

# GROG ISLAND

MICHAEL RIENECK

Anche il più potente pirata dovrà un giorno ritirarsi dalla vita di predatore dei mari. Ma cosa succede dopo? Bene, sulle cinque penisole di Grog Island, essi investono il bottino accumulato in attività solide come la roccia, nominando i membri del proprio vecchio equipaggio come direttori di tali attività.

In questo unico gioco di aste attraverso i dadi, proverai a mettere le tue mani sui più promettenti investimenti, come un negozio di gambe di legno, polene, rivendita di bambole voodoo o l'infame pub "La Buca del Grog".

Tuttavia l'asta non è solo fare l'offerta più alta. Passare nel giusto momento può essere altrettanto fruttifero, perché solo così troverai il tempo di recuperare le merci più desiderate e commerciarle con le navi mercantili. Se troverai il perfetto bilanciamento fra le offerte e l'uscita dalle aste, sicuramente guadagnerai il maggior numero di punti vittoria e vincerai il gioco!

## COMPONENTI

### 1 Tabellone



### 46 Carte Obiettivo



Retro

Fronte



2 x Tipo

### 32 Carte Tesoro



Retro

Fronte



10x

12x

10x

### 28 Carte Pappagallo



Retro

Fronte



8x

4 x Tipo

### 4 Carte Riepilogo



Retro



Fronte

### 5 Dadi Asta



### 36 Segnalini Pirata

9x



### 4 Dischetti Commercio



### 8 Dischetti Segnapunti e Monete

2x



### 6 Tessere Nave

Lato Fantasma



Lato Mercantile



### 6 Tessere Nuvola

Retro



Fronte



### 75 Tessere Merce

15x



### 6 Segnalini Lucchetto



### 1 Segnalino Primo Giocatore



### 4 Segnalini +20 Monete





## IL TABELLONE



Il Tabellone è composto dalle seguenti 5 Aree:

A) Grog Island con le 5 Penisole

B) Tracciato Monete

C) Tracciato Punti

D) Tracciato Offerte

E) Area Commercio



Ognuna delle 5 penisole ha un **colore** che corrisponde a quello di una delle 5 merci ed a quello di uno dei 5 dadi



Ogni penisola ha 7 Edifici. Questi Edifici sono divisi in 12 tipi e alcuni tipi sono più comuni di altri:



Per ragioni di chiarezza, tutti gli Edifici sono allineati su ogni riga per tipo



Sul **Tracciato Offerte** sono raffigurati i **cinque spazi Offerta** e sotto di essi i **cinque spazi Merce**



(Ogni spazio Merce serve come contenitore per il dado del relativo colore)

## PREPARAZIONE

1.

Piazza il **tabellone** al centro del tavolo.

2.

Mescola coperte le **5 tessere Nuvola** e piazzane 1 sopra ognuna delle cinque penisole lungo il lato superiore del tabellone.



Poi volta tutte le tessere.



3.

Mescola le **32 carte Tesoro** e piazzale in un mazzo coperto sopra il simbolo della cassa del tesoro raffigurato sul tabellone.



4.

Mescola le **28 carte Pappagallo** e piazzale in un mazzo coperto sopra il simbolo del pappagallo raffigurato sul tabellone.



5.

Dividi le **tessere Merce** per tipo e piazzale ogni mucchietto lungo il bordo inferiore del tabellone in corrispondenza della nave del colore appropriato.



## 6.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve i **segnalini Pirata** di tale colore:  
Con **solo 2 o 3 giocatori**, ogni giocatore riceve **9 segnalini Pirata**



Nella partite con **4 giocatori**, ogni giocatore riceve **7 segnalini Pirata**



Ogni giocatore mette i propri Pirati di fronte a se e riceve:

- il **dischetto Commercio** del suo colore,
- il segnalino **+20 Monete** del suo colore,
- la carta **Riepilogo** del suo colore.



Piazza il tuo segnalino **+20 Monete** a fianco dei tuoi Pirati, e la carta Riepilogo a di fronte a te.

## 7.

Mescola le **46 carte Obiettivo** e distribuisce 6 carte coperte ad ogni giocatore. Poi piazza le rimanenti carte in un mazzo coperto a fianco del tabellone. Ogni giocatore prende queste sei carte nella propria mano e ne sceglie 4 da tenere. Le altre due carte di ogni giocatore sono rimesse coperte in fondo al relativo mazzo.



