano le Merci, i giocatori scaricano la Merce (o le Merci) dalla nave e la piazzano nella località di sbarco.

Vendere le Merci

I giocatori possono Vendere le Merci nei porti e in alcune Città dell'entroterra con una Azione.

Le Merci possono essere vendute solamente nelle città che sono sufficientemente grandi (es. città che mostrano un numero)

Le località che non hanno un numero sono villaggi o borghi. Le Merci non possono essere vendute in queste località.

ESEMPIO DOVE POTETE VENDERE LE VOSTRE MERCI

In questa parte del tabellone, un giocatore può solamente Vendere le Merci in: San Ives, Madron, Penzance e Marazion



NUMERO MASSIMO DI MERCI VENUTE

Come Azione può essere venduta una sola Merce. Si possono vendere Merci di qualsiasi dimensione, ma la dimensione della città limita il prezzo disponibile.

Quando si vendono Merci che sono più grandi della dimensione della città, usare la colonna per la dimensione della città, invece di quella della dimensione delle Merci.

ESEMPIO
La vendita di una Merce di dimensione 5 in una città di Dimensione 3 significa che il giocatore potrà solamente scegliere tra prezzi di Dimensione 3.

	MISURA MERCI	
	2	3
Oro	2	3
Rep	2	2
Oro	5	6
Rep	1	1
Oro	10	12
Rep	0	0

DIMENSIONE CITTÀ 3

I. SCEGLIERE IL PREZZO

Quando i giocatori vendono una Merce ricevono e/o a seconda della dimensione della città e del prezzo che hanno fissato.

L'Elenco Prezzo Merci mostra i tre diversi prezzi per le differenti dimensioni delle città a cui i giocatori possono vendere ogni Merce. (vedere pag. 28)

2. PAGARE IL COSTO

I giocatori scelgono uno di questi prezzi per ciascuna Merce che vendono, pagando o per accedere ai prezzi diversi su ogni riga.

COSTO AZIONI

RIGA SUPERIORE = GRATUITA

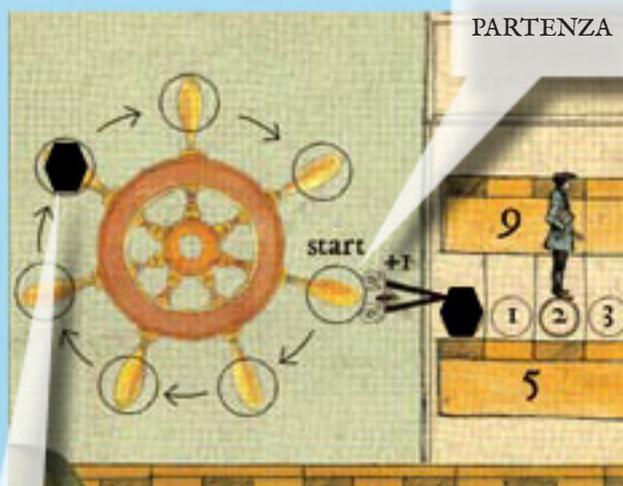
RIGA INTERMEDIA = 1 o 1

RIGA INFERIORE = 2 o 2

ESEMPIO TIMONE D'ORO

AZIONE I:

Addie ottiene 4 dalla vendita di Merci, così il Segnalino Oro Doganale si muove in senso orario di quattro spazi.



FINE



4. DISPORRE NUOVI DOGANIERI

Pe ogni 1 ottenuti da un giocatore dalla vendita di Merci, il Segnalino Oro Doganale si muove in avanti di uno spazio lungo il Timone d'Oro.

Quando il Segnalino Oro Doganale si ferma o passa la "PARTENZA", muovere il Segnalino Doganale avanti di uno Spazio sul Percorso Doganale.

Se questo si ferma su un numero dove appare un nuovo Doganiere, allora il giocatore con meno deve piazzare un nuovo Doganiere in una città o villaggio vuoti (es. dove non è presente un Doganiere o un Segnalino Rete Doganale).

3. MOVIMENTI DOGANALI

Il Doganiere più vicino si muoverà verso la località di vendita di uno spazio.

5. RICEVERE CARTE SEGRETI

Ogni volta che un giocatore vende una Merce, ogni altro giocatore pesca una Carta Segreti.

AZIONE 2:

Ben poi ottiene 6 tramite la vendita delle sue Merci, così il Segnalino Oro Doganale si muove in senso orario di 6 spazi muovendo il Percorso Doganale avanti di uno spazio.

AZIONE 3:

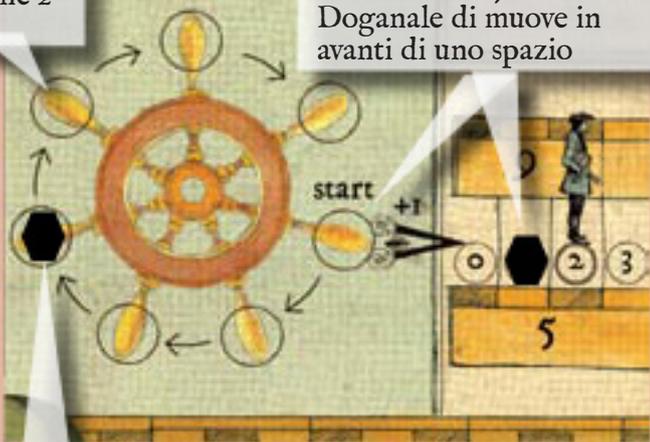
Charlie quindi ottiene 16 mediante la vendita di Merci! Il Segnalino Oro Doganale si muove in senso orario di sedici spazi, muovendo il Percorso Doganale fino a due spazi determinando il piazzamento di un nuovo Doganiere sul tabellone.

PARTENZA
Azione 2

Al raggiungimento della PARTENZA, il Percorso Doganale di muove in avanti di uno spazio

FINE

Il Timone d'Oro ha raggiunto la PARTENZA due volte così il Percorso Doganale si muove in avanti di due spazi.



