

SHIPYARD

TRADUZIONE NON UFFICIALE di Andrea Casarino

Panoramica

Il giocatore e' proprietario di un cantiere navale. Il tuo scopo e' quello di costruire la miglior nave nel tempo prestabilito. Appena una nave completa lascia il cantiere essa viene valutata sulla base di alcuni criteri e le azioni della tua compagnia saliranno. Puoi scegliere se costruire un veloce mercantile, un piroscafo transoceanico o una barca a vela, tenendo presente anche i bonus che potresti ricevere dai tuoi contratti governativi segreti.

Componenti

- Tavolo da gioco diviso in due parti
- 4 schede cantiere sulle quali costruirai le tue navi
- 8 carte azioni

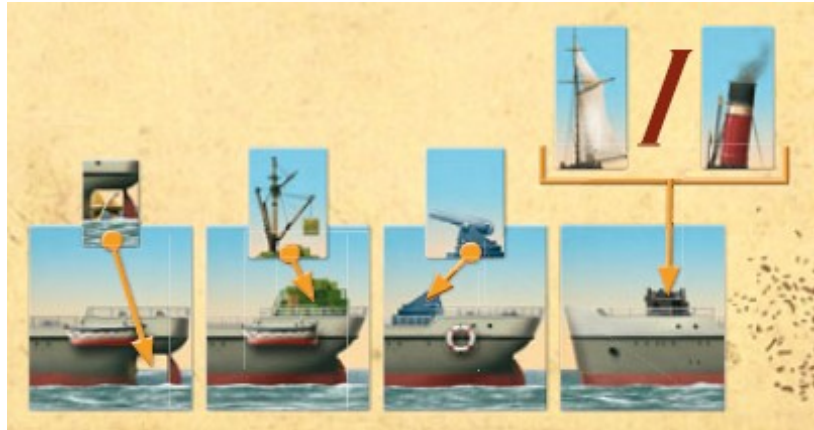


- 104 carte nave che saranno utilizzate per costruire le tue navi. Una carta nave puo' essere una prua, una parte di mezzo o una poppa. Le carte con le parti centrali sono suddivise su due mazzi distinguibili dal dorso.



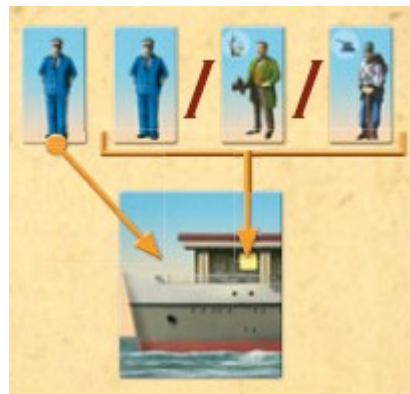
- Equipaggiamento. Ogni pezzo di equipaggiamento ha uno specifico punto di montaggio. Se la carta nave non ha raffigurato lo stesso tipo di punto di montaggio allora il pezzo di equipaggiamento non vi puo' essere montato (verificare la figura). Se un pezzo di un certo tipo e' esaurito, puoi usare qualsiasi segnalino esterno al gioco (monete, graffette, ecc...) per sostituirlo. Il numero di pezzi di equipaggiamento e' quindi da considerarsi illimitato.

- 24 vele
- 24 ciminiere
- 24 eliche
- 24 gru
- 24 cannoni



- Equipaggio. Ogni membro dell'equipaggio ha bisogno di una cabina. L'unica eccezione e' il Capitano che puo' posizionarsi ovunque. Qualsiasi altro Capitano viene considerato un ufficiale aggiunto e in questo caso ogni ufficiale aggiunto necessita di una propria cabina.

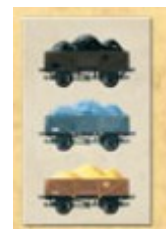
- 24 capitani
- 24 manager
- 24 soldati



- 24 canali navigabili nei quali le tue navi saranno valutate durante la navigazione all'interno di essi



- 2 x 12 contratti governativi in due mazzi
- 48 impiegati che ti aiuteranno a rendere la nave piu' efficiente
- 14 treni merci per trasportare merci che potrai vendere o scambiare



- 4 x 5 pezzi per giocatore: 3 miniature per la scelta delle azioni, 1 segnalanti, 1 miniatura di nave per indicare la navigazione sui canali navigabili
- 5 segnalini per mantenere traccia dei turni e delle azioni
- 40 monete suddivise in pezzi da 1 e da 5 fiorini
- Un regolamento

Setup

Ogni giocatore riceve:



1. Mappa del cantiere
2. Segnalini e miniatura di nave
3. Un miniatura per 3/4 giocatori oppure **tre miniature per 2 giocatori**
4. un segnalino treno merci con tutti i tipi di merci
5. sei fiorini
6. contratti governativi, assegnati a sorte, faccia in giu'. Ogni giocatore riceve 3 contratti verdi e 3 contratti blu.

Rimettere nella scatola i contratti governativi e tutti i segnalini dei giocatori non utilizzati.

Ciascun giocatore puo' guardare i proprio contratti governativi in qualsiasi momento ma deve tenerli segreti agli altri giocatori. Tutti gli altri oggetti acquisiti durante il gioco (fiorini, equipaggiamento, equipaggio, impiegati, canali navigabili e carte nave) sono pubblici e devono essere mantenuti ben visibili a tutti gli altri giocatori.

Mappa di gioco

La mappa di gioco e' suddivisa in due parti. Piazzare accostate (verticalmente o orizzontalmente) le due parti di mappa l'una all'altra al centro del tavolo.

Piazzare le varie componenti del gioco sulla mappa:

1. Le carte nave vanno riordinate in 4 mazzetti sulla base del dorso delle carte stesse. Mischiare ciascun mazzo. Combinare i due mazzi delle parti centrali piazzando il mazzo piu' grosso sopra quello piu' piccolo. Posizionare i 3 mazzi cosi' composti (prua, parte centrale, poppa) a faccia in giu' negli spazi indicati.
2. Pescare le prime 10 carte dal mazzo delle parti centrali e piazzarle a faccia in su sulla mappa sotto il mazzo.
3. Pescare le prime 5 carte dal mazzo delle prue e piazzarle a faccia in su sulla mappa sotto il mazzo. Fare la stessa cosa con il mazzetto delle poppe.
4. Mescolare il mazzo dei treni merci e piazzarlo nello spazio indicato a faccia in giu'. Pescare le prime 5 carte e disporle nello stesso modo delle carte navi sotto il mazzo. Procedere nella stessa maniera con il mazzo dei canali navigabili.
5. Ogni giocatore deve piazzare il suo segnalino sul segnapunti nello spazio indicante zero.
6. Gli elementi di equipaggiamento e l'equipaggio devono essere piazzati negli spazi indicati lungo il bordo della mappa.
7. Le monete vanno piazzate al centro della traccia azione.
8. Le carte azioni vanno posizionate sulla traccia azione. Alcune carte azioni devono essere posizionate rispettando l'illustrazione sulla traccia stessa.