*Le **carte Obiettivo** della tua mano sono la tua risorsa principale di punti vittoria. Puoi guardare queste carte ogni volta che lo desideri, ma tienile nascoste agli altri giocatori. Alla fine del gioco, esse forniscono dei punti vittoria se avrai raggiunto determinati risultati: per esempio per certi tipi di Edificio che hai acquistato o certi tipi di merce raccolti (vedi pag. 8 per maggiori dettagli).*

## 8.

Infine ogni giocatore riceve:

- **1 tessera Merce** di sua scelta presa dalla riserva,
- **1 carta Tesoro** pescata dal relativo mazzo,
- **1 carta Pappagallo** pescata dal relativo mazzo.



*Disponi le **tessere Merce** raccolte durante il gioco di fronte a te. Tieni coperte di fronte a te le carte Pappagallo e le carte Tesoro acquisite durante il gioco, tuttavia puoi guardare le tue carte in qualsiasi momento, ma deve essere sempre chiaro a tutti quante carte Tesoro o Pappagallo possiedi.*

## 9.

Prendi **2 dischetti** piccoli di ogni giocatore. Piazza 1 dischetto di ogni giocatore sullo spazio 8 del tracciato Monete e l'altro dischetto di ogni giocatore sullo spazio 0 del tracciato dei punti vittoria.



## 10.

Mescola (con il lato fantasma a faccia in su) le **6 tessere Nave** e piazzale in ordine casuale sui sei spazi nave nell'area commercio.



Poi volta le tessere Nave sul lato raffigurante la nave mercantile. Assicurati che siano collegate l'una all'altra formando così una linea non interrotta ed allineala alle immagini raffigurate sul tabellone.



**Nelle partite con 2 giocatori:**



Prima di allineare le navi mercantili, volta la tessera Nave che raffigura 3 Monete sul lato fantasma.



Poi piazza i 9 segnalini Pirata di un colore non usato sopra la nave fantasma (consigliamo il bianco).



## 11.

Piazza i **5 dadi asta** a fianco del tabellone assieme ai 6 **segnalini lucchetto**.



## 12.

Consegna il segnalino di giocatore iniziale al giocatore che riesce a fare la faccia da pirata più truce.



## COME SI GIOCA

Grog Island è giocato in una serie di round d'asta. Attraverso un meccanismo unico pilotato dai dadi, i giocatori faranno la loro offerta per aggiudicarsi il diritto di acquistare gli Edifici delle penisole di Grog Island. Ogni round di asta inizia con l'offerta del giocatore iniziale, e poi a seguire degli altri giocatori in senso orario. Durante il suo turno, il giocatore può rilanciare la corrente offerta o passare. Se egli passa, esce definitivamente dall'asta in corso. Come compensazione, tuttavia, egli riceve alcune merci e poi commercia con le navi mercantili.

Non appena tutti i giocatori tranne uno hanno passato, il giocatore rimasto vince l'asta del round in corso. Egli paga le monete equivalenti all'offerta fatta e poi può acquistare 1 o 2 Edifici liberi piazzando un membro del proprio equipaggio su di essi. Dopo inizia un nuovo round di asta. Il gioco termina alla fine dell'asta nella quale almeno un giocatore piazza il suo ultimo segnalino Pirata su un Edificio. Poi tutti i giocatori conteggiano i propri obiettivi segreti, e il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince il gioco.

### SVOLGIMENTO DI UN ROUND D'ASTA

#### Il giocatore iniziale effettua l'offerta di apertura

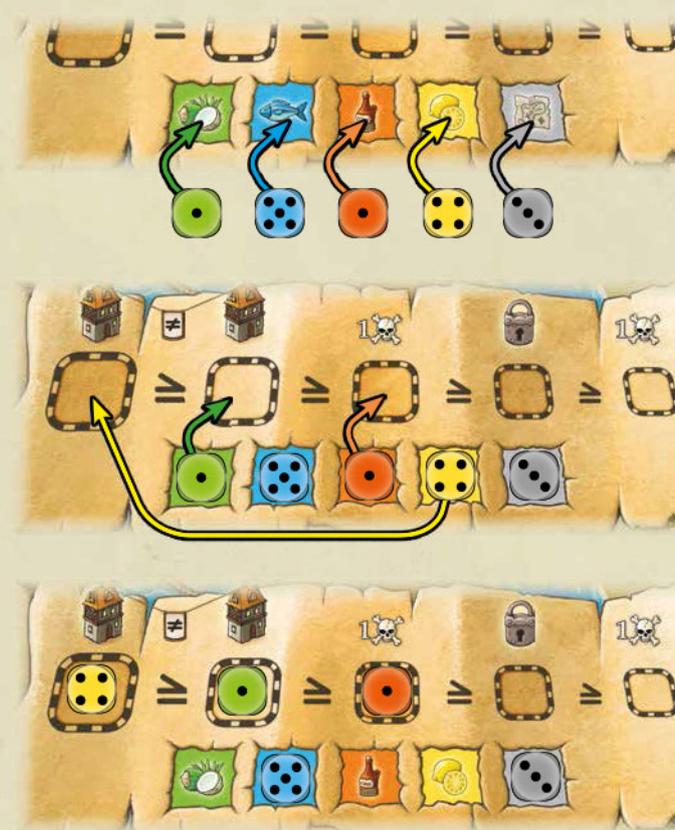
All'inizio di ogni round d'asta, il giocatore con il segnalino di giocatore iniziale lancia i 5 dadi asta. Poi egli piazza ogni dado lanciato sullo spazio Merce del relativo colore nell'area delle aste.