FINE

PARTENZA
Azione 3

Un nuovo Doganiere viene piazzato su una località vuota del tabellone dal giocatore con meno Oro.

Dogana

I Doganieri sono rappresentati dai Segnalini neri.

Ogni volta che le Merci vengono sbarcate, trasportate o vendute, i Doganieri cercheranno di sequestrarle.



I Doganieri non si muovono solamente ogni volta che le Merci vengono sbarcate o vendute, ma essi hanno anche la capacità di muoversi a causa del raggio degli altri giocatori.

CORRUZIONE DOGANIERI

I giocatori possono Corrompere i Doganieri al costo attuale indicato sul Percorso Doganale.

I giocatori devono avere un Segnalino Rete nello stesso spazio del Doganiere e spendere 1  per l'Azione di avvio della corruzione, più il Costo Corruzione in .

SEQUESTRARRE LE MERCI

Se un giocatore è sfortunato, un Doganiere può arrivare sullo spazio dove le sue Merci sono o state trasportate o prontamente scaricate senza protezione nella piazza di una città o villaggio. Se ciò si verifica, tutte le Merci in quella località vengono confiscate e immediatamente spostate nel Deposito Doganale.

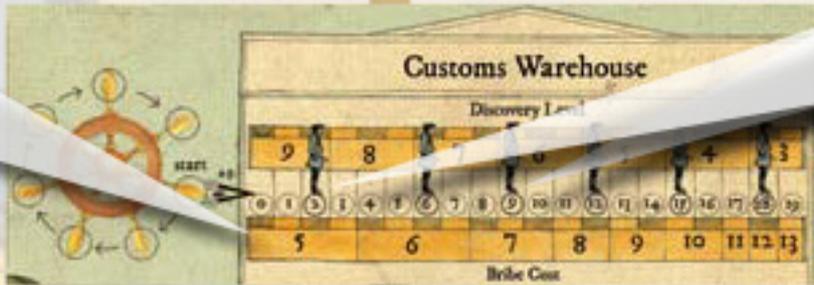
I Doganieri che non sono stati corrotti da quel giocatore sequestrano TUTTE le Merci ogni volta che condividono lo stesso spazio (non importa quanto brevemente).

Quando le Merci sono sequestrate dai Doganieri, si piazzano immediatamente nell'area Merci Sequestrate sopra il Percorso Doganale.

PIAZZARE NUOVI DOGANIERI

Per ogni 1  che un giocatore ottiene vendendo Merci il Segnalino Oro Doganale si muove in avanti di uno spazio sul Timone d'Oro.

Il Costo Corruzione si trova vicino al Livello di Scoperta.



Piazzare un nuovo Doganiere sul tabellone quando i numeri evidenziati vengono oltrepassati

Quando un giocatore corrompe un Doganiere, quell'Ufficiale rimarrà un suo uomo per il resto della partita e non sequestrerà le sue Merci, sebbene si muoverà normalmente... a meno che naturalmente qualcun altro lo corrompa. Dopo di che apparterrà al nuovo giocatore e non sequestrerà le Merci del nuovo giocatore.

Se un Doganiere è già stato corrotto da un altro giocatore, allora il costo di corruzione costerà 1  in più del prezzo nella Lista.

SEGNALINI CORRUZIONE

Quando corrompete un Doganiere, piazzate un Segnalino Corruzione sul relativo Doganiere.

Se corrompete un Doganiere già corrotto, i giocatori rimettono il segnalino corruzione corrente tra le loro proprietà.

SUGGERIMENTO:
Se il Percorso Doganale avanza la Corruzione Doganale sarà più costosa.

Quando il Segnalino Oro Doganale raggiunge "PARTENZA", spostare il Segnalino Percorso Doganale di uno Spazio.

Quando il Segnalino Doganale oltrepassa un numero dove appare un nuovo Doganiere, allora il giocatore con meno Oro deve piazzare un nuovo Doganiere su uno spazio terra vuoto del tabellone (es. uno spazio senza Doganiere o Segnalino Rete).



Doganiere corrotto dal giocatore Giallo.

ESEMPIO MOVIMENTO DOGANALE DOPO LA VENDITA DI MERCI

Eve (VERDE) ha sbarcato Merci a Penzance. Decide di venderle al prezzo più alto, scegliendo di pagare 2 . Il Doganiere più vicino ora si muove di uno spazio verso la località divendita (Penzance).

Poiché ci sono tre Doganieri che sono entrambi a 1 spazio di distanza da Penzance, il giocatore con meno  (vedere Pareggi pag. 21) sceglie quale Doganiere muovere in Penzance.



MERCI ABBANDONATE

Tutte le Merci che sono rimaste incustodite (es. senza un Segnalino Rete) sono considerate libere e possono essere prese da qualsiasi altro Segnalino (Dogonale o di Rete) in quella località.

MOVIMENTO DOGANALE

Ci sono tre modi con i quali si possono muovere i Doganieri:

1) VENDENDO MERCI

Il Doganiere più vicino si muoverà di uno spazio verso la località di vendita per ogni Merce venduta in quella località. (vedere pag. 17)

2) SBARCANDO MERCI

Il Doganiere più vicino si muoverà di uno spazio verso le Merci che sono state sbarcate per ogni punto per il quale il Livello di Rischio è superiore al Livello di Scoperta. (Vedere pag. 14)

3) AZIONI DEGLI ALTRI GIOCATORI

Alcune Carte Segreti possono i Muovere Doganieri; tuttavia un giocatore può pagare 4  o 6  per muovere un Doganiere di uno spazio. (vedere pag. 10).

Si noti che è probabile che più Doganieri occuperanno lo stesso spazio.



INCURSIONE NELLA CASA DOGANALE

I giocatori che hanno due o più Personaggi con la caratteristica "Folla" (X) e un Segnalino Rete in Penzance possono cercare di assalire la Casa Dogonale e liberare qualsiasi Merce immagazzinata.

Questo conta un'Azione e costa 1  e il giocatore deve scartare una Carta Personaggio Folla e un Segnalino Rete per recuperare la Merce.