9. La carta azione sussidio e' utilizzato solo nel caso di quattro giocatori. Per due o tre giocatori va rimessa nella scatola. Per quattro giocatori va posizionata nell'apposito spazio.
10. Le restanti carte azioni vanno posizionate a caso in mezzo agli spazi indicati.
11. Il segnalino del conto alla rovescia va posizionato nell'appropriata traccia in corrispondenza del numero di giocatori.
12. Il segnalino per assunzione dell'equipaggio e' piazzato a caso in uno dei quattro settori del cerchio verde. In maniera analoga il segnalino per gli elementi di equipaggiamento va posizionato a caso in un dei quattro settori del cerchio marrone. Invece il segnalino per lo scambio merci va piazzato nello spazio indicato in figura.
13. Il segnalino per assunzione equipaggio va posizionato in uno spazio a caso dell'ovale viola.
14. Separare i mazzi degli impiegati in due mazzi in base al dorso. Mescolare il mazzo marrone, pescare e posizionare a caso le carte lungo la traccia impiegato a faccia in su. Per la prima partita si raccomanda di riaggiustare le carte in maniera che ogni gruppo di tre abbia un reclutatore verde o un ingegnere marrone).
15. Per tre o quattro giocatori girare l'altro mazzo impiegati a faccia in su e piazzarle in cima alle carte con dorso marrone con cui si combinano. **In due giocatori vengono utilizzate solo le carte con il dorso marrone.**



1. Mazza treni merci
2. Treni merci disponibili
3. Mazza prue
4. Mazza parti centrali
5. Mazza poppe
6. Carte nave disponibili
7. Cerchio degli elementi di equipaggiamento
8. Segnalino per elementi di equipaggiamento
9. Cerchio per assunzioni equipaggio
10. Segnalino per assunzioni equipaggio

11. Esagono di scambio merci
12. Segnalino di scambio
13. Elementi di equipaggiamento
14. Traccia del conto alla rovescia
15. Segnalino per il conto alla rovescia
16. Mazza dei canali navigabili

- 17. Canali navigabili disponibili
- 18. Traccia delle azioni
- 19. Carta azione comando nella posizione iniziale
- 20. Carte azione
- 21. Monete
- 22. Segnapunti
- 23. Segnapunti giocatore
- 24. Equipaggio
- 25. Traccia impiegato
- 26. Segnalino assunzione impiegati
- 27. Carte impiegati
- 28. Reclutatore
- 29. Ingegneri




Svolgimento del gioco

I giocatori eseguono i turni iniziando da un giocatore scelto a caso e proseguendo in senso orario. Nel proprio turno il giocatore puo' scegliere una delle azioni disponibili sulla traccia delle azioni. L'azione permettera' di ricevere un elemento utile per aiutare a costruire la propria nave. Nel turno seguente si muovera' la carta azione davanti a tutte le altre e si scegliera' una differente carta azione. Nel seguito questo verra' spiegato nel dettaglio.

Se si completa una nave nel proprio turno, si potra' far partire una navigazione nel canale navigabile durante la quale acquisire punti in base alla velocita', equipaggio, elementi di equipaggiamento, sicurezza.

Mentre i giocatori eseguono i loro turni la linea delle carte azioni avanza' lungo la traccia delle azioni. Quando la carta azione comando raggiunge nuovamente la posizione iniziale il segnalino del conto alla rovescia viene mosso di uno spazio verso il basso e il gioco continua.

Il gioco finisce quando il segnalino del conto alla rovescia raggiunge lo spazio  oppure quando le carte navi sono finite. Viene conteggiato il bonus dovuto ai contratti governativi e il giocatore con il maggior punteggio vince la partita.

Il turno di gioco

Un turno e' suddiviso in 5 fasi:

1. Far avanzare la carta azione del precedente turno.
2. Scegliere una nuova azione.
3. Guadagnare fiorini.
4. Eseguire l'azione scelta (pagando sei fiorini e' possibile usufruire di un'azione bonus in questa

fase).

5. Se sono state completate una o più navi, iniziare la navigazione di un canale (questo è il modo per guadagnare punti vittoria).

Ogni fase è descritta nel dettaglio in seguito. Il primo turno sarà leggermente differente.

Il primo turno (per tre o quattro giocatori)

Al primo turno di ciascun giocatore si salta la fase 1 e si prosegue con le altre scegliendo un'azione. Le azioni disponibili e i potenziali fiorini che si prenderanno dipendono dalle azioni che sono state scelte dai giocatori precedenti.

NOTA: la propria miniatura viene utilizzata per indicare l'azione scelta. Ci sono tre miniature per ciascun colore ma per tre o quattro giocatori solo una ne viene utilizzata. Rimettere le due rimanenti nella scatola.

Il primo giocatore semplicemente sceglie un'azione (fase 2) posizionando la propria miniatura sull'azione scelta. Il primo giocatore non guadagna alcun fiorino (fase 3). Egli esegue immediatamente l'azione scelta (fase 4) e possibilmente acquistando un'azione bonus. Con questo probabilmente il turno finisce ma se una nave è completa il giocatore deve far partire la navigazione nel canale (fase 5).

Il secondo giocatore può piazzare la sua miniatura su qualunque carta azione tranne quella appena scelta dal primo giocatore. L'ordine è rilevante. Il secondo giocatore guadagna un fiorino se la sua miniatura è dietro alla miniatura del primo giocatore. Egli non guadagna nulla se la sua miniatura si trova invece davanti a quella del primo giocatore. Il secondo giocatore esegue l'azione appena scelta (e possibilmente un'azione bonus) alla fase 4 che può portare all'inizio della navigazione di un suo canale (fase 5).

I turni del terzo e del quarto giocatore sono simili: ogni giocatore sceglie una carta azione non ancora occupata piazzandoci la propria miniatura e guadagnando immediatamente un fiorino per ogni carta occupata che si trova davanti ad essa. Le fasi 4 e 5 sono esattamente uguali a quelle di un turno regolare e quindi descritte successivamente.

Dopo che l'ultimo player ha completato il proprio turno, si riparte con il turno del primo giocatore. Per il resto della partita tutti i turni partiranno dalla fase 1 e si procederà normalmente.

Il rosso sceglie di reclutare equipaggio e guadagna un fiorino perché il giallo è su una carta davanti ad esso. La carta occupata dal verde non fa guadagnare un fiorino al rosso perché essa è dietro la carta appena scelta.



Partita a due giocatori

In una partita a due giocatori saranno utilizzate tutte e tre le miniature per la scelta delle azioni. Due miniature indicheranno le carte azioni scelte in precedenza e la terza miniatura l'azione scelta nel turno corrente.

Come per le partite a tre o quattro giocatori il primo turno differisce leggermente dai turni normali.

Il primo giocatore sceglie una carta azione dalla traccia delle azioni e vi posiziona due miniature (fase 2). Non viene guadagnato alcun fiorino (fase 3). Le fasi 4 e 5 si svolgono normalmente (verranno spiegate nel dettaglio a seguire).

Il secondo giocatore sceglie una carta azione diversa da quella del primo giocatore e vi posiziona due miniature. Egli guadagna un fiorino se ha scelto una carta azione che si trova dietro a quella scelta dal primo giocatore, altrimenti non guadagna nulla se la carta azione scelta si trova davanti a quella già scelta dall'altro giocatore. Le fasi 4 e 5 si svolgono normalmente.

Il primo giocatore sceglie una carta azione ancora libera e vi posiziona l'ultima miniatura. Egli guadagna un fiorino per ogni carta occupata che ha davanti (una carta si considera occupata se vi è posizionata sia proprie miniature sia miniature avversarie). Le fasi 4 e 5 si svolgono normalmente.

Il secondo turno del secondo giocatore è analogo.

Dopo che ciascun giocatore ha eseguito due turni la partita prosegue normalmente con ogni giocatore che inizia dalla fase 1.

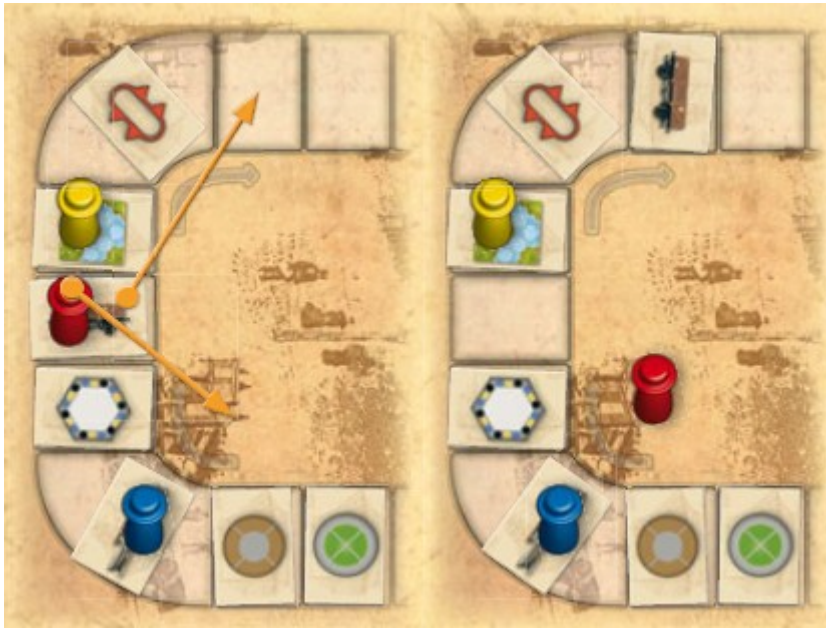


Il rosso sceglie di reclutare equipaggio e guadagna tre fiorini perché ci sono tre carte occupate davanti alla carta azione scelta.