Adesso, egli deve effettuare l'offerta di apertura muovendo 1 o più dadi sugli spazi offerta del tracciato offerte. Questi dadi formano la sua offerta, il cui ammontare in Monete è dato dalla **somma dei risultati** dei dadi.

Egli deve seguire le seguenti regole spostando i dadi:

- Ogni spazio offerta può contenere solo 1 dado e i dadi devono essere posti sul tracciato offerte da sinistra verso destra, senza che venga saltato alcuno spazio. Così, se il giocatore desidera utilizzare solo 1 dado, lo piazzerà sul primo spazio a sinistra (quello più grande). Se desidera utilizzare 2 dadi, egli ne piazza uno sul primo spazio del tracciato ed uno sul secondo spazio, e così via.
- I dadi sul **tracciato offerte** devono essere posti in **ordine discendente** da sinistra verso destra. Questo significa che il **risultato** indicato su ogni dado non può essere maggiore rispetto a quello del dado **alla sua sinistra**. (I dadi che hanno un valore identico, possono essere posti uno di fianco all'altro nell'ordine preferito dal giocatore).
- Non è possibile cambiare il risultato dato dal dado durante lo spostamento (ciò è possibile solo attraverso alcune carte Pappagallo (vedi pag. 8)).

Dopo che il giocatore ha terminato di comporre la propria offerta, la **somma dei risultati dei dadi** utilizzati rappresenta il **corrispettivo in Monete** della sua offerta.



**Esempio: Phil** è il giocatore iniziale. Egli lancia i 5 dadi e li piazza ognuno sugli spazi Merce del relativo colore.

Poi egli effettua l'offerta di apertura utilizzando i dadi giallo, verde e arancio, spostandoli sugli spazi offerta. Dato che il dado giallo è quello di valore più alto viene messo sul primo spazio del tracciato offerte.

L'offerta di apertura di **Phil** è adesso di 6 Monete (la somma dei risultati dati dai 3 dadi posizionati sul tracciato offerte).

#### Capitale Pubblico e Capitale Potenziale

Il capitale di ogni giocatore è composto dall'ammontare di Monete possedute **visibili a tutti** in quanto indicate sul tracciato Monete, e l'ammontare di **Monete dato dalle carte Tesoro**, che invece sono tenute **segrete** agli avversari.

Ogni carta Tesoro può valere 1, 2 o 3 Monete. Dato che ogni giocatore inizia il gioco con 8 Monete (come indicato sul relativo tracciato) e con 1 carta Tesoro, il suo capitale iniziale può variare da 9 a 11 Monete, ma solo il giocatore stesso ne conosce il reale ammontare. Il **capitale potenziale** è dato dal capitale massimo che un giocatore può avere, considerando ogni carta Tesoro in possesso del giocatore come se avesse un valore di 3 Monete.

**Importante:** A nessun giocatore (ne al giocatore iniziale ne al giocatore che rilancia su un'offerta) è permesso di fare un'offerta maggiore del suo capitale potenziale. Se la sua offerta o rilancio dovrebbe eccedere il suo capitale potenziale, il giocatore è obbligato a passare.

Se il giocatore iniziale non ha neanche il capitale potenziale necessario per fare l'offerta iniziale (quindi non è in grado di utilizzare neanche un singolo dado), egli deve passare. L'offerta di apertura sarà effettuata dal giocatore alla sua sinistra. Dato che il capitale potenziale di un giocatore non necessariamente corrisponde al capitale reale, può accadere che un giocatore vinca un'asta con un'offerta che poi non può pagare (vedi sezione "Vincere un Round di Asta" a pag. 6).

**Esempio: Phil** ha 6 Monete sul tracciato delle Monete e 2 carte Tesoro, quindi il suo capitale potenziale è di 12 Monete.



## Prosecuzione del Round di Asta

Dopo che il giocatore iniziale ha fatto l'offerta di apertura, l'asta procede in senso orario. Durante il suo turno un giocatore deve **rilanciare** o **passare**.