Questa azione è superflua se c'è un Doganiere non corrotto in Penzance quando le Merci sono state liberate, poiché questa Merce potrebbe essere immediatamente sequestrata.

Carte Segreti

Al fine di evitare i Doganieri e impedirgli di sequestrare Merci, i giocatori avranno bisogno di Scoprire i Segreti.

I Segreti rimangono nascosti fino a che non vengono giocati.

Le Carte Segreti scartate sono rimosse dal gioco.



PESCARRE SEGRETI QUANDO I GIOCATORI VENDONO MERCI

Ogni volta che un giocatore vende una Merce, ogni altro giocatore pesca una Carta Segreti. Il venditore NON pesca una carta.

SCOPRIRE UN SEGRETO

Le Carte Segreti possono essere ricercate come una Azione pagando 0 2 or 2 .

Le Carte Segreti possono essere fornite senza costo da alcuni Personaggi.

DIMENSIONE DELLA MANO

Non c'è limite al numero di Carte Segreti che possono essere tenute nella mano di un giocatore.

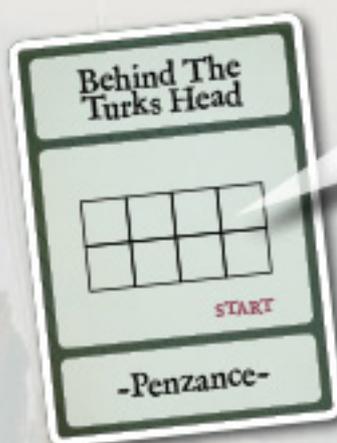


Località Deposito

I Depositi sono luoghi segreti e nascosti che sono collegati a diversi Personaggi e/o Località. In questi Depositi i giocatori possono tenere tutte le loro Merci Contrabbandate e i Doganieri generalmente non possono trovarli.

Le Merci devono potersi posizionare nel Deposito.

ESEMPIO MERCÌ E DEPOSITI



Questa forma NON si caricherà in questo Deposito.



DEPOSITI EXTRA

Ogni giocatore inizierà con una Località Deposito. (vedere Preparazione pag. 6) Le località aggiuntive possono essere procurate grazie all'ingaggio dei Personaggi.

MUOVERE MERCI DENTRO E FUORI DAL DEPOSITO

Quando si spostano Merci nel Deposito, rimuovere le Merci dal tabellone e piazzarle nel Deposito. Allo stesso modo, quando si muovono Merci fuori dal Deposito, muovere le Merci dal Deposito al tabellone.

Il movimento delle Merci dentro o fuori dal Deposito è gratis, non usa una Azione, e si può fare in qualunque momento durante il turno di un giocatore.

DOGANA

Se un Doganiere è nella stessa località delle Merci nascoste, queste Merci sono in salvo (fino a che i giocatori non cercano di muoverle o venderle).

IMMAGAZZINARE LE MERCI SBARCATE

Le Merci quando vengono sbarcate possono essere immediatamente piazzate in un Deposito fino a quando un Doganiere, non corrotto da quel giocatore, non è presente in quella località.

I Doganieri tuttavia si muoveranno verso le Merci sbarcate nel modo normale, ma le Merci sono considerate nascoste prima che il Doganiere arrivi.

ESEMPIO DEPOSITO EXTRA



Isole di Scilly

Grazie alla sua località unica, le Isole di Scilly generalmente sfuggivano alle attenzioni della Dogana ed erano posti sicuri per Sbarcare le Merci.



Quando si impiegano i Personaggi, i giocatori possono scegliere di piazzare un Segnalino Rete alle Isole di Scilly, se non diversamente indicato su una Carta Personaggio.

Se questo viene scelta come località iniziale, allora i giocatori scelgono liberamente dove giocare il successivo Segnalino Rete, ma devono tuttavia seguire le normali regole di piazzamento per il Segnalino Rete.

Inoltre, quando le Merci sono sbarcate o Vendute sulle Isole di Scilly, la Dogana non si muove.

Pareggi

Se si verifica un pareggio (es. quale Doganiere muovere se sono entrambi a due spazi di distanza dalla località di vendita) allora sceglierà la persona con meno .

Se più giocatori hanno lo stesso , allora sceglie il giocatore con meno . Se c'è ancora pareggio allora sceglie il giocatore con meno Personaggi e se che ancora un pareggio, sceglie il Primo Giocatore.

Pertanto, può essere vantaggioso avere meno , specialmente all'inizio della partita.

Crediti

Contrabbandiere della Cornovaglia deve la sua intera esistenza alle seguenti persone:

Autore: Henry Jasper

Co-Autori:

Alan Brookland, Rachel Dobbs, Russell Hughes, Peter Rosewall, Joe Sandles and Nick Thomas.

Copertina: Donald McLeod
(www.stivesgallery.co.uk)

Illustrazioni delle Carte: Sam Brookes
(www.sfbrookesillustration.com)

Illustrazioni del Tabellone: Francesca Stella
(www.francescastella.co.uk)

Grafica:
(Regolamento, Carte, Tabellone & Logo
Contrabbandiere della Cornovaglia):
Rachel Dobbs,

(Scatola & logo Grublin): Maddie Moo

Redattore del Regolamento : Henry Jasper

Vice Redattore del Regolamento: Nick Thomas

Fonico: Luke Robinson
(www.mercenarysounds.wix.com/mercenarysounds)

Direzione Artistica: Rachel Dobbs

Direttore del Progetto: Henry Jasper

Editore: Grublin Games Publishing Ltd.

Correttori di bozze - per la revisione grammaticale con così poco tempo a disposizione:

Bruno Kristensen, Chris Dickinson, Evan Rattner, Hazel & David Halliday, John Bradshaw, John Retzer, Julia Gosztyla Ziobro, Kenton Oatley, Mary Jasper, Nick and Louise Bearman, Paul Grogan, Peter Rosewall, Rachel Dobbs, Rosie Reast, Veryan Moon, Zoe Mcaden.