Ecco il dettaglio delle singole fasi di un turno.

Fase 1: avanzamento della carta azione scelta precedentemente

In una partita a tre o quattro giocatori il turno inizia rimuovendo la propria miniatura e muovendo la carta azione nel primo spazio libero sulla traccia delle azioni davanti a tutte le altre carte azioni. In altre parole la carta azione scelta nel turno precedente diventa la nuova carta comando.

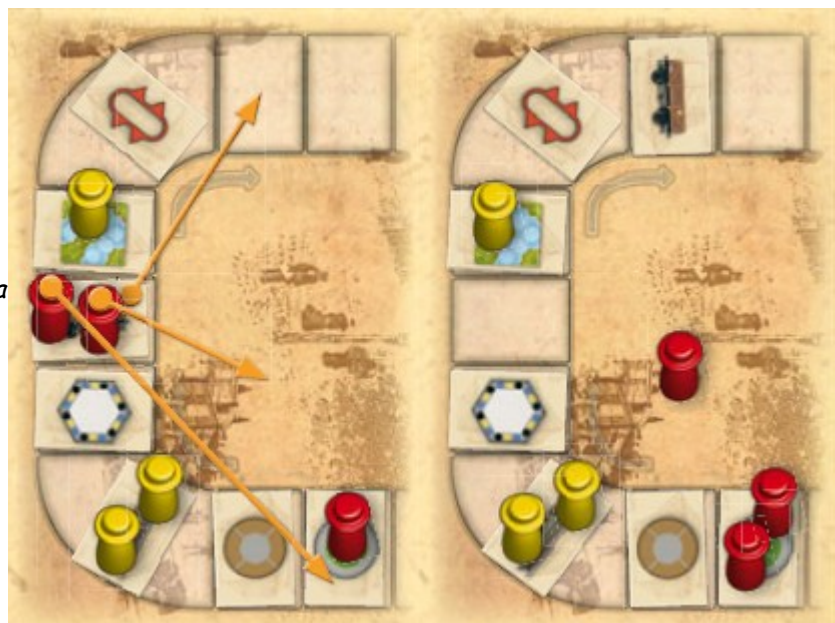


Esempio di fase 1 per una partita con tre o quattro giocatori.

Caso speciale: e' possibile che la miniatura sia gia' posizionata sulla carta comando. Anche in questo caso e' necessario muovere la carta azione. Essa viene mossa esattamente di uno spazio avanti. Questo puo' accadere solo al primo giocatore e solo durante il suo primo turno normale.

Caduta all'indietro: in casi rari l'ultima carta azione puo' rimanere cosi' indietro che la carta comando la raggiunge. Deve comunque rimanere uno spazio vuoto immediatamente davanti alla carta comando. Quindi se la carta comando va posizionata appena dietro l'ultima carta azione, muovere l'ultima carta azione stessa avanti di uno spazio (se lo spazio e' occupato muovere le carte davanti a loro volta di uno spazio e cosi' via).

Esempio di fase 1 per una partita con due giocatori.



In una partita a due giocatori la carta che deve avanzare e' quella scelta due turni precedenti. Rimuovere la carta su cui sono posizionate due miniature e piazzala sul primo spazio vuoto della traccia azioni. Piazzare una miniatura accanto alla miniatura gia' presente sulla carta azione scelta nel turno precedente.

La fase termina con una miniatura disponibile da utilizzare nella fase 2. Le altre due miniature indicano

invece l'azione scelta nel turno precedente. L'azione dei due turni precedenti sarà poi messa in testa alle carte azioni.

Fase 2: scegliere un'azione

Adesso si può scegliere un'azione tra quelle ancora disponibili. La scelta è soggetta alle seguenti limitazioni:

- non può essere scelta la carta comando (quella che il giocatore ha appena mosso);
- la carta azione non deve avere miniature posizionate sopra di essa;
- bisogna essere in grado di poter eseguire l'azione scelta.

Posizionare la miniatura sulla carta scelta.

Nota: in una partita a tre o quattro giocatori si avranno quattro azioni tra cui scegliere. In una partita a due giocatori se ne avranno soltanto tre.

Fase 3: guadagnare fiorini

Si possono guadagnare fiorini scegliendo un'azione che non è stata scelta da un po' di tempo.

Se una miniatura viene posizionata su una carta che si trova davanti a tutte le altre miniature, non si guadagna nessun fiorino. Altrimenti si guadagna un fiorino per ogni carta che si trova davanti a quella appena scelta.

Se la miniatura viene piazzata su una carta che si trova dietro a tutte le altre miniature, è possibile ricevere anche un bonus per gli spazi vuoti. Contare il numero degli spazi vuoti (ossia senza carte azione) tra la carta scelta e la carta più vicina davanti ad essa che sia occupata oppure no. Per ogni tre spazi vuoti si guadagna un fiorino (non si deve arrotondare: per sei spazi vuoti si guadagnano due fiorini, per cinque spazi vuoti se ne guadagna uno soltanto).

Non si guadagna il bonus per gli spazi vuoti se c'è almeno una miniatura dietro alla carta scelta.



Esempio: se viene scelta la carta dei canali navigabili, dello scambio merci o elementi di equipaggiamento, si guadagnano due fiorini perche' ci sono due carte davanti ad essa occupate. Non si guadagna altri fiorini se si sceglie la carta del canale navigabile o degli elementi di equipaggiamento poiche' ci sono solo rispettivamente due e uno spazio di distanza tra essi e la carta successiva. Scegliendo la carta dello scambio merci (tre spazi vuoti) si guadagna un fiorino ulteriore come bonus.

Nota per le partite con due giocatori: quando si calcola il guadagno in fiorini quello che conta e' il numero delle carte occupate. Si guadagna un fiorino per ogni carta occupata, non per ogni miniatura. Una carta si considera occupata quando su di essa vi e' una propria miniatura o una miniatura avversaria.

Fase 4: eseguire un'azione

Dopo aver ricevuto eventuali fiorini occorre eseguire l'azione scelta. Le azioni sono spiegate nel dettaglio nel prossimo capitolo.

Pagando sei fiorini e' possibile eseguire un'azione bonus. L'azione bonus puo' essere qualsiasi altra azione. Si puo' scegliere l'azione che e' appena stata mossa davanti. Si puo' scegliere un'azione che ha gia' una miniatura avversaria su di essa. L'unica azione che non puo' essere scelta come bonus e' quella scelta durante la fase 2 (quella con una miniatura su di essa). Non e' possibile comprare piu' di un'azione bonus.

Non si usano miniature per segnare le azioni bonus. Semplicemente si annuncia agli altri player di volerla fare, pagare sei fiorini ed eseguire l'azione.

Si possono eseguire le azioni bonus sia prima sia dopo aver eseguito l'azione richiesta. Si paga l'azione

bonus nel momento che viene svolta. Non e' possibile utilizzare i fiorini guadagnati con un'azione bonus per pagare l'azione bonus stessa mentre e' possibile utilizzare i fiorini guadagnati eseguendo l'azione richiesta per pagare l'azione bonus se quest'ultima viene eseguita per seconda.

E' possibile comprare l'azione bonus anche nel primo turno di gioco.

Nota per le partite con due giocatori: l'unica restrizione sull'azione bonus e' che non puo' essere quella scelta nel turno corrente ossia quella con una sola miniatura sopra. Si puo' scegliere la carta azione con sopra due miniature come azione bonus, se lo si desidera.

Fase 5: iniziare la navigazione di un canale

Una nave e' completa quando ha una prua sulla sinistra, almeno una parte centrale al centro e una poppa sulla destra senza spazi vuoti. Se si possiede una nave completa alla fine della fase 4 essa deve lasciare il cantiere navale per essere testata su un sistema di canali. Si guadagneranno punti vittoria per l'equipaggio, elementi di equipaggiamento ed caratteristiche di sicurezza. L'inizio di una navigazione e' spiegato nei capitoli successivi.