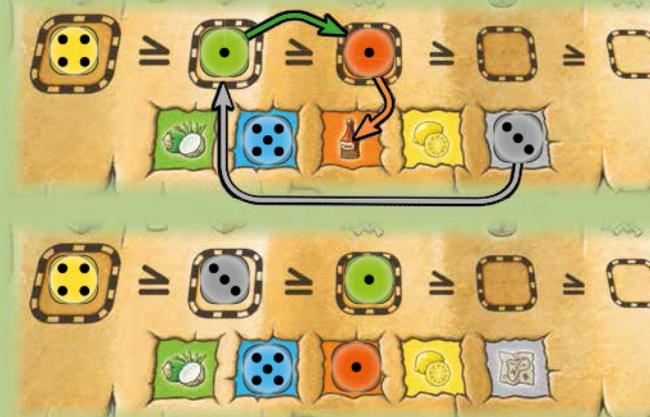
### RILANCIARE L'OFFERTA

Per rilanciare, il giocatore deve usare i dadi lanciati all'inizio del round per creare un'offerta che sia **maggiore** dell'offerta corrente. Questo significa che il totale dei risultati dei dadi utilizzati deve essere maggiore.

Per incrementare l'offerta, il giocatore può muovere i dadi a suo piacimento. Egli **può** scambiare di posto ai dadi posti sul tracciato offerte, muoverli dagli spazi Merce verso gli spazi offerta o rimetterli sugli spazi Merce (ogni dado rimesso sugli spazi Merce deve essere posto sullo spazio del relativo colore).

Tuttavia, creando un'offerta più alta, il giocatore deve seguire le regole descritte nella pagina precedente all'interno del **riquadro blu**.

**Nota:** Quando crea la sua offerta, un giocatore può giocare le carte Pappagallo per cambiare il risultato di un dado o per impedire i requisiti necessari per comporre un'offerta più alta (vedi sezione "Le carte Pappagallo" a pag. 8).



**Esempio: Martina** decide di rilanciare l'offerta corrente da 6 a 8. Rimette il dado arancio nel relativo spazio Merce, sposta il dado verde sul terzo spazio del tracciato offerte, e porta il dado grigio sul secondo spazio del tracciato offerte.

### PASSARE

Se il giocatore passa, abbandona definitivamente la corrente asta e poi esegue le seguenti azioni:

#### 1. Prendere le tessere Merce per gli spazi merci non occupati

Prima, il giocatore controlla quali spazi Merce sono rimasti non occupati (dato che i relativi dadi sono stati posti sul tracciato offerte). Per ogni spazio Merce libero, prende dalla riserva esattamente una tessera Merce corrispondente e la piazza scoperta di fronte a sé.



**Esempio: Frank** decide di passare. Egli riceve 1 tessera Merce verde, 1 gialla e 1 grigia dalla riserva comune.

**Solo In partite con 2 giocatori:** Oltre alle tessere relative agli spazi Merce non occupati, il giocatore riceve 1 tessera Merce associata alla penisola nella quale è ancorata la nave fantasma. Se la nave fantasma si trova nella posizione più a destra (sotto al tracciato dei punti vittoria), allora è in mare aperto, ed il giocatore non riceve la tessera Merce addizionale.



**Esempio in 2 giocatori:** Oltre alla tessera Merce verde, gialla e grigia (dall'esempio precedente), **Frank** riceverebbe anche una seconda tessera Merce grigia (dato che la nave fantasma è ancorata sotto la penisola grigia).

#### 2. Commerciare con una delle navi mercantili

Dopo, il giocatore che ha passato **deve** scegliere **1 nave mercantile** con cui commerciare.

- Egli **non può** scegliere la nave più a destra (dato che si trova a largo)
- Egli **non può** scegliere una nave dove è già presente un dischetto Commercio.
- Egli **non può** scegliere una nave che non può rifornire (cioè non ha le merci richieste)
- Inoltre **nella partite con 2 giocatori**, egli **non può** scegliere la nave fantasma.



Egli piazza il proprio dischetto Commercio sulla nave scelta e deve immediatamente effettuare uno scambio. Ogni nave fornisce certe azioni di scambio. Per ogni azione di scambio il giocatore deve rimettere un certo numero di tessere Merce nella relativa riserva comune. Quale tipo di Merce dipende dalla penisola sotto la quale è ancorata la nave. Ogni nave ha disponibili 2 azioni di scambio:

- Una Azione principale - **Scambio**
- Una Azione secondaria - **Acquisto Edifici**

Il giocatore deve effettuare almeno una azione (lo Scambio o l'Acquisto Edifici) ma può effettuarle anche entrambe. Per l'azione di scambio, egli rimette una o più tessere Merce del tipo richiesto nella riserva comune, **ma mai più del numero raffigurato sulla freccia**. Egli effettua l'azione di scambio quante volte desidera, rimettendo ogni volta la tessera Merce richiesta nella riserva comune (tutte le azioni di scambio sono spiegate nella prossima pagina).



