

Varianti

FLEET PER 5 E 6 GIOCATORI

Durante la preparazione del gioco, unite tutte le 12 Barche a Noleggio (Charter) alla riserva delle Carte Barca.

Scegliete tre Carte Bacino e usatene otto di ogni tipo da voi selezionato.

Scegliete QUALUNQUE Carta Baia che volete e che vi va di usare.

In 5 giocatori: dopo aver provveduto al tipico setup con cinque Licenze Standard e 2 Premium come indicato dal regolamento base, aggiungete poi altre DUE Licenze (una Standard e un'altra Premium, o due Standard) ovviamente con le relative Carte Barca.

Aggiungete 25 Casse di Pesce alla riserva.

In 6 giocatori: dopo aver provveduto al tipico setup con cinque Licenze Standard e 2 Premium come indicato dal regolamento base, aggiungete poi altre QUATTRO Licenze (due Standard e due Premium) ovviamente con le relative Carte Barca.

Aggiungete 50 Casse di Pesce alla riserva.

Le Barche a Noleggio possono essere varate come le normali barche. Dopo aver pagato il prezzo del varo, piazzatele vicino alla Licenza alla quale si riferiscono. Per esempio, le Barche a Noleggio varate per funzionare come barche Ostrica del Pacifico avranno una capacità di sei Casse di Pesce e pescheranno due Casse per round, esattamente come se fossero quelle barche.

I giocatori ricevono a inizio partita una mano di partenza che comprende una barca per ogni tipo ECCEZION FATTA per le Barche a Noleggio!

Come Funziona

Tutte le fasi si giocano normalmente! Ricordatevi di rivelare sempre Carte Licenza pari al numero di giocatori nella fase 1.

FLEET EPICO!

Usate tutto! Questa variante è per 3-6 giocatori dallo spirito avventuriero.

Durante la preparazione del gioco, fate uso di tutte le Barche e le Licenze inserite in **Fleet e Fleet: Arctic Bounty**. Tutte le 12 Barche a Noleggio sono aggiunte alla riserva delle Carte Barca. Aggiungete la quantità che desiderate di Carte Bacino e Carte Baia! Usate tutte le Casse di Pesce di **Fleet e Fleet: Arctic Bounty** (150 in totale).

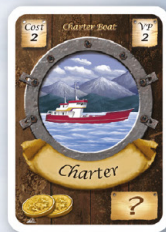
Usate la preparazione di gioco avanzata secondo il regolamento di **Fleet** base per costruire la riserva delle Licenze. In una partita a 3 giocatori, non rimuovete nessuna Licenza dal gioco.

I giocatori ricevono una barca di OGNI tipo, eccezion fatta per la Barca a Noleggio. Dopo aver rivelato il primo lotto di Licenze per l'Asta della Fase 1, ogni giocatore sceglie quali sono le sette Barche che desidera tenere in mano e quali scartare.

Per il resto, giocate a **Fleet** come al solito!



Una quantità limitata di set di espansione per **Fleet** (che include un dado Fleet e molte delle carte di cui si parla qui sopra) può essere acquistata dai siti: www.eaglegames.net o www.funagain.com



Fleet

ARCTIC BOUNTY

Carte Promozionali

8 x Nostromo (First Mate)

Carta Bacino: durante la Preparazione del Gioco, prendete due carte Nostromo per giocatore che piazierete a faccia in su formando un loro mazzetto, vicino alla riserva delle Licenze.

Come Funzionano

I Nostromi sono ingaggiati SOLO durante la porzione Ingaggio Capitani della fase 2: Varo Barche e Ingaggio Capitani. I giocatori possono ingaggiare un Nostromo scartando una cassa di pesce (da barche o Licenze) e una Carta Barca dalla propria mano. Il Nostromo può essere ingaggiato solo per una barca che ha appena ricevuto il suo Capitano. Le barche possono avere un solo Nostromo a bordo, e i Nostromi NON possono essere messi a bordo di una barca che aveva a bordo un Capitano già da un round precedente. Quando un Nostromo viene ingaggiato, è piazzato sotto alla carta Capitano della barca scelta. Un Nostromo non è un Capitano e pertanto non si conta per i bonus relativi ai Capitani.