Non e' necessario completare una nave in ogni turno. Se non si hanno navi complete alla fine della fase 4 allora il turno finisce senza eseguire la fase di inizio navigazione.

Contratti governativi e conto alla rovescia

Ad ogni turno di un giocatore una delle carte azione viene spostata in cima alle altre con il risultato che le carte si muovono lungo la traccia delle azioni. Quando la carta comando viene piazzata nuovamente nello spazio iniziale (cioe' uno spazio prima dello spazio nero) le carte azioni hanno fatto un giro completo della traccia delle azioni.

Quando un giocatore sposta la carta comando nello spazio iniziale, prima di tutto esso deve completare il proprio turno. Poi muovera' il segnalino del conto alla rovescia di uno spazio verso il basso. In questo momento i giocatori potranno scegliere tra i propri contratti governativi. Questo dipende dal numero di giri e dal numero di giocatori.

In una partita a quattro giocatori si avranno tre contratti verdi e tre blue. Quando il conto alla rovescia raggiunge due (meta' della partita) ogni giocatore deve scartarne due per tipo.

In una partita a tre giocatori si avranno tre contratti verdi e tre blue. Ogni giocatore deve scartarne uno per tipo alla fine del primo e alla fine del secondo giro (quando il segnalino e' mosso sul due e sullo spazio non marcato).

In una partita a due giocatori si avranno tre contratti verdi e tre blue. Alla fine del primo giro (meta' della partita) ogni giocatore deve scartarne due per tipo.

Nota: i contratti governativi devono essere mantenuti segreti. Non devono essere rivelati nemmeno quando sono scartati.

In tutti i casi ogni giocatore avra' nell'ultimo giro solo due contratti governativi, uno verde e uno blu. Questi sono i soli che permetteranno di guadagnare punti vittoria nel conteggio finale.

Azioni

Costruzione di una nave



Sulla mappa di gioco ci sono 20 carte nave disponibili per la costruzione: 5 prue, 10 parti centrali e 5 poppe.

Si possono acquistare una, due o tre carte navi in qualsiasi combinazione.

Per ogni carta nave acquistata occorre indicare il numero di fiorini indicato. Le carte nave piu' in basso non costano nulla, quelle al centro costano uno e quelle nelle due righe piu' vicine ai mazzi costano 2.

Le carte nave servono per costruire una nave. Una nave completa ha la prua a sinistra, una poppa a destra e solo carte con parti centrali tra esse, senza spazi vuoti in mezzo. Una nave completa deve avere almeno una parte centrale.

E' obbligatorio piazzare tutte le carte nave acquistate nel cantiere navale rispettando le seguenti regole:

- la nuova carta deve essere piazzata in uno spazio vuoto
- non si possono muovere o riordinare le carte. L'unico modo per liberare spazio nel cantiere navale e' completare una nave (e le navi complete non possono lasciare il cantiere navale fino alla fase 5)
- non si possono riempire tutti gli spazi vuoti a meno che il risultato non sia di aver completato almeno una nave
- non si possono piazzare carte che non possano in futuro diventare parte integrante di una nave. Invece e' legale piazzare carte che possono diventare parte di una nave ma solo dopo che un'altra nave e' stata completata

Non e' necessario piazzare le carte navi adiacenti a quelle gia' facenti parte di una nave. E' possibile avere una nave sparsa in tutto il cantiere in piu' pezzi.

Esempio di piazzamenti non validi



Esempio due carte a sinistra: (carta a sinistra) nella prima colonna puo' essere piazzata solo una prua, (carta a destra) non ci sono spazi sufficienti per piazzare una prua adiacente alla parte centrale e alla poppa.

Esempio due carte centrali: non c'e' la possibilita' di piazzare una parte centrale tra la prua e la poppa.

Esempio due carte a destra: nell'ultima colonna puo' essere piazzata solo una poppa.

Esempio di piazzamenti validi



Esempio due carte a sinistra: il piazzamento e' legale. Quando la nave sulla destra sara' completa e salpera', lascera' lo spazio necessario per costruire un nave con la prua di sinistra.

Esempio due carte centrali: il piazzamento e' legale. Quando le navi di destra e sinistra salperanno, il pezzo centrale diventera' parte di una nuova nave.

Se viene completata almeno una nave durante questa azione, allora e' obbligatorio iniziare una navigazione in canale.

NOTA: non tutte le carte nave sono simili. Le differenze nelle illustrazioni non sono solo decorative. Per il significato dei salvagenti, scialuppe di salvataggio, lanterne, cabine e monti vedre il capitolo sulla navigazione in un canale.

Dopo che tutte le carte nave sono state piazzare nel cantiere navale spostare tutte le carte nave rimaste sulla mappa di gioco verso il basso a riempire gli spazi lasciati vuoti in maniera che gli spazi vuoti siano sulle righe piu' in alto. Riempire gli spazi vuoti con le carte nave pescate dal corrispondente mazzo. Quindi le nuove carte saranno sempre piu' care.

NOTA: le due colonne di mezzo sono trattate separatamente cosi' che prendendo tre carte da una colonna quella colonna avra' tre spazi vuoti in cima quando le due carte navi rimanenti saranno riposizionate verso il basso. Comunque le due colonne sono rifornite dallo stesso mazzo.

NOTA: se si sceglie questa azione e' necessario prendere almeno una carta nave dalla mappa di gioco. Se non si hanno fiorini bisogna prendere una o piu' delle carte nave gratuite. Possono essere prese solo carte legalmenti giocabili. Nel caso non ci siano carte nave legali, questa azione non puo' essere scelta.

Acquisto merci



Con questa azione e' possibile acquistare uno dei cinque treni merci disponibili. Occorre pagare il numero di fiorini indicato (l'ultima carta verso il basso della colonna e' gratuita).

Spostare le carte della colonna verso il basso nello spazio vuoto. Pescare una nuova carta nello spazio in alto appena creato (cosi' la nuova carta sara' la piu' costosa). Se il mazzo e' finito mescolare gli scarti e comporre un nuovo mazzo.

NOTA: il treno merci puo' essere negoziato in uno scambio merci per fiorini, elementi di equipaggiamento o equipaggio. Questa e' una azione separata spiegata in seguito.

Affitto di un canale



Con questa azione e' possibile acquistare uno dei cinque canali navigabili disponibili. Occorre pagare il numero indicato di fiorini e piazzare la carta canale di fronte a se' in modo da poter estendere un canale navigabile gia' esistente. Spostare le carte della colonna verso il basso nello spazio vuoto. Pescare una nuova carta nello spazio in alto appena creato. Se il mazzo e' finito recuperare i canali utilizzati (facendo una nota di quanti ogni giocatore ne possiede) e mescolarli per comporre un nuovo mazzo.

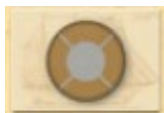
Se questo e' il primo canale del giocatore posizionare la miniatura della nave in uno degli spazi lungo il bordo con la poppa che punta fuori dal canale (come se fosse appena salpata). Questo e' il punto in cui la prima navigazione partira'.

Ogni nuovo canale e' collegato agli altri in modo che almeno un lato sia adiacente al sistema di canali. Non si puo' riordinare i canali e non si possono muovere o ruotare le miniature navi.

Il canale e' utilizzato per guadagnare punti vittoria durante la navigazione. Leggere il capitolo per sapere il significato dei simboli.

SUGGERIMENTO: e' importante scegliere canali che meglio si adattino alle navi che si stanno costruendo.

Fabbricazione di equipaggiamento



Con questa azione e' possibile scegliere un elemento di equipaggiamento. Prima di tutto muovere il segnalino degli elementi di equipaggiamento di uno spazio in senso orario lungo il cerchio marrone. Il segnalino indica l'elemento di equipaggiamento che si puo' prendere gratuitamente. Volendo prendere un differente elemento di equipaggiamento si deve muovere il segnalino in senso orario lungo l'anello pagando un fiorino per ogni spostamento (in questo modo un elemento di equipaggiamento potra' costare uno, due o tre e quello piu' costoso sara' quello in cui era posizionato il segnalino inizialmente). Prendere l'elemento dell'equipaggiamento dalla riserva.