**Esempio (Segue dal precedente):** Dopo aver ricevuto le sue tessere Merce, **Frank** piazza il suo dischetto Commercio sulla nave ancorata sotto la penisola gialla. Adesso egli deve effettuare almeno 1 delle azioni di scambio rimettendo almeno 1 tessera Merce gialla nella riserva comune. Se rimette tale tessera nella riserva, egli riceverebbe 1 carta Pappagallo da pescare dal relativo mazzo. Oppure egli può rimettere nella riserva comune fino a 3 tessere Merce gialle e prendere così 3 carte Pappagallo, o anche rimettere nella riserva 4 tessere Merce gialle ed effettuare 1 azione Acquisto Edifici. Potrebbe anche rimettere nella riserva 5 tessere gialle ed effettuare 1 azione Acquisto Edifici e prendere anche 1 carta Pappagallo. Oppure potrebbe rimettere ben 10 tessere Merce gialla nella riserva comune ed effettuare 2 azioni Acquisto Edifici e prendere 2 carte Pappagallo. Inoltre egli potrebbe anche sostituire qualsiasi tessera Merce gialla con 3 tessere Merce di qualsiasi colore (per esempio 2 blu e 1 grigia).

#### Caso Speciale:

Come detto in precedenza, il giocatore deve effettuare almeno 1 azione di commercio. Tuttavia, se ci sono solo navi disponibili che richiedono merci che il giocatore non possiede (e solo in questo caso), egli piazza il proprio dischetto Commercio su una nave disponibile e rinuncia all'azione di commercio. In questo caso, il giocatore non è obbligato a offrire 3 tessere Merce qualsiasi in sostituzione della tessera Merce richiesta.



**Importante:** Il giocatore può sempre sostituire le merci al cambio di 3:1. Questo significa che è sempre permesso fornire al posto della Merce richiesta 3 tessere Merce qualsiasi (di 1, 2 o 3 tipi), da rimettere nella riserva comune.

## Effettuare Azioni di Scambio



Il giocatore rimette fino a 4 tessere Merce del tipo richiesto nella riserva comune e riceve 2 Monete per ogni tessera scartata (avanza il segnalino sul tracciato Monete di conseguenza).



Il giocatore rimette fino a 2 tessere Merce del tipo richiesto nella riserva comune e riceve 3 Monete per ogni tessera scartata.



Il giocatore rimette esattamente 1 tessera Merce del tipo richiesto e riceve 4 Monete.



Il giocatore rimette fino a 2 tessere Merce del tipo richiesto nella riserva comune e riceve 1 carta Tesoro per ogni tessera scartata.



Il giocatore rimette fino a 2 tessere Merce del tipo richiesto nella riserva comune e riceve 1 carta Pappagallo per ogni tessera scartata.



Per ogni tessera Merce del tipo richiesto che il giocatore rimette nella riserva comune, egli pesca 1 carta Obiettivo dal relativo mazzo. Non ci sono limiti al numero di carte Obiettivo che egli può pescare in questo modo. Tuttavia egli può trattenere solo 1 carta Obiettivo da aggiungere alla propria mano. Le rimanenti carte pescate devono essere rimesse coperte in fondo al relativo mazzo.

## Azione di Acquisto Edifici



Per ogni 4 tessere di Merce del tipo richiesto che il giocatore rimette nella riserva comune, egli può acquistare 1 Edificio sulla penisola dove è ancorata la nave (e solo su tale penisola).

**Esempio:** Se la nave è ancorata sulla penisola gialla, **Frank** può rimettere 4 tessere Merce gialla nella riserva comune e acquistare 1 Edificio sulla penisola gialla.

Per acquistare un Edificio, il giocatore deve risolvere i 3 punti descritti nella sezione "Acquistare un Edificio" nel riquadro giallo sottostante.

Dopo che il giocatore ha *rilanciato o passato*, il turno passa al giocatore successivo in senso orario il quale non ha ancora passato in questo round d'asta. (Un giocatore che ha già passato avrà il suo segnalino Commercio sopra una nave).