Fine partita e punteggio

Un Nostromo che si trovi su una barca che ha la stiva completamente piena (ossia che abbia raggiunto la sua capacità massima di casse di pesce) vale 5 VP a fine partita; in caso contrario, solo 2 VP.

NOTA: se a causa di una Licenza Stazione Meteo del Nunavut affonda una barca con sopra un Nostromo, anche questo è scartato! Per capacità massima della stiva si intende quella eventualmente aumentata delle barche Ostrica del Pacifico o comandate da un Lupo di Mare!



8 x Case Galleggianti (House Boat)

Carta Bacino: durante la Preparazione del Gioco, prendete due carte Casa Galleggiante per giocatore che piazierete a faccia in su formando un loro mazzetto, vicino alla riserva delle Licenze.

Come Funzionano

Le Case Galleggianti non richiedono Licenze particolari per poter essere varate. Esse NON richiedono un Capitano e NON pescano. Le Case Galleggianti possono essere acquistate per 3\$ durante la porzione Varo Barche della fase 2: Varo Barche e Ingaggio Capitani. Comprare una Casa Galleggiante equivale a un Varo. Il giocatore spende 3\$ usando, come al solito, combinazioni di Carte Barca ed eventuali abilità a sua disposizione; fatto ciò, può prendere una Casa Galleggiante dal relativo mazzetto e la posiziona nella propria area di gioco. Una Casa Galleggiante conta ai fini di ogni bonus applicabile nella fase 2: Varo e Ingaggio Capitani, ma NON ha un suo Capitano. Un giocatore può avere quante Case Galleggianti è in grado di comprarsi, sino a quando il relativo mazzetto ne ha ancora a disposizione.



In QUALUNQUE momento della partita, un giocatore può scartare una o più Case Galleggianti dalla sua area per ottenere immediatamente, per ogni Casa Galleggiante scartata, 5\$ di aiuto in UNA SOLA transazione. I \$ vanno usati subito. Le Case Galleggianti scartate sono eliminate dal gioco.

Fine partita e punteggio

Una Casa Galleggiante vale 2 VP SE si trova ancora nell'area di gioco di un giocatore quando si fanno i conti a fine partita. Le Case Galleggianti scartate NON valgono VP.

NOTA: quando contate i Capitani per i Bonus delle Licenze Aragosta, NON INCLUDETE le Case Galleggianti! Se un giocatore possiede una Licenza Merluzzo o Salmerino, può comprare una Casa Galleggiante e, se in grado, varare normalmente una barca dalla mano OPPURE acquistare e varare un'altra selezionabile Carta Bacino!

4 x Licenze Salmone (Salmon) 16 x Carte Barca Salmone

Durante la preparazione del gioco, le quattro Licenze Salmone sono aggiunte al gruppo di Licenze Standard e le 16 Carte Barca Salmone alla riserva delle Carte Barca.

Come Funzionano

La Licenza Salmone è acquistata e giocata dalla riserva delle Licenze nello stesso modo di tutte le altre Licenze e permette al giocatore che la possiede di varare le barche Salmone. La Licenza dà al giocatore che la possiede anche l'abilità di pescare una Carta Barca all'inizio della fase 3: Pesca. Il giocatore può scegliere o di aggiungere la carta a quelle che ha già in mano OPPURE di porla, faccia in giù, sotto a una qualunque delle sue barche che abbia già varato e dotato di Capitano. La barca così giocata, durante la fase 3: Pesca, pescherà una cassa di pesce insieme alla barca dalla quale è trainata, e ha una stiva di capacità quattro.

1 Licenza Salmone: pesca una carta durante la fase 3: Pesca; puoi aggiungere quella carta alla mano OPPURE puoi infilarla sotto a una barca che tu abbia già varato e dotato di Capitano.

2 Licenze Salmone: pesca due carte durante la fase 3: Pesca; puoi aggiungere le carte alla mano OPPURE puoi infilarle sotto a due diverse barche che tu abbia già varato e dotato di Capitano.