Gli elementi di equipaggiamento sono tenuti nel cantiere navale. Essi possono essere inseriti in una nave completa quando la nave e' pronta per iniziare una navigazione. Una volta lasciato il cantiere navale gli elementi di equipaggiamento di quella nave vi rimangono inseriti per tutta la partita.

SUGGERIMENTO: gli elementi di equipaggiamento necessitano di un punto di montaggio (guardare il capitolo sull'inizio di navigazione). E' importante scegliere carte nave ed elementi di equipaggiamento combinabili fra loro.

Reclutamento equipaggio



Il reclutamento dell'equipaggio e' analogo all'elemento di equipaggiamento eccetto che il segnalino si muove in senso orario sul cerchio verde. Tre degli spazi permettono di scegliere un membro di equipaggio, il quarto e' l'elica.

SUGGERIMENTO: come spiegato nell'introduzione ogni nave ha bisogno di un Capitano. Occorre assicurarsi di avere almeno un Capitano nel cantiere navale prima di completare una nave. Senza un Capitano la nave non fa guadagnare punti vittoria. Ogni membro di equipaggio oltre il Capitano ha bisogno di una cabina. Se si sta pianificando di avere equipaggio extra sulla nave, assicurarsi di scegliere carte nave con cabine.

Assumere impiegati



Con questa azione si prende una carta impiegato. Gli impiegati permettono di fabbricare extra elementi di equipaggiamento, assumere piu' equipaggio, piazzare piu' equipaggio o elementi di equipaggiamento sulla nave o fare negoziati migliori.

L'azione inizia muovendo avanti di uno spazio in senso orario il segnalino sulla traccia degli impiegati (l'ovale rosso). Come nel caso di assunzione di equipaggio o fabbricazione di equipaggiamento e' possibile pagare fiorini per muovere il segnalino di ulteriori spazi sulla traccia (un fiorino per ogni spazio extra) fino al punto in cui il segnalino e' sullo spazio desiderato.

Ogni spazio corrisponde a tre impiegati. E' possibile prendere quello che si desidera.

NOTA: alcuni impiegati hanno dei supplementi, se viene preso un Ingegnere (carta marrone) o un reclutatore (carta verde) occorre pagare un fiorino extra. Questo e' indicato sulla carta e riportato in Appendice.

Non si puo' prendere un impiegato che gia' si possiede (quindi e' legale prendere due reclutatori, per esempio, ma solo se fanno cose diverse).

Ogni impiegato deve essere tenuto a faccia in su' di fronte al giocatore. Essi avranno effetto fino alla fine del gioco, apportando i vantaggi descritti in Appendice.

Scambio merci



Con questa azione si puo' negoziare una carta treno merci. Per ogni merce sul treno il giocatore puo'

decidere se venderla in cambio di fiorini o scambiarla per equipaggiamento o equipaggio. Se non si hanno carte treno merci non si puo' scegliere questa azione.

L'azione inizia muovendo il segnalino di uno spazio in senso orario lungo l'esagono di scambio merci. Questo determina il prezzo corrente delle merci (non e' possibile pagare per muovere il segnalino di spazi extra). Si sceglie il treno merci che s'intende negoziare. Per ogni vagone sul treno si puo' vendere il carico per una certa quantita' di fiorini o scambiare il carico con uno degli elementi disegnati nella tabella al centro dell'esagono.

Non e' possibile fare la stessa cosa con ogni vagone. In altre parole non si possono scambiare due vagoni merci con lo stesso elemento di equipaggiamento o equipaggio. Per esempio, se si hanno due carichi di carbone si puo' scambiarne uno per un'elica e uno per una ciminiera, ma non si puo' scambiarli entrambi per due ciminiere. Invece e' possibile scegliere di vendere un vagone merci oppure entrambi per guadagnare fiorini.

SUGGERIMENTO: una chiave di successo e' capire quando fabbricare equipaggiamento oppure assumere equipaggio e quando cercare di negoziare equipaggiamento e equipaggio.

Ricezione del sussidio



Questa azione e' disponibile solo nella partita a quattro giocatori. Quando si esegue questa azione si guadagnano due fiorini dalla Banca.

Iniziare una navigazione

Se io giocatore completa una nave allora alla fine del turno iniziaera' una navigazione. La nave e' pronta per essere conteggiata.

Se si completano piu' navi, ciascuna di esse dovra' iniziare a navigare. Il giocatore decide l'ordine in cui le navi saranno conteggiate. Una nave deve lasciare il cantiere navale nel turno in cui e' stata completata.

Una nave completa ha una prua a sinistra, da una a sette parti centrali e una poppa a destra. Tutti i pezzi devono essere adiacenti e senza spazi vuoti tra essi. Una nave incompleta non puo' lasciare il cantiere navale.

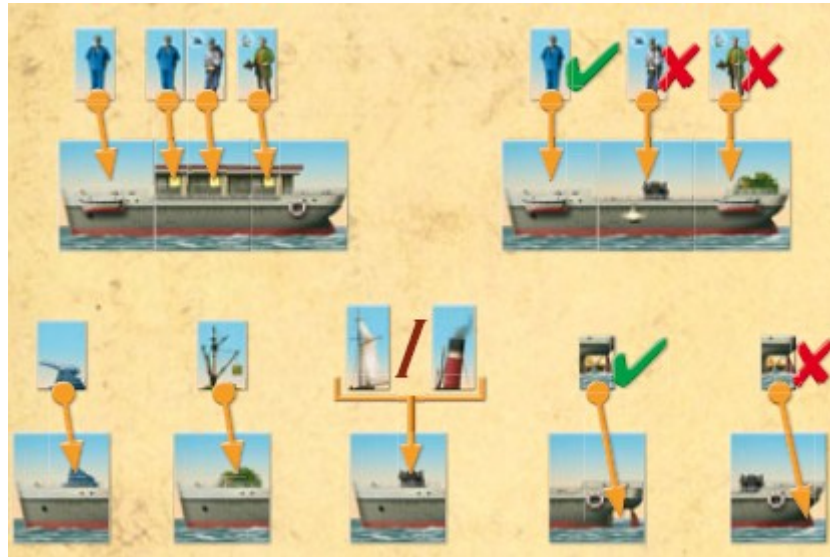
Equipaggiamento ed equipaggio

L'equipaggiamento e l'equipaggio non e' inserito nella nave finche' essa non e' completa. L'equipaggiamento e l'equipaggio inserito su una nave rimarra' li' e non potra' essere utilizzato su una differente nave successivamente.

Possono essere aggiunti solo equipaggiamenti ed equipaggio presenti nel cantiere navale. Non e' possibile prendere pezzi dalla riserva. L'inserimento dei pezzi in una nave completa non richiede

un'azione.

Ogni nave deve avere un Capitano. Esso non ha bisogno di una cabina. Se viene inserito un Capitano addizionale sulla nave esso e' considerato un Ufficiale e ciascuno di essi ha bisogno della propria cabina. Ogni elemento di equipaggiamento deve avere un punto di montaggio.



ECCEZIONE: alcuni impiegati (costruttori) permettono di avere extra equipaggio senza cabina o extra equipaggiamento senza punto di montaggio. I costruttori sono descritti in Appendice.

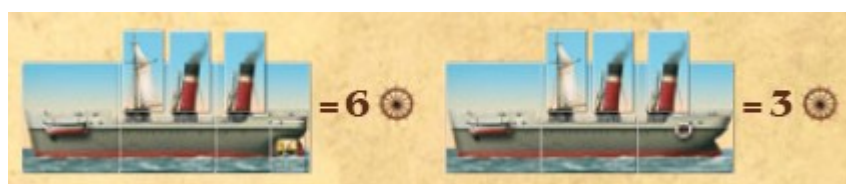
Notare che eliche, gru e cannoni hanno il proprio specifico punto di montaggio. Una gru non si puo' attaccare a un punto di montaggio di un cannone. Invece, vele e ciminiera usano lo stesso tipo di punto di montaggio e una cabina puo' contenere qualsiasi tipo di equipaggio.