## Vincere il Round d'Asta

Se un giocatore è l'ultimo rimasto nel round d'asta (perché tutti gli altri giocatori hanno passato), egli ha vinto l'asta con l'offerta fatta nel suo ultimo turno del round corrente. Questo significa che egli non può più modificare l'offerta. Egli quindi paga le Monete relative all'offerta vincente, e riceve le ricompense previste.

## PAGARE L'OFFERTA VINCENTE

La somma dei risultati dei dadi sul tracciato offerte indica quante Monete il giocatore deve pagare. Egli paga la sua offerta vincente muovendo il proprio segnalino sul tracciato Monete di conseguenza e/o usando una o più carte Tesoro. Per usare una carta Tesoro, il giocatore rivela il suo valore e poi la scarta rimettendola nella scatola.

### Caso Speciale:

Se il giocatore usando le carte Tesoro paga più di quanto dovuto, egli può ricevere il resto, segnando tale ammontare sul tracciato delle Monete. Se il giocatore non può o non vuole pagare l'ammontare dell'offerta vincente, il round d'asta termina immediatamente, e il giocatore che ha vinto l'asta non riceve né perde niente (mentre gli altri giocatori hanno potuto prendere le tessere Merce ed effettuare l'azione di commercio).

## RICOMPENSE RELATIVE AGLI SPAZI OFFERTA

Dopo aver pagato l'offerta vincente, il giocatore riceve le ricompense associate agli spazi offerta su cui è presente un dado. Ci sono tre tipi di ricompensa:



**A) Acquistare un Edificio** (1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> spazio)



**B) Ricevere 1 Punto Vittoria** (3<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> spazio)



**C) Piazzare 1 Lucchetto** (4<sup>o</sup> spazio)



### A) Acquistare un Edificio

**Importante:** Il giocatore può acquistare solo gli Edifici sulla penisola del **colore corrispondente** a quello del dado presente nello spazio che fornisce tale ricompensa. Questo si applica solo al giocatore che acquista un Edificio in quanto ha vinto l'asta, e non agli Edifici che sono acquistati attraverso la relativa azione fornita dalle navi mercantili.

Per acquistare un Edificio, il giocatore risolve i seguenti tre punti (questi sono indicati anche sulla carta Riepilogativa).



Il giocatore piazza 1 dei propri segnalini Pirata su un Edificio libero della penisola appropriata. L'Edificio è considerato libero se non c'è un segnalino Pirata o un lucchetto sopra di esso.



Se c'è una nuvola bianca sopra alla penisola, il giocatore riceve immediatamente la ricompensa indicata sulla nuvola.



Il giocatore pesca 1 carta Obiettivo dal relativo mazzo e la aggiunge alla propria mano. Poi deve scartare 1 carta Obiettivo dalla sua mano rimettendola coperta in fondo al mazzo (può scartare anche la carta appena pescata).



Il giocatore riceve 1 punto vittoria che segnerà attraverso il proprio segnalino sul tracciato dei punti vittoria.



Il giocatore riceve 1 carta Pappagallo da pescare dal relativo mazzo.



Il giocatore non riceve alcuna ricompensa.





Dopo di ciò il giocatore riceve 1 Moneta per ogni Edificio:

- **che è dello stesso tipo di quello acquistato** (cioè sulla stessa riga),  
e
  - **questi Edifici sono liberi** (cioè non ci sono segnalini Pirata o Moneta sopra di essi)
- Se tutti gli Edifici dello stesso tipo sono occupati, egli non riceve alcuna Moneta.

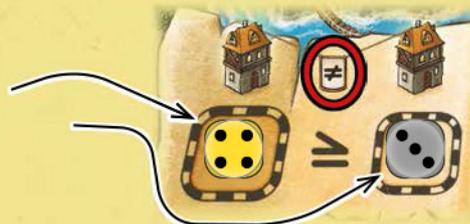


Se il giocatore acquista un Edificio sulla penisola sulla quale è presente la nuvola **nera**, egli **non** riceve alcuna Moneta (come se tutti gli Edifici dello stesso tipo fossero occupati).



**Importante:** La maggior parte delle volte, il vincitore dell'asta potrà acquistare due Edifici. Il primo sulla penisola del colore corrispondente a quello del dado posto sul primo spazio Offerta, ed un secondo sulla penisola del colore corrispondente al colore del dado sul secondo spazio Offerta).

**Questi due Edifici devono essere di tipo differente fra loro.**



**Esempio: Phil** non può acquistare il negozio di spade sulla penisola gialla e il negozio di spade sull'isola grigia nel medesimo round.



**Nota:** Se il giocatore può acquistare 2 Edifici sulle penisole, egli può sempre scegliere in quali delle due penisole acquistare prima un Edificio. Se il giocatore che ha vinto l'asta ha utilizzato un solo dado per comporre l'offerta, potrà acquistare ovviamente un solo Edificio. Se non ci sono Edifici liberi sulla penisola appropriata, egli non può acquistare un Edificio su quella penisola e deve rinunciare a quella ricompensa.