Playtester - per il loro essenziale e rigoroso riscontro, per sorprenderci e per farci sempre sorridere

[eFz] BlaQkout , A Design For Life, Abkat, Adrian Burrows, Al Evans, Amy Bethel, Anthony Williams, Ben (the avid Games Workshop fan), Ben Reast, Beryl Dobbs, Bob Blackbeard, Bryan Deegan, Calin Popa, Chris "Edward Teach" Lewis, Chris Bickerstaff, Chris Wilson (@notgary), Christopher Dickinson, Claudia "The Fair" Hoefle, Dave Moss, David, David Halliday, David Mann, David Vicente, Dick Butler, Ed Dobbs, Ed Hollermann, Elliot Symonds, Elyssa Maldonado, Exixx, Frank Dobbs, Franticpea, G.Rath, Giles Pound, GrdMonkey, Greg Hanna, Groinhammer, Hannah Jones, Hayley Weaver, Hazel Halliday, Ifdf87, Jan Monk, Jane Teixeira, Janna Kal, Jennifer Waters, Jenny Bartlett, Jim Mueller, John Bradshaw, Jonathan Slater, Judi Thurlby, Kaja Wielowiejska, Kenton Oatley, Kim Williams, Mary Dobbs, Mary Jasper, Matilad Bouedron, Matt Ferin, Matthew Waters, MNGG, Neiderhauser77, Neil Rose, Nick Case, Nigel JohnSton, Phil Davies, Peter Chilton, Peter Hilton, Primordial Group, Rich Hellsten, Richard Butler, Richard Lord, Richard "Rahdo" Ham, Richard Reumerman, Rob Boyer, Rosie Reast, Rosie Wildwood, Ryan "Rhyno" Waite, Sarah Baker, Sean Burrows, Seb Peers, Seb Symonds, Shaggy Shang, Shane Nicholls, Simon Kennerley, Stan Harle, Stephen Dakeeps, Stephen Teixeira, Steve aka LordMorgul , Steve Avis, Steve Teixeira, Steven Davies, Steven Hughes, Stewart Dobbs, Sylwia Szydlowska, The MGNS crew, The Ubiquitous Nymph, Tom "the Monster" Hoefle , Tom Kaeter, Tom Van 't veld, Tom Williamson, Valerio Soseji, Veryan Moon, Yinka Opeleye, tutti i platester della Open Shed e chiunque in UKGE 2013 abbiamo completamente dimenticato di citare =/

Tutti i nostri Sostenitori di Kickstarter- per il vostro supporto, la vostro credere nel progetto, l'ecellente dialogo e per aver corso il rischio con il nostro primo vero gioco:

"Cowan" Clan, "salty" Ross Curnow, @_osyD, @joble_jabel, 4 Russell Lloyd Hughes, Adam Baig, Adam Blake, Adam Cornwell, Adam Haslewood, Adam Lee, Alan Hatcher, Alan How, Alan McDavid, Alan Pinkerton, Alan Stephen, Alex Pattori, Alexander Clark, Alexander Marten, Alfred Smith & Son (Penzance), Amie Lin, Anders Alling Pedersen, Andrew Kane, Andrew Lawson, Andrew

McKeeth, Andrew Taylor, Andrew Turner @
ajturner, Andrew Walsh, Andrew Yip, Andy
Relf, Angela Cornish, Angry Imp Games, Anne
Plouffe, Anne-Marie Rosewall, Anonymous
Patron, Ant Odell, Anthony Linforth, Anthony
R Jones, Anton Jansen, Antti Koskinen, Arion
Hypes, Asimech, Attila, Augustus Golden, B.
Adam Russell, Bag O' Rags, Baldy Ewell,
Barrett family, Bartosz Popow, Barty, Bazzrah,
Ben Dennett, Ben Hooley, Benjamin Kitt,
benoit-h, Bernard Kerckenaere, Bertrand
Guillot, Beth Maxwell Pooley, Biesler, Oliver,
BigTallRich, Bill MacGillivray, Blake Morris,
BlaQkout, Bloodyraoul, bluekingzog, Bob
Gallagher, Bob Mesrop, Brandon L Gordon,
Breton Aurélien (Juzam), Brian Fargo, Brian
Gollum, Brian Moore, Brian West, Bridget, Edie
and Ingrid Pearse, Bruce Bernard, Bruno
Grønæk, Buckden Bonediggers - Tony & Tim,
Bue Vedel-Larsen, Bumclouds, Cameron
Esfahani, Capt. S. Karl Ratter, Captain
Fartbender, Captain Owen Thomas, Cara
Davies, Carle Beauchamp, Casey Lent, Catherine
Henderson, Chalikias George, CHARLIE
ARNOLD, Charlie Wilson, Chin-Yu Lin, Chris
"Dr C" Cheyne, Chris "Edward Teach" Lewis,
Chris Beyler, Chris Bickerstaff, Chris D Green,
Chris Joscelyne, Chris Ludwig, Chris Pollard,
Chris Reea, Chris Taylor, Chris Wilson (@
notgary), Christian Fuerst-Brunner, Christian
Humard, Christopher Buehl, Christopher
Dickinson (Wortsenawl), Christopher Earley,
Christopher J Drew, Christopher J Herbert,
Christopher Wallace, Chuck Turnitsa, Clare
Trevaskis, Coker Dickers, Colin Anderton,
Colin Bias Harvey, Colin Chapman, Craig
Dolan, Craig Johnson, Craig Nagy, Cruel
Mammal, Cyrille MdC, D Paul Hopkins, D. R.
Seeley, Daan Heldens, Dag Hansson, Dale
Williams, dalekcat, Dan Massey, Daniel
"Arsonia" Andersson, Daniel Danzer, Daniel
Denisovich Korol, Daniel O'Neil, Dave Foot,
Dave 'Holywell Bay' Thomas, Dave Moss, davey
lean, David and Katherine Middleton, David
Churn, David Cox, David Ells, David Hytch,
David James Blockley, David Karfoot, David
Kirk, David Ling, David Morris, David Pascall,
David Poppel, Demetri Eliopoulos, Dennis
Allman, Dick Butler, Dietmar 'DiSta' Stadler,
Dirk Horster, Dobbo, Donovan Corrick, Doug
"Garrett's Games" Garrett, Doug Lowe, Dr.
Erik S. Wessel, Dr. Sam Revis, Dustin Wetzels, E.
Butler for A. Roberts, Ecki, Ed Dobbs, Ed
Kowalczewski, Edmund Butt, Edward Moss,
Ellie the Ellie, Emile de Maat, Eric Fox, Eric