Un punto di montaggio puo' solo tenere un elemento di equipaggiamento. Ogni cabina puo' contenere un solo membro di equipaggio. Non e' obbligatorio utilizzare tutti i punti di montaggio e cabine di una nave. Si puo' scegliere di conservare equipaggiamento ed equipaggio per un uso successivo.

Velocita'

Ora e' il momento di calcolare la velocita' di una nave. Le navi sono divise in due categorie:

- una nave con almeno una ciminiera e un'elica ha una velocita' di base pari a quattro. Per ogni ciminiera, elica o vela addizionale la sua velocita' e' incrementata di uno
- una nave senza ciminiera o senza un'elica ha una velocita' base pari a uno. Per ogni vela o elica la velocita' e' incrementata di uno. Per ogni coppia di ciminiere la velocita' e' incrementata di uno



Requisiti per il conteggio

1. La nave deve avere un Capitano (ma non e' necessaria una cabina)
2. Il sistema di canali navigabili deve essere lungo a sufficienza per permettere alla nave di attraversarlo a piena velocita' (come descritto in seguito)

Una nave che non soddisfa uno o entrambi i requisiti non fa guadagnare punti vittoria. Non si possono riprendere gli equipaggiamenti e l'equipaggio che quindi sono sprecati. La nave non salpera' e verra' invece rimossa dal gioco. Essa non contera' nei confronti dei contratti governativi alla fine del gioco.

NOTA: una nave senza ciminiera, elica e vele puo' ancora essere conteggiata fintanto che ha un Capitano. La sua velocita' e' pari a uno e quindi si muovera' di uno spazio alla volta lungo il sistema di canali navigabili.

SUGGERIMENTO: assicurarsi di avere un Capitano e un canale navigabile prima di completare una nave.

Conteggio dei punti

Se la nave soddisfa i requisiti precedenti allora viene conteggiata sulla base di quattro criteri:

- equipaggio
- cannoni e gru
- velocita'
- risultati della navigazione

Questi criteri sono descritti nella mappa del cantiere navale. Per ciascuno di essi muovere il segnalino lungo la traccia dei punti per indicare i punti guadagnati.

Equipaggio

Per ogni membro di equipaggio (incluso il Capitano) si ottiene un punto.

Cannoni e gru

Conteggiare due punti per ogni gru e due punti per ogni cannone.

Velocita'

Conteggiare un numero di punti pari alla velocita' della nave (calcolata in precedenza).

Risultati della navigazione

Finalmente e' il momento di far salpare la nave. Vari ufficiali governativi arriveranno al canale di prova per giudicare la potenza commerciale, militare e il grado di sicurezza della nave. E' anche loro interesse verificare se la nave e' sufficientemente veloce per guadagnare il Nastro Azzurro, riconoscimento dato

alle piu' veloci linee trans-Atlantiche.

Per testare la nave (e conteggiarla per assegnare punti vittoria) muovere il segnalino della nave lungo il canale navigabile di uno spazio per ogni punto di velocita'. In ogni spazio la poppa della miniatura della nave deve indicare da dove essa arriva. Non e' possibile muovere la miniatura indietro di uno spazio, ossia quello appena lasciato. Quando una miniatura arriva ad una confluenza si puo' scegliere di avanzare lungo qualsiasi canale eccetto quello che ha appena navigato.

Come la miniatura si muove lungo il canale essa incontrera' vari spazi con icone. Ognuna di esse rappresenta un ufficiale governativo che misurera' alcuni aspetti della nave:



Questo ufficiale da' un punto per ogni soldato e uno per ogni cannone



Questo ufficiale da' un punto per ogni manager e un punto per ogni gru



Questo ufficiale da' un punto per ogni lanterna



Questo ufficiale da' un punto per ogni scialuppa di salvataggio



Questo ufficiale da' un punto per ogni salvagente

Se si incontra lo stesso tipo di ufficiale piu' volte, i punti verranno assegnati per ciascuna volta. Invece, il Nastro Azzurro funziona in maniera differente.



Quando si raggiunge lo spazio con il Nastro Azzurro, si guadagna un punto per ogni spazio che la miniatura della nave ha percorso fino a quel momento. Se sul percorso si incontrano piu' di un Nastro Azzurro, viene conteggiato solo l'ultimo (in questo modo il punteggio massimo per il Nastro Azzurro e' pari alla velocita'). Il massimo punteggio si ottiene solo nel caso in cui il Nastro Azzurro e' l'ultimo spazio del canale di test.

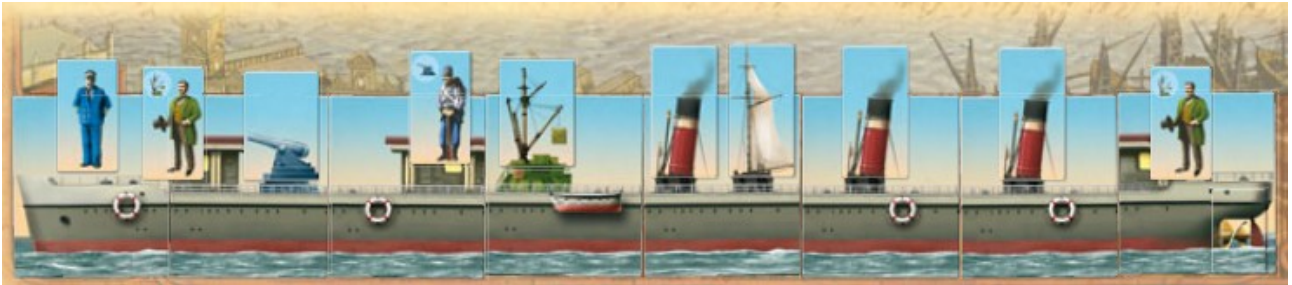
Il canale di test e' l'ultimo passo nel conteggio della nave, per adesso. Muovere la nave (insieme all'equipaggiamento e all'equipaggio) fuori dal cantiere navale. Mantenerla sul tavolo di fronte a se' poiche' essa potrebbe ancora far guadagnare punti alla fine del gioco quando si riveleranno i Contratti Governativi.

La miniatura della nave rimane nello spazio dove si era fermata. Assicurarsi che la poppa indichi da quale direzione e' arrivata. La prossima nave iniziera' la navigazione da quel punto. Se la miniatura si trova su un bivio non e' necessario scegliere quale ramo navigare finche' non verra' testata la successiva nave. La prua non punta verso la direzione in cui la nave deve andare, e' la poppa che indica in quale direzione la nave non puo' andare.

Ogni volta che una miniatura di nave si muove in una nuova carta canale navigabile, il canale appena lasciato e' rimosso dal sistema di canali. Mantenere i propri canali utilizzati in una pila fino alla fine del

gioco. Un Contratto Governativo puo' far guadagnare punti in base ai canali usati. Anche se non si possiede tale contratto, le carte canale vanno comunque tenute cosi' da far pensare agli altri giocatori di possere tale Contratto Governativo.

NOTA: se la rimozione di un canale usato comporta che altri canali non siano adiacenti a nulla, anch'essi devono essere rimossi. Questi ultimi non contano come canali usati e devono essere tenuti in una pila degli scarti separata vicina al mazzo della carte canali. Solo i canali rimasti nel sistema di canali sono quelli raggiungibili dalle future navi nella loro navigazione.



Esempio di conteggio: questa nave conteggia 4 punti per l'equipaggio (1 capitano, 2 manager e 1 soldato) e 4 punti per l'equipaggiamento (1 cannone e 1 gru). Essa ha velocita' 7. Questo significa 15 punti.



Ora si e' pronti per iniziare la navigazione. La nave conteggia 2 x 4 punti per i salvagenti, 3 punti per gli elementi commerciali e 6 punti per il Nastro Azzurro. Notare che solo l'ultimo Nastro Azzurro raggiunto viene conteggiato.

Il totale della nave del giocatore e' di 32 punti.



Situazione dopo la navigazione



Fine del gioco

Ogni volta che le carte azione completano un intero giro della traccia azioni il segnalino del conto alla rovescia viene spostato verso il basso. Quando raggiunge l'ultimo spazio il gioco finisce. A questo punto ogni giocatore ha un turno intero per ognuno dei 23 spazi della traccia azione.

Il gioco può finire in anticipo se finisce il mazzo delle carte nave. Se l'ultima prua, poppa o carta nave di mezzo è presa, il gioco termina in anticipo.

