

## North Wind – Regolamento

### Regole per il setup:

Prepara le navi come descritto nel regolamento, con la vela al punto 4 sull'albero maestro, e a seguire:

- 1) Piazza la **plancia dei punti vittoria** su uno dei due lati del tavolo. Le immagini dei tre porti (Norderkap, Trutzhavn e Olesand) devono puntare verso il centro del tavolo.
- 2) Dal set completo delle **tessere mare**, rimuovi tre tessere porto di destinazione di Norderkap, Trutzhavn e Olesand. Piazza ognuna di queste tessere sull'immagine corrispondente nella plancia dei punti vittoria (Norderkap su Norderkap, etc.)
- 3) Mescola le tessere mare rimanenti a faccia in giù (con il retro rivolto verso l'alto) e fai tre pile, ognuna con sette tessere. Piazza le pile sotto ogni carta porto obiettivo.
- 4) Gira le tessere porto obiettivo a faccia in giù e piazzale in cima alle pile corrispondenti sotto la plancia dei punti vittoria
- 5) Rimescola ogni pila di tessere (dovrebbero contenerne otto adesso) e ripiazzale nella stessa posizione sotto la plancia dei punti vittoria. Così facendo tutti i giocatori sanno in quale pila si trova ogni porto obiettivo. Per esempio la tessera destinazione di Norderkap sarà nella pila sotto l'immagine del porto di Norderkap della plancia punti vittoria.

### Setup aggiuntivo:

- Sistema i beni: metti in ordine i segnalini **grano, pesce, sale, legno e vino**, insieme ai segnalini **capitano dei pirati** blu scuro nei sei compartimenti dell'insero removibile. Piazza l'insero sul lato del tavolo opposto a quello dove si trova la plancia vittoria, facilmente raggiungibile dai giocatori.
  - Piazza le monete e le lettere di commercio vicino alla plancia.
  - Piazza il dado evento bianca e il dado battaglia nero vicino alla plancia
  - Ogni giocatore riceve la propria scorta personale che piazzerà davanti a sé: 5 monete come capitale iniziale, 1 lettera di commercio, 10 cubi punti vittoria del proprio colore (8 in una partita a quattro giocatori), 4 segnalini membro dell'equipaggio, 4 cannoni.
- Tutto il materiale inutilizzato va riposto nella scatola.

### La Tua Nave

Ogni giocatore prende la nave del colore scelto (identificata dal colore della vela) e la piazza di fronte a sé. Il ponte di ogni nave si divide in tre aree:

- La **prigione** si trova a prua. Fino a due capitani pirati (i segnalini blu scuro) possono essere tenuti nei due alloggiamenti della prigione in qualsiasi momento.
- La **stiva** si trova al centro del ponte. I sei alloggiamenti della stiva possono contenere fino a sei beni. Puoi conservare un massimo di due beni dello stesso tipo.
- La **cabina** si trova sul retro del ponte e può ospitare fino a quattro membri dell'equipaggio nel suo alloggiamento. L'alloggiamento nella coffa può contenere un membro dell'equipaggio.

**Importante:** i segnalini possono essere piazzati solo nelle aree specifiche a loro assegnate. Per esempio non è permesso piazzare un capitano dei pirati in cabina o piazzare beni nella coffa o nella prigione.

## Svolgimento

Il giocatore più giovane inizia per primo. In ogni turno, ogni giocatore eseguirà i seguenti passi nell'ordine che segue:

- 1) **Rendita aurea per il povero:** se non hai oro all'inizio del tuo turno, prendi 1 oro dalla riserva.
- 2) **Viaggio per il commercio:** Scegli una delle tre pile di tessere mare da cui vuoi pescare. Una alla volta, rivela le tessere dalla pila selezionata fino a un numero massimo uguale alla tua velocità di crociera corrente. (Quindi all'inizio del gioco ogni giocatore può pescare fino a quattro tessere). Questa è la distanza di navigazione della tua nave. **Dopo aver pescato una tessera, devi risolverla prima di pescare la prossima:**
  - Se hai pescato una tessera Evento (la tessera mostra la nebbia e ha una E nell'angolo in alto a sinistra), devi tirare il dado evento bianco.
  - Se hai pescato una tessera Azione (una tessera con una A nell'angolo in alto a sinistra), puoi decidere di eseguire o meno l'azione mostrata dalla tessera.
  - Solo dopo aver risolto la tessera puoi rivelare la prossima (se lo desideri)

Le azioni che possono essere eseguite con la tessera Azione, e i possibili eventi delle tessere Evento, sono descritti nella sezione **“Le Tessere Mare in dettaglio”**

**Limite di due azioni per viaggio:** Se peschi una tessera Azione, puoi decidere se fare uso della sua azione o no. Usare l'azione conta come un'azione. Puoi fare solo fino a due azioni durante il tuo viaggio (turno). Una volta che hai svolto due azioni, il tuo viaggio termina immediatamente, anche se ti sarebbe rimasta una o più tessere da svelare secondo la tua velocità di navigazione. Se usi una tessera azione, indicalo ruotando la tessera di 45 gradi a sinistra.