**B) Riceve 1 Punto Vittoria**  
Il giocatore riceve subito 1 punto vittoria da segnare sul tracciato dei punti vittoria.

**C) Piazzare un Lucchetto**  
Il giocatore **deve** piazzare 1 segnalino lucchetto da prendere dalla riserva comune e piazzarlo su un Edificio della penisola del colore corrispondente a quello del dado nello spazio offerta che ha fornito tale ricompensa. Questo Edificio è bloccato per il resto della partita. Se non ci sono Edifici liberi sulla penisola appropriata, oppure non ci sono più segnalini lucchetto nella riserva, il giocatore non potrà piazzare il lucchetto.

**Esempio completo di un round d'asta:**

**Phil** è il vincitore dell'asta. Egli paga la sua offerta vincente di 9 Monete, e sposta il relativo segnalino sul tracciato Monete dallo spazio 6 allo spazio 0, poi scarta una carta Tesoro di valore 3. Egli adesso può ricevere le ricompense:

- 1 Per il dado giallo posto sul primo spazio Offerta, egli acquista il negozio di spade sulla penisola gialla. Egli piazza un proprio segnalino Pirata su tale Edificio, riceve 1 punto vittoria dato dalla nuvola posta sopra a questa penisola, e riceve anche 2 Monete (dato che ci sono 2 negozi di spade ancora liberi, 1 sulla penisola blu e 1 sulla penisola grigia) aggiornando così la posizione del suo segnalino sul tracciato Monete.
- 2 Per il dado grigio posto sul secondo spazio Offerta, egli acquista il negozio di cappelli sulla penisola grigia. Dato che c'è una nuova nera sopra alla penisola, egli non riceve le Monete di ricompensa per gli altri negozi di cappelli ancora liberi sulle altre penisole.
- 3 Per il dado verde posto sul terzo spazio Offerta, egli riceve 1 punto vittoria.
- 4 Per il dado arancio posto sul quarto spazio Offerta, egli piazza un segnalino Lucchetto sul negozio di uncini della penisola arancio.

Dato che non c'è un dado sul quinto spazio Offerta, egli non riceve la relativa ricompensa di 1 punto vittoria.



**Alla fine del round d'asta**

Dopo che il vincitore dell'asta ha ricevuto le sue ricompense, si risolvono i seguenti punti:

**1. Solo in due giocatori**  
Il giocatore che **non ha vinto l'asta** deve adesso prendere uno dei segnalini Pirata sulla **nave fantasma** e piazzarlo su un Edificio libero della penisola alla quale è attraccata la nave. Se la nave fantasma è sull'ultimo spazio a destra (in mare aperto) oppure non ci sono rimasti segnalini Pirata sulla nave fantasma salta questo punto.

2. Ogni giocatore con il dischetto Commercio su una nave mercantile riprende il proprio dischetto e lo rimette di fronte a se.
3. Poi ogni nave viene mossa sulla **penisola successiva** verso destra. Per farlo, prendi la nave posta nell'ultimo spazio a destra e piazzala alla sinistra della prima nave a sinistra. Poi fai scorrere tutte le navi finché i sei spazi riservati alle navi mercantili sono tutti coperti nuovamente, con le navi allineate all'illustrazione presente sul tabellone.



4. Infine il primo giocatore corrente consegna il segnalino di primo giocatore al giocatore alla sua sinistra. Questo giocatore quindi inizia un nuovo Round d'Asta.



# FINE DEL GIOCO

**Alla fine del round** nel quale almeno un giocatore ha piazzato il suo **ultimo segnalino Pirata**, il gioco termina. Non importa se ciò è accaduto vincendo un'asta o usando l'azione associata alla nave mercantile.

Adesso effettua il conteggio Finale, nel quale tutti i giocatori ricevono dei punti vittoria:



**Per ogni carta Tesoro** che un giocatore possiede, egli riceve 1 punto vittoria.

**Per ogni 5 Monete** che il giocatore possiede (cioè segnate sul tracciato Monete), egli guadagna 1 punto vittoria.

Poi tutti i giocatori rivelano le loro carte Obiettivo. Ogni carta Obiettivo fa guadagnare al proprietario dei punti vittoria se egli ha assolto i compiti indicati sulla carta Obiettivo.

**Importante:** Ci sono 2 copie di ogni carta Obiettivo. Se un giocatore possiede entrambe le copie, può conteggiare solo 1 di esse (cioè i punti per lo stesso obiettivo non sono mai raddoppiati).