NOTA: il mazzo degli elementi di mezzo è impilato su due parti una sopra l'altra. Quando tutte le carte della parte alta sono finite, il mazzo non è ancora finito. Occorre riempire gli spazi con le carte rimaste nel mazzo.

Non è possibile esaurire nulla eccetto le carte nave. Se qualsiasi altro mazzo è esaurito, mescolare gli scarti per quel mazzo per ricomporre un nuovo mazzo da rimettere in gioco. Se finiscono pezzi di gioco o fiorini è possibile sostituirli con qualsiasi cosa sia adeguata allo scopo.

Se il gioco finisce in anticipo, il gioco deve continuare fino a che ogni giocatore ha eseguito lo stesso numero di turni. Il giocatore sulla destra del primo giocatore eseguirà l'ultimo turno regolare.

Indipendentemente da come il gioco finisce ogni giocatore esegue un'azione finale e ha un'opportunità finale di completare una nave.

Azione finale

Iniziando dal primo giocatore, ogni giocatore esegue un'azione finale. Si può scegliere qualsiasi tra esse indipendentemente da quale miniature vi sono posizionate e indipendentemente dall'azione scelta nell'ultimo turno. È possibile per diversi giocatori scegliere la stessa azione finale. L'azione finale funziona esattamente nello stesso modo di come fatto nella fase 4 di un turno regolare.

Se l'azione finale completa una o più navi, si può iniziare una navigazione esattamente come fatto in un turno regolare.

Non è possibile acquistare un'azione bonus in aggiunta all'azione finale.

Completare una nave

Dopo che ogni giocatore ha effettuato l'azione finale, ciascuno di essi ha la possibilità di completare una nave (partendo dal primo giocatore). Il giocatore che non può completare una nave con una sola carta deve semplicemente passare.

Se si ha bisogno di una sola carta nave per completare una nave si può comprarla nel modo usuale: pagando il suo prezzo. Prendere la carta. Spostare le carte nave lungo la colonna verso il basso per chiudere lo spazio. Prendere una nuova carta dal mazzo.

Prendere la nave completa e iniziare una navigazione per conteggiare la nave stessa.

NOTA: è possibile comprare una carta nave (sia come normale azione costruzione sia come ultima

possibilita' di completare una nave) anche se non ci sono piu' carte rimaste. Se il tipo di carta necessario non e' piu' disponibile e' possibile comunque acquistarla. Utilizzare un appropriato sostituto della carta nave per indicare una prua, un elemento centrale o una poppa. Una "carta nave" inserita in questo modo non ha punti di montaggio, ne' cabine e nessun equipaggiamento di sicurezza ma essa viene conteggiata come carta nave quando si calcola la lunghezza della nave.

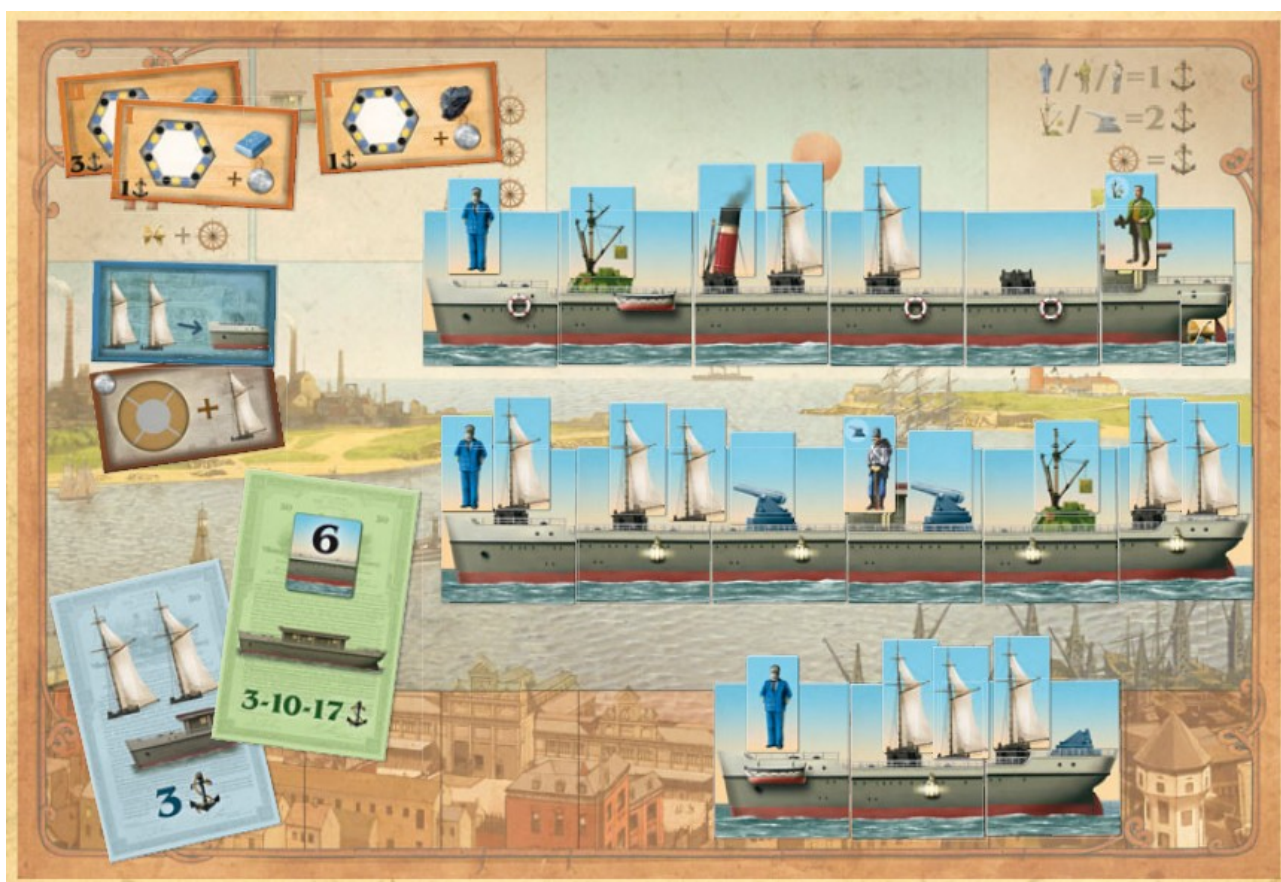
Contratti governativi e commercianti

Dopo che ciascun giocatore ha avuto l'ultima possibilita' di completare una nave, tutti devono rivelare i propri Contratti Governativi conteggiando i punti indicati.

Alcune carte impiegate (commercianti) danno punti bonus che vengono conteggiati in questo momento.

Vincita del gioco

Il giocatore con il maggior numero di punti vince. In caso di parita' vince il giocatore con il maggior numero di fiorini.



*Contratto governativo blue: 12 punti (4 coppie di vele)
Contratto governativo verde: 10 punti (2 navi di esattamente 6 carte)
Impiegati: 5 punti (1 + 3 acciaio e 1 per il carbone)*

Appendice

Impiegati

Gli impiegati permettono di usare un'azione in maniera piu' produttiva o di inserire ulteriore equipaggiamento o equipaggio sulla propria nave. Ci sono molti tipi di impiegati distinguibili dal colore. Quando si assume un impiegato il suo effetto benefico e' a disposizione per il resto del gioco. Gli effetti sono utilizzabili ogni volta che sono applicabili.

Gli effetti degli impiegati sono cumulativi. Se si hanno piu' ingegneri, per esempio, e' possibile prendere multipli pezzi aggiuntivi quando si esegue l'azione di produzione di equipaggiamento.

Si puo' scegliere di non usare gli effetti di un impiegato o di usarli solo parzialmente (vedere l'esempio del montatore).

Ingegnere



Quando si prende questa carta (come parte dell'azione di assunzione impiegati) bisogna pagare un supplemento di un fiorino. Se non si hanno sufficienti fiorini bisogna scegliere un altro impiegato.

Ogni volta che si fabbrica un equipaggiamento l'ingegnere permette di prendere un equipaggiamento supplementare come indicato dalla carta.

