

## North Wind – il riassuntone

Separazione ottimale dei componenti:

- 4 buste ziplock, una per giocatore, ciascuna contenente: 5 monete, 1 lettera di scambio, 10 cubi punti vittoria del proprio colore (lasciatene due nella busta per una partita a quattro giocatori), 4 segnalini membro dell'equipaggio, 4 cannoni.
- il comodo inserto removibile deve contenere i seguenti segnalini, ognuno in un proprio scomparto: i grano, pesce, sale, legno, vino, capitano dei pirati (sono uguali ai segnalini membro dell'equipaggio ma sono di colore blu scuro)

Setup:

- 1) **Barche:** posizionate la vela sul numero 4 e datene una ad ogni giocatore, insieme alla busta che contiene i componenti dello stesso colore.
- 2) **Plancia punti vittoria:** piazzatela in uno dei lati del tavolo con l'immagine dei porti rivolta verso il centro
- 3) **Tessere mare:** lasciate le tre tessere destinazione (Norderkap, Trutzhavn e Olesand) a parte e fate tre pile di sette tessere ciascuna a faccia in giù. Aggiungete le tre tessere destinazione a faccia in giù ognuna in una pila diversa e mescolatele di nuovo. Piazzate le tre pile sotto la plancia punti vittoria. La pila che contiene il porto di Norderkap deve essere posizionata sotto la sua immagine, quella che contiene il porto di Trutzhavn sotto la sua immagine e quella con il porto di Olesand sotto la sua.
- 4) **L'inserto** con gli altri segnalini: piazzatelo sul tavolo in una zona facilmente raggiungibile. Lasciate abbastanza spazio sotto la plancia dei punti vittoria per poter eventualmente disporre una fila di sei tessere mare. Fate poi una riserva generale con le monete e le lettere commerciali rimaste

Turno di gioco (pag.2) :

Il giocatore di turno:

Fase 1: riceverà **1 oro** se non ne ha

Fase 2: **viaggerà** scoprendo tante tessere quanto la sua velocità di navigazione da una delle tre pile finché non avrà fatto due azioni o il viaggio sarà terminato

Fase 3: **mescolerà** la pila scelta per il viaggio rimettendo dentro le tessere

Gli altri giocatori:

Possono eseguire la stessa azione scelta dal giocatore di turno se si tratta di una azione di commercio (La A in alto a sinistra nella tessera mare dovrà essere sottolineata) usando **una lettera commerciale**.

Le tessere azione (pag. 3) :

- **Azione porto commerciale:** puoi comprare o vendere fino a due dei beni mostrati
- **Azione porto di equipaggiamento:** puoi migliorare la nave comprando per una moneta un cannone o un membro dell'equipaggio o alzando la velocità di navigazione alzando di una posizione la vela del ponte per due monete.
- **Azione Nave mercantile:** puoi comprare o vendere beni per due o tre monete come in figura
- **Azione Porto di destinazione:** puoi adempiere a un contratto dalla colonna dei contratti di quel porto, solo il primo libero a partire dal fondo e solo uno per turno. Consegna i beni richiesti e posiziona uno dei tuoi cubetti sul contratto. **Spazi bonus per i cubi vittoria:** un cubo su ogni porto per chi ha la maggioranza di contratti di quel porto (rimuovere cubo se la maggioranza è condivisa) / un cubo se si è consegnato almeno un contratto in ognuno dei tre porti / un cubo se si è assunto il quarto membro dell'equipaggio
- **Azione Ricerca il relitto:** puoi prendere due ori dalla riserva

Le tessere Evento (pag.4) :

tira il dado se esce la moneta d'oro prendi una moneta, se escono i teschi hai incontrato i pirati: scegli se pagare una moneta e continuare il viaggio o combattere.

La forza dei pirati è determinata dal numero di teschi sul dado (1,2 o 3). Tira il dado nero per ogni cannone che possiedi: la faccia nera è un mancato, la palla d'argento vale un colpo a segno, le due palle blu vale un colpo a segno o due se si possiede il cannoniere come membro d'equipaggio. Per vincere bisogna fare tanti colpi a segno quanto la forza dei pirati, in caso si cattura un capitano dei pirati o una moneta se la prigioniera della nave ha entrambi gli spazi già pieni. In caso di sconfitta il viaggio termina.

Gli eventi non contano come azioni per il termine del viaggio.

La partita termina quando un giocatore avrà piazzato il suo decimo cubo punto vittoria in una partita a 4 giocatori o il suo ottavo in una a 2 o 3 giocatori. Egli è il vincitore.

Benefici membri equipaggio (pag.6) :

**Barcaiolo** (nave2X) : comprare o vendere 2 beni durante l'azione nave mercantile. O comprare un bene e vendere un altro bene.

**Contabile** (moneta +1) : ricevi una moneta in più in totale quando vendi

**Cannoniere** (dado) : due colpi quando il dado battaglia nero mostra il simbolo delle due palle di cannone

**Tesoriere** (due mani con le monete) : se non hai soldi a inizio turno ricevi due monete anziché una.

**Vedetta** (coffa) : guardi la prima tessera della pila che hai scelto per navigare e se vuoi la metti in fondo alla pila.