**Ci sono 4 tipi di carte Obiettivo:**



**Per ognuno** dei suoi segnalini Pirata piazzato sul tipo di **Edificio** indicato, il giocatore riceve il numero dei punti vittoria indicato (2, 3, 4 o 6).



**Per ogni carta Pappagallo** che il giocatore possiede, egli riceve 1 punto vittoria.



**Per ogni tessera Merce** del tipo indicato che il giocatore possiede, egli riceve 1 punto vittoria. La sostituzione al cambio di 3:1 è applicabile. Se il giocatore possiede delle tessere Merce per le quali non ha carte Obiettivo appropriate, può considerare 3 tessere Merce come 1 del tipo richiesto dalla carta Obiettivo.



Se il giocatore possiede **più Edifici** sulla penisola indicata rispetto a tutti gli altri giocatori (cioè ha la maggioranza dei pirati sulla penisola), egli guadagna 6 punti vittoria. Se egli possiede almeno 1 Edificio sulla penisola indicata, ma non la maggioranza, riceve 2 punti vittoria.

**Importante in partite con 2 giocatori:** Quando determini le maggioranze, i segnalini Pirata piazzati sulla penisola dalla nave fantasma contano come se fossero di un 3° giocatore.

**Nota:** Contrariamente alle carte Tesoro e le Monete, le tessere Merce e le carte Pappagallo non sono conteggiate automaticamente. Esse hanno un valore solo se il giocatore ha le carte Obiettivo appropriate!

Dopo che tutte le carte sono state valutate, il giocatore con il maggior numero di punti vittoria ha vinto il gioco. In caso di pareggio, vince fra i giocatori in pareggio quello che ha più Monete indicate sul tracciato Monete. Se perdura la parità la vittoria viene condivisa.

**Note Aggiuntive:**

- La riserva comune delle tessere Merce non è limitata. Se qualche tipo di merce dovesse terminare, usa qualsiasi cosa sia appropriato in sostituzione.
- Le carte Pappagallo e le carte Tesoro sono limitate. Se uno di questi mazzi termina, nessun altro giocatore potrà ricevere altre carte del tipo terminato.
- Se un giocatore dovesse superare le 20 Monete sul relativo tracciato, egli piazza il suo segnalino **+20 Monete** sotto al dischetto sul tracciato Monete. Se dovesse scendere nuovamente sotto le 20 Monete, rimuove il segnalino **+20 Monete** da sotto il dischetto sul tracciato Monete.



**Esempio:** *Phil* possiede 3 carte Tesoro ed ha 7 Monete segnate sul relativo tracciato. Per le sue carte Tesoro riceve 3 punti vittoria, mentre le sue Monete riceve 1 Punto Vittoria. Egli ha anche 6 carte Obiettivo e riceve i punti per queste come segue:



**6 Punti Vittoria**

Egli possiede più Edifici sulla penisola arancio rispetto agli altri giocatori.

**2 Punti Vittoria**

Egli possiede 2 Edifici sulla penisola gialla ma non ha la maggioranza.

**6 Punti Vittoria**

Egli possiede 2 negozi di ancore.

**Nessun Punto Vittoria**

Non possiede alcun negozio di portafortuna.

**6 Punti Vittoria**

Egli possiede il pub.

**4 Punti Vittoria**

Egli possiede 3 tessere Merce blu e può sostituire 3 tessere di altra merce per un'altra tessera blu.

## Le carte Pappagallo

Un giocatore può giocare le carte Pappagallo durante il suo turno quando effettua un'offerta o un rilancio. Egli può giocare più carte Pappagallo assieme. Le carte Pappagallo giocate sono scartate e rimesse nella scatola.



Ci sono 2 tipi di carte Pappagallo:



Il giocatore non rilancia sull'offerta corrente ma la mantiene allo stesso livello. Egli può comunque riposizionare i dadi come desidera, tuttavia la somma dei dadi posti sul tracciato Offerte non deve essere differente rispetto all'offerta precedente.



Prima di comporre la sua offerta, il giocatore può cambiare il risultato del dado del colore indicato dalla carta a suo piacimento. Tuttavia ciò non inficia alcuna delle altre regole relative all'asta (cioè l'offerta deve essere comunque superiore alla precedente, i dadi devono essere posti in senso discendente ecc.).



**CREDITI**  
**Author:** Michael Rieneck | **Illustrations:** Klemens Franz | **Traduzione in Italiano e Impaginazione:** Francesco "ZeroCool\_ITA" Neri  
**Copyright:** © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg | All rights reserved. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)  
**Distribution:** Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

