

OLTRE MARE

Differenze rispetto alla vecchia edizione

Sperando di fare cosa gradita a chi e' interessato alla nuova versione di Oltre Mare, posto qui di seguito la risposta dell'autore (Emanuele Ornella) ad alcune domande che un giocatore gli ha posto in un NG. (Trilobit)

Q: Ciao, ho comprato ad Essen la nuova edizione di Oltremare pubblicata dalla Amigo. Volevo sapere se ci sono differenze/correzioni rispetto al regolamento della prima edizione.

A: Modifiche del gioco sono:

- alcuni punteggi sulle carte sono state modificate*
 - sono stati aggiunti dei collegamenti tra le città nella mappa*
- Ma non sono modifiche al regolamento.*

Ho notato che nella nuova edizione ad esempio ci sono dei segnalini quadrati con su scritto -1 che non hanno riscontro a mio parere nel regolamento Mind The Move; qualcuno sa dirmi a cosa servono?

C'è una regola per cui se un giocatore scende sotto i 0 Ducati per comprare le Carte dal mazzo deve pagare le successive 4 Ducati anzichè

3. Questo è stato introdotto per evitare di fare "debiti" sotto i 0 Ducati...

Il segnalino con il meno serve proprio a ricordarti questo. Se scendi sotto i 0 Ducati lo prendi e "risali" di 5 ducati. Lo rimuovi appena sei salito nuovamente oltre il tuo debito. Quando ce l'hai per acquistare una carta la paghi 4.

Questo di fatto non è ancora un cambiamento ma solo un modo per gestire i soldi negativi... cosa che comunque capita abbastanza raramente...

Anche la figura del primo giocatore, a che serve??

Questa modifica è più sostanziale. L'obiettivo è che tutti i giocatori giochino lo stesso numero di turni in una partita. Nella versione Mind the Move il gioco si interrompeva immediatamente quando un giocatore finiva il mazzo delle carte. Lui finiva il turno, ma gli altri giocatori non potevano più giocare, restando di fatto con delle carte in mano inutilizzate.

Per evitare questo si è introdotto il segnalino del Giocatore Iniziale, che non cambia mai durante la partita: è proprio il giocatore che ha iniziato la partita. Il gioco terminerà con il giocatore alla sua destra realizzando così l'equità del numero di turni.

Per risolvere il problema dell'esaurimento del mazzo di fatto si opera così.

QUando si trova la carta venezia per il punteggio a metà partita, tutti i giocatori contano i loro punti sia nel mazzo stiva, sia i punti negativi dei pirati. Si escludono solamente le carte raggruppate in cima al mazzo stiva che restano per l'inizio della seconda parte del gioco.

Tutte le carte vengono rimescolate e messe in fondo al mazzo con in cima nuovamente la carta venezia. Quando questa viene pescata per la seconda volta iniziano gli ultimi turni di gioco (che si concludono appunto con il giocatore alla destra del giocatore con il segnalino di Primo Giocatore). Ci sono sufficienti carte nel mazzo da permettere la conclusione del gioco.