Vinson, Erlend Hove, Ernst-Jürgen Ridder,
Ethan Ollerton, Evan Rattner, Eve and Grace
Jasper, exixx, Ez James, Fabian Faller, Fabian
Ramseyer, Familien Broen Thorning, Father
Tom, Felix Lampadius, Fen Edge Wargaming,
Fiona Naylor, FipiLele, Fleur Tempest, Francesc
Castorp, Frank Laycock, Frank Solnitzky, Frank
Wojcik, Frank&Beryl, Fredrik Warnberg,
GameKnight Games and Cool Stuff, Gareth
'Bear' Shippen, Gareth Thomas, Gary Baldwin,
Gary Elliott, Gary Gray, Geert Célérier, George
Butros, Gert Hansen, Gert-Jan Mintjes, Gill and
Ilaria Parker, Gish XII, glen thomas, Good
Games Melbourne, Gordon Dankberg, Gracie,
Graham Lewis, Great Stories Inc., Greg Hanna,
Greg Lucas, Greg Robinson, greggy, Hannah &
Neil Rose, Harry Pearson, Hazel & David
Halliday, Heather Black, Heleen, Henrik
Baggesgaard Hansen, Herbert Sparks, Hermi,
Heron Games, Hokusai, Holly Blackham &
Olivia Roe, Hugh Fottrell, Hussain Zaman, Ian
Batty, Ian Fleming, Ian Harvey, Ian. of.
Tickhill, Jacco Versteeg, Jack Gulick, Jacob
Hillestad Andreasson, James Bettany, James
Cross, James Davies, James Hayward, James
Ling, James Marsters, James McIntosh, James
Pope, James Turnbull, James Young, Jan Monk,
Jan-Hendrik Strenzke, Janina & Jens Tielke,
Spiele-Akademie.de, Jay, Anne, Camille and
Russell Volk, Jean-Roger Duvauchelle, Jeff
McGow, Jeffery Bass, Jemma Egan, Jenny
'GeekJen' Sue, Jennifer Q. Michaud, Jeppe
Norsker, Jeremiah Henshaw, Jeremy Harris, Jess
B, Jim Murray, J-L Mari, JL San Miguel, Jo
Lawrence, Joanna Hruby, Joel S Kondas, John
Bennett, John Bradshaw, John Buse, John
Hamrick, John Rice, John Schofield, John
Sizemore, John Tobin, John WS Marvin, Jon
Boy, Jon Twitchin, Jonas Runkel aka Drakurius,
Jonathan Bailey-Jones, Jonathan Ng, Jørgen &
Cathrine, Joseph Ryan Glover, Joshua
Hinchliffe, Josiah Halasz, Judi & Jim Thurlby,
GeOliVictoRich Thurlby, Judith Humphrey,
Julia Ziobro, Jussi Myllyluoma, Kai-Uwe Kramp,
Kamil Zielnik, Karen Martin, Karl Wasmuth,
Kaszana, Kate and Pinray Huang, Katie Jane
Hughes, Keith Robbins, Keith Scholes, Keith
Swanson, Keith Thomasson, Ken Machacek,
Kenton Oatley, Kevin Galton, Kevin McKenzie,
Kim Myers and Bill Engels, Kirstie & Ishbel, Kit
Warren, KMANT, kollos, Krauseling, Kris
Gould, Kristian "Rompcat" Jaech, Krisztián
Tóth, Krolock, Lasse Hynninen, Laurence
Evanson, Lee Bell, Lee Wardle, Leon &
Alison Steward, Leon Higley, Les Parnell

Credits

Alex and Bill Gurski Lightwood Games, Linus, Liz Cordin, Lon Teal, Loodlood, Loon, Lord Savoy, Lorna, Lucy Curtis, LuiB, Luke-Pascal Stone, Lutz, Maciej Obszaski, Mai Stevens, Mal J, Malcolmmex, Marc Figueras, Marcel Plum, Mark Ashton, Mark de Vrij, Mark Hathaway, Mark Jones, Mark Leahy, Mark Pond, Mark Robinson, Mark S. Robbins, Mark Simpson, Marko Völkel, Markus @ jPlay, Markus Benz, Mart, Martin Superobelix Kosub, Martin Virdung, Martin Williams, Mat Beasley, Mat Dybel, Mathias K Daube, Mats Blohmé, Matt Clemson, Matt Gilbert, Matt Langsford, Matt Shannon, Matt Sharp, Matthew and Lorraine Gabbert, Matthew Kirk, Matthew Leahy, Matthew Lindley, Matthew Rattenbury, Matthew Rodgers, Matthew Sumner, Matthias darkpact Nagy, Meeple's Corner, Michael Aaronson, Michael Dickinson, Michael F Brown, Michael Heitzer, Michael Meike, Michael Meyer, Michael Potter, Michael Rolf, Michael Van Biesbrouck, Michelle G, Mickey, Mike "sg219" Smalley, Mike Cermak, Mike Clark, Mike Dugdale, Mike Nudd, Mike Taylor, Milan "yAnosHik" Jánošík, Miles Fender, MiniatureWargaming.Com, minieye, Mirza, MoD, Moll Flounder, moon Gamer, Moose, Morten Larsen, Mother Mariot, Mr & Dr Oddstep, Mr Danger The Renegade Ranger, Mr T., Mr. 'Danger' Moore, mrtree, Nachtmeister, Nathaniel Poehlke, Nav Dhanjal, Neal Latham, Nearly Enough Dice, Neil Frater, Neil Hora, Neil J. Roberts, Neil Robertson, Nicholas Olver, Nicholas W Thomas, Nick & Louise Bearman, Nick Lawrence, Nick Pitman, Nick, Julia, Issy & Theo Lowson, Nicole Mezzasalma, Nigel Kershaw, Nikiforov Nikolay, Nikolaj A. Brucker, no dice, Noah McKeeth, Norman Zinner, Northumbria Games, Not required, thanks, Pádraig Ó Duinn, Patrick, Paul & Helen Woodward, Paul Anderson, Paul Boos, Paul Bryant, Paul Evans, Paul Gimson, Paul Grogan, Paul Hill, Paul Knight-Malciak, Paul, Debbie & Sophia Mann, Paul Mansfield, Paul Sayers, Paul Sudlow, paul troke, Pauline Woodward, pbL, Per Landberger, Peregrine J Nicholls, Pete Holmes, Pete Shaw, Peter "Wizball" Wilson, Peter Regan, Peter