Ottenere una lettera di commercio: dopo che hai finito il tuo viaggio commerciale, riceverai una lettera di commercio, se entrambe le seguenti condizioni si sono verificate:

- Completati il viaggio dopo aver fatto una sola azione o senza aver fatto azioni.
- Hai solo una lettera di commercio o non ne hai affatto, in quanto non puoi tenere più di due lettere di commercio in qualsiasi momento.

3) **Mescolare le tessere:** Quando il tuo viaggio è terminato mescola a faccia in giù tutte le tessere della pila scelta, compreso quelle pescate in questo turno, e piazza la pila nella sua posizione.

Il prossimo giocatore in senso orario adesso svolge il suo turno. Se lo desidera può “spezzare” il mazzo che deciderà scegliere prima del suo viaggio commerciale, per assicurarsi che la pila sia stata mescolata appropriatamente.

## Le Tessere Mare in dettaglio

### 1) Azioni di commercio:

- **Azione porto commerciale:** Una tessera che mostra il porto commerciale ti permette di comprare o

vendere fino a 2 dei beni mostrati. Per comprare beni, prendili dalla riserva, posizionali sugli alloggiamenti della stiva della tua nave, e paga l'oro necessario. Per vendere beni, prendili dalla tua stiva e mettili nella riserva, e prendi la somma appropriata di monete d'oro come pagamento. Ricorda:

Puoi stivare al massimo **due beni dello stesso tipo**.

Se i sei alloggiamenti della stiva sono pieni, non potrai comprare altri beni a meno che tu non faccia spazio gettandoli dalla nave (e quindi rimettendoli nella riserva generale senza pagamento).

- **Azione porto di equipaggiamento:** Una tessera che mostra il porto di equipaggiamento, ti permette di equipaggiare la tua nave pagando la somma di oro mostrata sulla tessera. Tu puoi comprare 1 livello di velocità di navigazione o 1 cannone o 1 nuovo membro dell'equipaggio.

Per comprare una velocità di navigazione paga 2 ori e sposta la vela nel livello immediatamente più alto dell'albero maestro. La velocità più alta incrementerà la tua distanza di navigazione nei prossimi turni.

Per comprare un cannone paga 1 oro e posiziona un cannone dal tuo stock in un alloggiamento per cannoni libero della tua nave.

Per assumere un nuovo membro dell'equipaggio, paga un oro e posiziona un membro dell'equipaggio dal tuo stock sulla coffa o sulla cabina. I benefici dei membri dell'equipaggio sono descritti nell'ultima pagina del regolamento.

- **Azione Nave mercantile:** Dipende dal mercante, puoi comprare o vendere un bene per 2 o 3 ori come mostrato sulla tessera.

**Usare le lettere commerciali:** Nelle tessere dove la A è sottolineata, un avversario può usare un'azione di commercio che hai appena eseguito. Può vendere o comprare lo stesso materiale dal porto o dal mercante, e può comprare una delle tre migliorie per la nave nel porto di equipaggiamento.

## 2) Altre azioni

- **Azione Porto di destinazione:** se peschi una tessera mare che mostra un porto di destinazione (Norderkap, Trutzhavn o Olesand), puoi – se ne hai soddisfatto i requisiti – adempiere a un contratto per questo porto (vedi pagina 4 “adempiere a un contratto”)

- **Azione Ricerca il relitto:** quando esegui l'azione della tessera che mostra un relitto, puoi prendere 2 ori dalla riserva.

Nota: quando fai una delle due altre azioni, gli avversari non possono usare le lettere commerciali.

## 3) Tessere Evento (“la nebbia”)

Se peschi una tessera evento che mostra la nebbia, devi immediatamente tirare il dado evento bianco e incontrerai i pirati o scoprirai un tesoro a seconda del risultato.

### (a) Nave Pirata

L'evento “Nave pirata” avviene quando il risultato mostra 1,2 o 3 teschi. Questa è la forza dei pirati. Adesso

hai una scelta:

- Pagare un oro e continuare il viaggio, se non hai già raggiunto la distanza massima di navigazione o:
- Entrare in battaglia contro la nave pirata.

**Battaglia:** Ogni cannone sulla nave ti permette di tirare un dado nero di battaglia. Se il risultato è una palla di cannone d'argento, ha messo un colpo a segno. Per vincere la battaglia devi almeno raggiungere lo stesso numero di forza dei pirati. Se il risultato è due palle di cannoni blu, metti a segno due colpi se sulla nave hai un cannoniere, altrimenti conta come un colpo solo. Se il dado mostra la faccia vuota, il colpo è andato a vuoto.