3 Licenze Salmone: pesca tre carte durante la fase 3: Pesca; puoi aggiungere le carte alla mano OPPURE puoi infilarle sotto a tre diverse barche che tu abbia già varato e dotato di Capitano.

4 Licenze Salmone: pesca quattro carte durante la fase 3: Pesca; puoi aggiungere le carte alla mano OPPURE puoi infilarle sotto a tre diverse barche che tu abbia già varato e dotato di Capitano.

Ogni barca varata e con Capitano può trainare solo una nave. I giocatori NON possono fare trainare barche né a Pescatori Inuit né a Pescatori Dilettanti. I giocatori possono scegliere di tenere o di far trainare le carte pescate in qualunque combinazione! Per esempio: se un giocatore ha tre Licenze Salmone, potrà tenere due carte in mano e piazzare la terza sotto una barca varata e con Capitano.

NOTA: a fine partita, le barche trainate non valgono VP; le casse di pesce da esse pescate, invece sì.



6 x Carte Trofeo (Trophy Cards)

Carta Baia: durante la preparazione del gioco, mescola tutte le Carte Trofeo, scegline tre a caso, e piazzale a faccia in su vicino al centro del tavolo.

Come funzionano

I Trofei sono assegnati al primo giocatore che ne completi gli obiettivi indicati OPPURE a fine partita. Se più di un giocatore giunge allo stesso traguardo nella stessa fase e nello stesso turno, si aggiudicherà il Trofeo chi gioca per primo in quel round.

Una volta che una Carta Trofeo è stata assegnata, non può essere perduta.

Se c'è un pareggio su una Carta Trofeo di fine partita, nessun giocatore si aggiudicherà la carta.

Fine partita e punteggio

Tutte le Carte Trofeo che si possiedono a fine partita valgono 5 VP l'una.

Questi sono i vari tipi di Carte Trofeo:

- Primo giocatore che abbia varato e dotato di un Capitano 4 barche dello stesso tipo;
- Primo giocatore che abbia varato e dotato di un Capitano 4 barche di tipo diverso;
- Primo giocatore che abbia accumulato 15 casse di pesce su barche varate;
- Primo giocatore che abbia acquisito 3 Licenze identiche;
- Maggior quantità di barche varate (fine partita);
- Maggior quantità di Licenze Standard (fine partita).

5 x Segnalini Granchio (Crab)

Carta Baia: durante la preparazione del gioco, metti tutti e cinque i Segnalini Granchio al centro del tavolo.

Come Funzionano

Un Segnalino Granchio è assegnato al possessore della prima barca a carico pieno per ognuna delle cinque diverse Licenze Standard usate durante la partita. Se più di un giocatore soddisfa i requisiti nella stessa fase, il Segnalino è assegnato a chi gioca per primo durante quel turno.

Quando una barca ha stiva piena, e il giocatore è il primo a riuscirci, egli pone il Granchio sulla Licenza corrispondente alla barca, per la quale ormai il Segnalino è stato assegnato. Il Segnalino Granchio non può essere perduto.

Fine partita e punteggio

Ogni Segnalino Granchio posseduto a fine partita assegna 4 VP.

Esempio: in Fleet base, la prima barca Gambero che riempie la stiva riceve il Segnalino Granchio. Lo stesso, successivamente, per la prima barca Merluzzo, Tonno, Aragosta e Nave Fattoria. Se giocate con Fleet: Arctic Bounty, ciò è normalmente esteso anche alle Licenze dell'espansione che sono in gioco (Merluzzo, Salmerino, Tonno, Ostrica del Pacifico e Aragosta, per esempio).

NOTA: le Carte Bacino NON ricevono Segnalini Granchio! Le Barche a Noleggio ("Charter" - vedi regole per 5 e 6 giocatori) NON sono Carte Bacino e possono catturare un Segnalino Granchio per un qualunque tipo di Licenza alla quale è stata assegnata la barca a noleggio! Se una barca è capitanata da un Lupo di Mare, o se è del tipo Ostrica del Pacifico, deve sempre raggiungere la sua piena capacità di stivaggio per ricevere il Segnalino Granchio!