Esempio: si supponga di avere due ingegneri +1 gru e +1 vela e il segnalino per la fabbricazione di equipaggiamento sul cannone. Quando si fabbrica un equipaggiamento il segnalino verra' mosso sulla ciminiera. Cio' significa che e' possibile prendere una ciminiera, una gru e una vela gratuitamente. Se si paga un fiorino si puo' muovere il segnalino sulla gru e prendere due gru e una vela.

Reclutatore



Quando si prende questa carta bisogna pagare un supplemento di un fiorino. Se non si hanno sufficienti fiorini bisogna scegliere un altro impiegato.

Ogni volta che si recluta equipaggio il reclutatore permette di assumere un membro di equipaggio (o elica) supplementare come indicato dalla carta.

Commerciante



Un commerciante permette di vendere una specifica risorsa a un prezzo piu' alto nell'azione di vendita merci.

Ogni risorsa ha due livelli di commerciante. Non si puo' assumere il commerciante di livello piu' alto se non si possiede gia' quello di livello inferiore. I loro effetti sono cumulativi.

Esempio: non si puo' assumere il commerciante di acciaio di livello 2 a meno che non si abbia gia' quello di livello 1. Se si possiede il commerciante di acciaio di livello 1 si guadagna un fiorino extra ogni volta che si vende acciaio. Se si possiede il commerciante di acciaio di livello 1 e di livello 2 si prenderanno due fiorini extra.

Un commerciante fornisce anche un bonus in punti vittoria. Questi punti sono conteggiati alla fine del gioco.

Costruttore



Un costruttore permette di inserire un extra membro di equipaggio o equipaggiamento su una nave senza necessariamente la presenza di una cabina o di un punto di montaggio. Ad eccezione del caso dell'elica, il costruttore permette di aggiungere fino a due elementi specifici (si puo' aggiungere una sola elica).

Gli elementi extra da inserire nella nave devono essere presi dal cantiere navale, non dalla riserva.

NOTA: il costruttore per l'elica rende possibile poter avere due eliche su una nave, una inserita nel proprio punto di montaggio e l'altra inserita tramite il costruttore.

Timoniere



Ogni nave completa ha un +1 di bonus sulla velocita'.

Montatore



Ogni nave completa ha un +1 di bonus sulla velocità per ogni coppia di vele. Calcolare la velocità nel modo normale e poi aggiungere il bonus.

NOTA: non è obbligatorio usare questo bonus per ogni coppia di vele. Ad esempio, se la nave ha quattro vele si può usare il montatore per avere un bonus di +2, di +1 oppure nessun bonus (si potrebbe non voler avere il bonus completo nel caso di canale navigabile troppo corto).

Contabile



Quando si muove il segnalino per fabbricare equipaggiamento o assumere equipaggio si può muoverlo di uno o due spazi extra gratuitamente. Con il contabile quindi tre scelte sono gratuite, la quarta costerà invece un fiorino invece di tre.

Caposquadra



Quando si muove il segnalino per assumere impiegati si può muoverlo di fino a tre spazi extra gratuitamente.

Contratti governativi

Una volta completate le navi conteggiate rimangono sul tavolo di fronte al giocatore dopo la loro navigazione di verifica. Alla fine del gioco l'intera flotta viene valutata e si possono guadagnare punti extra dai Contratti Governativi. Notare che l'equipaggiamento e l'equipaggio rimasti sulla nave non fanno guadagnare più punti.

NOTA: le navi completate che non soddisfano i requisiti per essere conteggiate descritti in inizio navigazione sono smantellate e non contano ai fini del conteggio per i Contratti Governativi.

All'inizio del gioco ad ogni giocatore vengono distribuiti tre contratti per ciascun colore ma alla fine del gioco ciascun giocatore avrà solo un contratto blu e uno verde (vedere il capitolo sullo svolgimento del gioco per i dettagli).

Contratti governativi blu



Fornisce 3 punti per ogni coppia manager/gru nella flotta. Il manager e la gru devono essere sulla stessa nave per contare come coppia.



Se si possiede piu' di un manager, fornisce due punti per ogni manager addizionale nella flotta (5 manager forniscono 8 punti).



Fornisce 6 punti per ogni nave nelle flotta che ha almeno una vela, una ciminiera e un'elica. **NOTA: una nave con due pezzi di ciascun tipo, fornisce comunque 6 punti.**



Fornisce 3 punti per ogni coppia soldato/cannone nella flotta. Il soldato e il cannone devono essere sulla stessa nave per contare come coppia.



Se si possiede piu' di un soldato, fornisce due punti per ogni soldato addizionale nella flotta.



Fornisce 8 punti per ogni nave nelle flotta che ha almeno un manager, una gru, un soldato e un cannone.



Fornisce 3 punti per ogni coppia di vele nella flotta. Le due vele devono essere sulla stessa nave per contare come coppia, quindi se si hanno tre vele su una nave e una vela su un'altra, si guadagna comunque solo 3 punti. Se si hanno due vele su ciascuna nave o quattro vele su una nave, allora si guadagnano 6 punti.



Fornisce 3 punti per ogni ufficiale nella flotta ma nessun punto per il Capitano. Se si hanno tre navi e un totale di sette capitani, allora tre Capitani non contano. Gli altri quattro ufficiali forniscono 12 punti.



Si guadagnano punti sulla base del numero di elementi diversi di equipaggiamento o di equipaggio nella flotta secondo le indicazioni riportate sulla carta. Ci sono 8 tipi di elementi differenti: elica, ciminiera, vele, gru, cannoni, manager, soldati e ufficiali (un Capitano extra piazzato in cabina).



Fornisce 3 punti per ogni coppia di ciminiere nella flotta. Le due ciminiere devono essere sulla stessa nave per contare come coppia



Fornisce 3 punti per ogni elica nella flotta.



Si guadagnano 4 punti per ogni canale utilizzato. Questi devono essere nella pila di fronte al giocatore, come descritto nel capitolo di inizio navigazione.

Contratti governativi verdi



Si guadagnano punti in base al numero di salvagenti nella tua flotta secondo le indicazioni della carta. Per esempio, sei salvagenti forniscono 12 punti, ogni salvagente oltre il sesto fornisce un punto extra.



Si guadagnano punti in base al numero di navi nella flotta composte esattamente da cinque carte nave secondo le indicazioni della carta. Per esempio, tre navi di questo tipo danno 15 punti.



Si guadagnano punti sulla base del numero di carte navi nella flotta secondo le indicazioni della carta.



Si guadagnano punti sulla base del numero di lanterne nella flotta secondo le indicazioni della carta.



Si guadagnano punti in base al numero di navi nella flotta composte esattamente da sei carte nave secondo le indicazioni della carta.



Fornisce un punto per ogni impiegato fino al quarto. Per ogni impiegato oltre il quarto fornisce 2 punti. Se si finisce il gioco con sette impiegati, si guadagnano 10 punti.



Si guadagnano punti sulla base del numero di scialuppe nella flotta secondo le indicazioni della carta.



Si guadagnano punti in base al numero di navi nella flotta composte esattamente da sette carte nave secondo le indicazioni della carta.



Si guadagna due punti per ogni carta impiegato blu, giallo o arancione.



Si guadagnano punti in base al numero di navi nella flotta secondo le indicazioni della carta.



Si guadagnano 5 punti per ogni nave nella flotta che ha tutti e tre gli elementi di sicurezza (almeno un salvagente, una scialuppa e una lanterna). **NOTA: una nave con due salvagenti, due scialuppe e due lanterne, comunque fornisce solo 5 punti.**



Si guadagnano punti in base al numero di differenti tipi di impiegati nel cantiere secondo le indicazioni della carta. Gli impiegati sono di differenti tipi se sono di differente colore (giallo, arancione, blue, verde o marrone). Al fine di questo contratto i commercianti di piu' alto livello sono considerati di un tipo diverso rispetto a quelli di piu' basso livello.

Nota del traduttore: questa traduzione e' fornita come ausilio ai giocatori in lingua italiana e non vuole sostituirsi al regolamento originale inglese da cui e' stata tratta, che quindi rimane unico e ufficiale riferimento come regolamento di gioco. Tutti i diritti sul regolamento e sulle immagini sono dei legittimi proprietari.