Rhodes, Peter Rosewall, Peter Schott, Peter Shaw, Peter Sims, Pheelon, Phil Collins - @ FatherFil, Phil Standen, Phil Walker, Philippe Keppens & Davy Cortoos, Philippe LONGA, Phill "fubarphill" Brown, Phillip Goillau, Phreekitty, Pigs with Crayons, Piotr Burzykowski, PrettyGreenParrot, Purple Sally, Pytman, Quentin P. Antrim, R MacRae, Rach, Andy, Oliver & Avia Carr, Raimund Ruppel, Rainer Nehuis, Ralf Stubner, Ralph A. Rexford, Rasmus Leo, RaZeHerl, Riccardo "Hammer" Nauti, Richard Blacklock, Richard Goulden, Richard Keast, Richard Lord, Richard Meakin, Richard Neo, Richard Radcliffe, Richard Reed, Richie Witts, Rob & Lauraine Compton, Rob Cowan, Rob Thijssen, Rob Thomasson, Robert Larson, Roland Toussaint, Rosie Reast, Rowan Gray, Roy Tan, Roy Truscott, RPardoe, Rune Wriedt, Ryan & Meddy, Ryan Myint, S. Craig, Sadie Harrison, Sam Blackwell, Sam Laval, Sandy Hamer, Sandy Moose, Sara B. Basil, Sarah Baker, Sarah Farley, Sarah Grant, Sarah LeFevre, Sarah Michelle, Scooter DeVille, Scott "Aldie" Alden, Scott P Bender, Sean Chivers, Sean Colin O'Brien, Sean Parker, Seda & Noe, Seth Berkeley, Seth Bradley, Sevy, Shane Nicholls, Shawn Buckley, Shawn Young, Shervyn, shinobu, Simon "Live to Win" Baptista, Simon Carlsson, Simon Forward, Simon Fraser, Simon J. Halliday, Simon White, SMT - PlatformerProper, Sophie Pink, Sqrtofs, stare. at.the.sun, Stefan Krane, Steph Comley, Stephan "Sturmmann" Reitz, Stephen Constantelos, Stephen Mohammed, Stephen Tiller, Stephen White, Steve & Sandy McCulloch, Steve Baines, Steve Goaley, Steve Laubner, Steve Rogers, Steve Stankiewicz, Stewart Dobbs, Stuart Dagger, Stuart Dawson, Stuart Holttum, Stuart Lister, Stuart Webb, Susie_Cat, Swen Jamrich, Takski, Tanel Jõeäär, Tasha Lem, Tatiana Tigerpaws, Teamtom 140, Teario, Terrence Williams, Terry Knipe, Terry Sofian, The Best Dad in the World, The Girke Family, The Hobbs Family, The New South Brisbane Nicolas Cage Appreciation Society, The Primordial Group, The Simpkins Family, Theo Clarke, Thierry ARADAN, Thirsty Meeple's Board Game Café, Thomas Lupia, Thomas P. Felder, Thomas Sebastian Lang, Thomas Vera II, Tim Valliere, Tobias Röhl, Toby de Burgh, Todj77, Tom "the Monster" Hoefle, Tom Conneely, Tom Foolery, Tom Van 't veld, Tomaz + Katja O'Donoghue, Tommy the Bard, Tony Broad, tonyboydell, Tor Edvin Dahl, Treep, Trevor D, Tri Le, Trystan 'Noswikor' Spalding-Jenkin,

Tyler Rick, Ubiquitous Nymph, UESM, Luca "paperoga", Matteo Solcia, Roberto Poli, uglifruit, USA Dunkertons, Vester & Potok, Vica-Admiral J Ewing, Victor Semensi, Victoria page, Vince Lewin, Vit Kozusky, Volker Nattermann, W Nash, WABA Kickstarter contributors, We Die a Lot, Wibble Nut, Will Ferguson, Will Stahl-Timmins, William & Matthew Jacobs, William Vose, Wolfgang K., Wolfgang Weber, Wolfgang S., Wulf Corbett, Yeti, Yhiago, Yoann, Yojan, Zack, Zweigefuhle.

Infine, Grublin Games vorrebbe fare Ringraziamenti Speciali alle seguenti persone:

Mum, for all her support and her unrelenting, uncompromising belief in the possibility of Grublin; my whole family for being continually supportive, beautiful and amazing throughout; Don Madigano for being such a kind and staggeringly generous person; The phenomenally munificent, behemothically stupendous, laudably and fantastically unparalleled David 'The Destroyer' Ratner - for letting us play with his Golden face=); Maddie for being an ace mate and work bud; Chris Dickinson for going over and above the call of duty and creating really beautiful prototypes; Jake and Mitch @Three S films for our Kickstarter video; Daniel Danzer for his continuous Kickstarter assistance; The whole MNGG team - yew!; Gevor Tin Mine Museum for providing a beautiful place to work as well as a superb place to be; All the crew from the Mature Gamers Nightshift Podcast; Paul Grogan for freely and readily lending his gaming experience; Gerson@DPN for feeding me so much coffee and letting me abuse the printer so much; Hazel Halliday for being everything that anyone could ever ask for in a personal assistant; Liz Mackie @nearlyenoughdice for a tonne of support and a sweet interview; Skipper John and Grace for providing such a beautiful filming location; Richard for the personal styling, life advice and haircuts; Lawson for all the enthusiasm and games we made in exe; Maz, Jenny, Lousia, Rea, Martin and little Henry for handing out so many games and for a great weekend; Richard Denning for finding us space at the UK GE; The Edge of the World Bookshop, The Vault and The Turks Head (Penzance) for not really knowing what they'd said yes to, but still being very, very cool about everything and going along with it; All of the Thirsty Knights for all the beer shared and for being a fantastic group; Anne & Davy Lean for