In caso di **vittoria**: prendi un capitano dei pirati blu scuro e posizionalo in uno dei due spazi della prigione della tua nave.

In caso di **sconfitta**: il tuo viaggio termina immediatamente.

Nota: Se incontri una nave pirata e non hai un numero sufficiente di cannoni per vincere o oro da pagare, la battaglia viene considerata persa immediatamente.

Se vinci una battaglia e la prigione della tua nave è già piena riceverai una moneta invece di un capitano dei pirati.

Le tessere evento non vengono mai considerate come azioni.

### **(b) Scoperta del tesoro**

L'evento "Scoperta del tesoro" avviene quando il dado mostra una moneta d'oro. Puoi prendere una moneta dalla riserva.

### **Adempiere a un contratto**

Sulla plancia dei punti vittoria, ogni porto ha una sua colonna contratti. Norderkap chiede vino o oro per stimolare l'economia locale. In Trutzhavn i capitani pirati catturati sono piazzati nella galera locale. In più chiedono vino o oro. Olesands è stata bruciata dai pirati e hanno bisogno di consegne di legno, pesce, sale e grano per ricostruire.

In ogni colonna, i contratti devono essere adempiti dal fondo in su, in direzione delle frecce marroni. Ne consegue che all'inizio del gioco solo i tre contratti in fondo sono disponibili: 1 vino per Norderkap, 1 capitano dei pirati da consegnare alle galere di Trutzhavn e 1 sale e 1 pesce per Olesand.

Se peschi una tessera con un porto di destinazione e possiedi i beni mostrati sul contratto corrente del porto (il più basso non occupato), puoi adempiere a un contratto. Restituisci i beni richiesti nella riserva e piazza uno dei tuoi cubetti punti vittoria sullo spazio del contratto. Ogni spazio contratto può contenere un solo cubo punto vittoria.

Importante: Puoi adempiere a un solo contratto durante il tuo turno, anche se possiedi i beni necessari per adempiere al prossimo, dovrai aspettare il tuo prossimo per soddisfarlo, se sarà ancora disponibile.

### **Spazi bonus per i cubi vittoria**

### **1) Bonus per la maggioranza di contratti completati**

Se sei il giocatore ad aver piazzato più contratti di uno dei tre porti puoi posizionare uno dei tuoi cubi punti vittoria nello spazio bonus del porto corrispondente. Se un altro giocatore raggiunge lo stesso numero di contratti soddisfatti potrà rimuovere il tuo cubo. Potrà mettere il suo solo in caso superi gli altri giocatori, detenendo la maggioranza per i contratti in quel porto.

Nota: se sei il primo giocatore ad aver adempiuto a un contratto, allora puoi mettere il cubo nello spazio bonus, perché in quel momento avrai la maggioranza.

### **2) Bonus per le consegne verso tutti i porti obiettivo**

Se hai adempiuto almeno a un contratto in ognuno dei tre porti, puoi piazzare un cubo vittoria del tuo colore in più in questo spazio.

### **3) Bonus per l'equipaggio al completo**

Se hai assunto tutti e quattro i membri dell'equipaggio a disposizione della tua nave, piazza il cubo vittoria del tuo colore in questo spazio.

### **Benefici dei membri dell'equipaggio**

Quando assumi un membro dell'equipaggio devi scegliere in quale spazio della cabina posizionarlo o se posizionarlo sulla coffa. La posizione scelta determinerà il tipo di beneficio, diverso a seconda dall'icona. Attenzione però: una volta posizionato il membro dell'equipaggio non lo si potrà più spostare. Ecco i benefici:

**Barcaiolo** (nave2X) : quando usi l'azione nave mercantile, puoi comprare o vendere 2 beni anziché solo uno. O in alternativa, puoi comprare un bene e vendere un altro bene.

**Contabile** (moneta +1) : Quando vendi 1 o 2 beni, puoi ricevere 1 moneta in più (per l'azione di vendita totale non ogni singola vendita).

**Canniere** (dado) : Quando il dado battaglia nero mostra il simbolo delle due palle di cannone blu, ottieni due colpi a segno.

**Tesoriere** (due mani con le monete) : Nella fase 1 se non hai soldi a inizio turno ricevi due monete anziché una.

**Vedetta** (coffa) : Puoi guardare la prima tessera della pila che hai scelto per navigare e se vuoi metterla in fondo alla pila. Questo non conta come una tessera per la velocità di navigazione.

### **Fine della partita**

Nella partita a 2-3 giocatori, il primo giocatore a piazzare tutti e dieci i cubi punti vittoria sulla plancia dei punti vittoria è dichiarato vincitore. In una partita a 4 giocatori solo 8 cubi vittoria vanno piazzati per poter vincere.