putting me up and letting me focus my thoughts whilst wandering around their gorgeous garden; Chris Phillips and UCP for initial support and funding; Marg and Peter of Oublette magazine for being really brilliant UK GE neighbours; Matt & V for the constant friendship & sanctuary; Nicola Hood and everyone @SpaceX for being ace to work with while I dreamt of boardgames; Neil Hora for TOTALLY ROCKING; Joe for excellent conversation around the kitchen table; Swish for all the beery chats - long may they continue; Al for emergency technical wizardry; Rus for his Spot On PR and modelling work; Pete for all the incredible help, for keeping me sane and for letting me effectively live in his front room for weeks on end; Nick for the hours and hours and hours and hours of support, discussion, graft, for always having a beer on hand, for being an amazing mate and for letting me play computer games when I should have been working...and finally to Rachel - for making it happen, for punching it in the face and for never, never, never, never, never, never, never, never, never giving up=D

© 2013 Grublin Games Publishing Ltd. all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Grublin Games Publishing Ltd. can be contacted via P.O. Box 134, Penzance, Cornwall, TR18 2YW, UK and can be reached by email at: info@grublin.com.

Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China, Designed, Developed and Published in Cornwall. Recommended for players aged 13 and over. All characters appearing in this work are fictitious. Any resemblance to real persons, living or dead, is purely coincidental, even when they helped us out by donating money for the privilege.



Regole Dimenticate di Frequente

AGGIUNGERE ALLA RETE ESISTENTE

Quando si ingaggia una nuova Carta personaggio, i giocatori dovrebbero prendere un Segnalino Rete e piazzarlo in una città sul tabellone. Questo Segnalino DEVE essere collegato alla rete esistente del giocatore. (vedere pag. 13).

MOVIMENTO SEGNALINO RETE

Un Segnalino Rete può essere spostato all'esterno di una rete (vedere pag. 13)

AVANZAMENTO TIMONE D'ORO

Per ogni 1  guadagnato dalla vendita di Merci, il Segnalino Oro Doganale DEVE muoversi in avanti di uno spazio sul Timone d'Oro. (vedere pagg. 16-17)

SCAMBIARE MERCI

Le Merci possono essere sbarcate SOLO nella località che contiene un Segnalino Rete del colore di quel giocatore. (vedere pag. 14).

IMPEDIRE MOVIMENTO DOGANALE

Quando si sbarcano Merci, i giocatori possono impedire un movimento Doganale per ogni 1  che il giocatore sceglie di spendere. (vedere pag. 14).

IMMAGAZZINARE LE MERCI SBARCATE DIRETTAMENTE NEL DEPOSITO

Quando vengono sbarcate le Merci possono essere immediatamente spostate in un Deposito, finché un doganiere, non posseduto da quel giocatore, non sia presente in quella località. (vedere pag. 21).

MOVIMENTO DOGANALE

Quando si muove la Dogana, se un Doganiere è già presente (es. corrotto) o se un Doganiere non ha esaurito i movimenti doganali dopo l'arrivo nella località in oggetto, allora il Doganiere più vicino inizierà a muoversi e così via, fino a che tutti i movimenti Doganali vengono completati. (vedere pag. 19)

MERCI SEQUESTRATE DALLA DOGANA

I Doganieri che non sono stati corrotti da questo giocatore sequestrano TUTTE le Merci ogni volta che condividono lo stesso spazio (non importa quanto brevemente). (vedere pag.18)

CORROMPERE I DOGANIERI

I giocatori possono Corrompere i Doganieri SOLO se hanno un Segnalino Rete nella stessa località del Doganiere che vogliono corrompere. (vedere pag.18)

PERSONAGGI PERSI

A meno che non sia espressamente indicato, se un giocatore perde una Carta Personaggio per qualsiasi motivo, quel giocatore deve rimuovere uno dei proprio Segnalini Rete dal tabellone oltre qualsiasi corrispondente Segnalini  (vedere pag. 12)

COSTO DI ACQUISTO DELLE MERCI

Il costo di acquisto delle Merci è 1  più 1  per ogni Merce. (vedere pag. 13)

CARTE SEGRETI

Ogni volta che un giocatore vende merci, ogni altro giocatore pesca una Carta Segreti. (vedere pagg.17, 20)

NUMERO MASSIMO DI MERCI VENDUTE

I giocatori possono vendere una sola Merce con una Azione, nonostante il prezzo delle Merci dipenda dalla dimensione della città. (vedere pag.16)

Indice

Azioni: (pp. 2, 3, 8, 9, 10, 11, 28)
Baie Segrete: (pp. 6, 14, 15)
Carte Impilate: (p. 12)
Carte Motivate: Vedere Carte Personaggio
Carte Nave: (pp. 5, 8, 9, 13)
Carte Personaggio: (pp. 5, 7, 8, 9, 11, 12)
 [ingaggio]: (pp. 4, 12, 20, 21)
 [motivare]: (pp. 8, 13)
Carte Scartate: (pp. 3, 8, 11, 12, 19, 20)
Carte Segreti: (pp. 5, 11, 19, 20, 26)
 [guadagno]: (pp. 10, 11, 17, 20, 26, 28)
Città: (pp. 7, 11, 16, 17, 18)
Comprare Merci: (pp. 4, 6, 10)
Depositi: (pp. 5, 8, 9, 12, 20, 21)
 [sbarco merci]: (p. 10, 21, 26)
Deposito Doganale: (pp. 7, 11, 14, 18, 19)
 [incursione]: (pp. 11, 19)
Dimensione: (pp. 16, 26)
Dimensione Mano: (p. 20)
Doganieri: (pp. 1, 2, 6, 18)
 [corruzione]: (pp. 4, 10, 11, 18, 26, 28)
 [costo corruzione]: (pp. 7, 11, 18, 28)
 [le Isole di Scilly]: (pp. 8, 12, 13, 21)
 [motivare]: (pp. 3, 12)
 [movimento]: (pp. 14, 19, 26)
 [movimento residuo]: (pp. 14, 26)
 [perdita]: (p. 12, 26)
 [piazzamento]: (pp. 17, 18, 28)
 [segnalini corruzione]: (pp. 8, 18)
Elenco Prezzi: (pp. 11, 16, 17, 28)
Fine del Gioco: (pp. 2, 4)
Folle: (pp. 11, 19)
Incursione nel Deposito Doganale: (X)
(pp. 10, 11, 19, 28)
Influenza (👤): (pp. 2, 3, 4, 8)
Inizio Turno: (p. 3, 28)
Isole di Scilly: (pp. 8, 12, 13, 21)
Lavoro Onesto: (pp. 10, 11, 28)

Livello di Scoperta: (pp. 14, 15, 18, 19)
Località: (pp. 6, 7, 9, 12, 16, 20)
 [sbarco]: Vedere Porti & Baie Segrete
 [vendita]: (pp. 7, 16)
Merci: (pp. 2, 4, 5, 6, 8, 9, 18, 19, 20, 21)
 [collocamento]: (pp. 5, 6, 13, 20)
 [movimento]: (pp. 10, 11, 13, 15, 21, 28)
 [sequestro]: (pp. 14, 15, 18, 26)
Merci Abbandonate: (p. 19)
Merci Sequestrate: (pp. 14, 15, 18, 26)
Molteplici Segnalini: (pp. 8, 10, 13, 15, 19)
Oro: (👑) (pp. 2, 3, 4, 9, 16, 17, 28)
Pareggi: (pp. 14, 21)
Passare: (pp. 3, 10, 11, 28)
Percorso Doganale: (pp. 2, 4, 6, 8, 9, 11, 17, 18)
Personaggi Persi: (p. 12, 26)
Porti: (pp. 6, 7, 10, 13, 14, 16)
Preparazione: (p. 6)
Primo Giocatore: (pp. 3, 8, 9, 21, 28)
Reputazione (🏆): (pp. 2, 3, 4, 8, 9)
 [acquisto]: (pp. 10, 11, 28)
Rischio di Sbarco: (pp. 14, 15)
Sbarco delle Merci: (pp. 10, 11, 14, 15, 26, 28)
Segnalino Oro Doganale: (pp. 16, 17, 26)
Segnalini Nave: (pp. 5, 6, 8)
 [spostamento]: (pp. 10, 11, 12, 13, 28)
Segnalini Rete: (pp. 4, 8, 9)
 [piazzamento]: (p. 13)
 [spostamento]: (pp. 10, 13, 15, 26)
Spazi Mercantili: (pp. 5, 6, 8, 10, 11, 13)
Su al Nord: (p. 7)
Timone d'Oro: (pp. 4, 8, 9, 16, 17, 18, 26)
Vendere Merci: (pp. 3, 5, 10, 11, 16, 17, 28)
Villaggi: (pp. 7, 16, 17, 18)

Riepilgo

www.grublin.com/
cornish-smuggler/extras



TURNI

A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario intorno al tavolo, ogni giocatore esegue una sola Azione. Il gioco continua fino a che tutti i giocatori hanno Passato. A questo punto, il Segnalino Primo Giocatore passa al giocatore successivo in senso orario e inizia un nuovo Turno.

Muovere una Nave di 1 spazio	1 0 3
Muovere 1 Merce o 1 Segnalino Rete di 1 spazio	2 0 1
Muovere 1 Merce e 1 Segnalino Rete di 1 spazio	3 0 5
Muovere un Doganiere di 1 space	6 0 4
Lavoro Onesto	Ricevi 11 meno l'attuale (+
Sbarcare Merci	1
Comprare 1 Merce	1 + Costo
Vendere 1 Merce	Variabile - Vedi l'elenco Prezzi Merci
Comprare Reputazione	4 (ricevi 1)
Scoprire un Segreto	2 0 2
Ingaggiare un Personaggio	1 0 2 (+ costo sulla carta)
Corrompere un Doganiere	1 + attuale costo Corruzione (+1 se già corrotto)
Incursione nella Dogana	1 e scartare 1 Personaggio Folla (carta, segnalino e) per ogni Merce rubata
Passare	Nessun Costo! (Conservare tutti i rimanenti, ma non possono essere eseguite ulteriori Azioni per questo turno)

VENDERE MERCI

1. Scegliere il Prezzo
2. Pagare il costo
3. Movimento Doganale
4. Disporre nuovi Doganieri (se opportuno)
5. Ricevere Carte Segreti

ELENCO PREZZI MERCI

- Scegli il prezzo a cui vendere le merci -

COSTO AZIONI

RIGA SUPERIORE = GRATUITA

RIGA INTERMEDIA = 1 0 1

RIGA INFERIORE = 2 0 2

MISURA MERCI		MISURA MERCI		MISURA MERCI				MISURA MERCI					
	2		2 3		2	3	4	5		2	3	4	5
Oro	2	Oro	2 3	Oro	3	4	4	5	Oro	4	5	5	7
Rep	2	Rep	2 2	Rep	2	2	3	3	Rep	1	2	3	3
Oro	4	Oro	5 6	Oro	5	7	12	15	Oro	5	9	15	19
Rep	1	Rep	1 1	Rep	1	1	1	1	Rep	1	1	1	1
Oro	9	Oro	10 12	Oro	11	13	16	20	Oro	12	14	20	25
Rep	0	Rep	0 0	Rep	0	0	0	0	Rep	0	0	0	0
DIMENSIONE CITTÀ 2		DIMENSIONE CITTÀ 3		DIMENSIONE CITTÀ 5				DIMENSIONE CITTÀ 7					