

The logo for 'Sky Traders' is rendered in a stylized, red, cursive font with a white outline. It is set against a background of a large wooden sailing ship's hull and several gold coins. The scene is set in a fantastical, steampunk-style city with a large sun in the background.

Sky Traders

REGOLAMENTO

Full Director's Cut
di Gioacchino Prestigiacomò

V.1.2

SKY TRADERS

(MERCANTI VOLANTI)

*UN GIOCO DI COMMERCIO E INTRIGO
NELL'ERA DEI VASCELLI VOLANTI*

DI
GIOACCHINO PRESTIGIACOMO

SIN DAGLI ALBORI DELL'ERA DEI VASCELLI VOLANTI, mercanti senza scrupoli si fronteggiavano per il controllo delle rotte commerciali più lucrative. Per evitare che sfociassero in un conflitto sanguinoso fu creata la maestosa Gilda Celeste. Ma come ogni altra cosa di valore, fu solo una questione di tempo prima che la stessa Gilda diventasse l'obiettivo dei più competitivi Sky Traders!

Da allora, intraprendenti sky traders sono in competizione per assumere il ruolo di Governatore della Gilda Celeste! Negoziazioni, Pirateria, Mercato Nero... quale rotta seguirai per diventare il nuovo signore dei cieli?

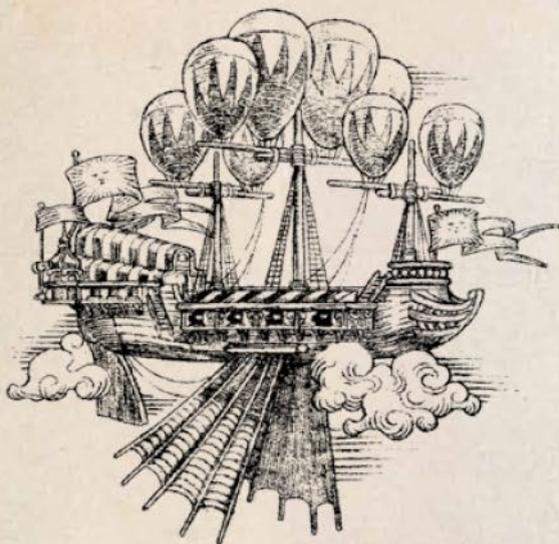


MMXII
SU ORDINANZA DELLA
GILDA CELESTE

*The supreme
Duke Skazgu Milingo*

- NOTA BENE -

*Questo regolamento comprende le
FAQ & Errata ufficiali e le Director's Cut dell'autore.*



SKY TRADERS & PIRATI VOLANTI

Anche se oggi giorno la vista di un grazioso vascello volante che svola nei cieli farebbe a mala pena alzare la testa al bifolco meno istruito, sono passati solo pochi anni dalla sorprendente scoperta di Vance Drillby al Polo Sud che ha reso possibile la creazione di imbarcazioni più leggere dell'aria. E nonostante l'evidente potenziale militare offerto da tali veicoli, è stata comunque la classe mercantile che alla fine ha guidato lo sviluppo di questa fantastica tecnologia.

La Spedizione Drillby e la scoperta del Gas Etereo

Vance Drillby era l'erede illegittimo di un ricco industriale e nobile decaduto. Spinto da una curiosità insaziabile e dalla voglia di viaggiare, il giovane avventuriero si propose di diventare il primo uomo a raggiungere la punta più meridionale del mondo.

Ma la regione del Polo Sud era estremamente ostile e presto Drillby restò intrappolato con la sua nave nel grande mare ghiacciato. Fu solo dopo la scomparsa di metà del suo equipaggio per la fame e per il freddo, che gli si rivelò la strada verso la libertà.

Una crepa improvvisa del ghiaccio riempì con un gas particolare l'interno di una vela che gli uomini di Drillby avevano allestito a mo' di tenda per ripararsi dal vento. Gli uomini fecero molti sforzi nel trattenere la tenda che si sollevava per colpa del gas, dimostrando di essere molte volte più leggero dell'aria. Ispirato da questa visione, Drillby ordinò di convertire tutte le vele della nave in un pallone aerostatico di fortuna riempito di gas. Dopo poche ore, la nave galleggiava sopra i ghiacci sostenuta dalle proprietà incredibili del "Gas Etereo".

Tuttavia, la propulsione delle prime navi volanti era estremamente limitata poiché dipendeva esclusivamente dall'energia eolica. E questo si rivelò un ostacolo ancor più grande della forza di gravità per lo sviluppo di un vero e proprio vascello volante. Fu il brillante ingegnere Reginald Haversham a sviluppare per primo un'elica volante che poteva fornire un'ottima propulsione ma che era inutile senza un'abbondante fonte di energia.

Ma è soltanto con la scoperta di Korbinian Machsfeld von Neustadt, chimico e appassionato di birra, che si ruppero i vincoli della gravità e si aprì l'Era dei Vascelli Volanti...

Von Neustadt e il Flogisto

L'ondata rivoluzionaria che scosse tutto il mondo nella prima parte del secolo, inaugurò più di un nuovo regime politico e sistema economico. Ciò favorì un'era di innovazione e curiosità scientifica. Con nuove possibilità di ricchezza che si aprivano improvvisamente, si resero disponibili molti finanziamenti per numerose attività scientifiche. Tanto che una piccola fortuna si imbatté finalmente nelle mani del solitario ed eccentrico (alcuni direbbero "bizzarro") Korbilian Machsfeld von Neustadt.

Mischiando una serie di malti e sostanze chimiche in un fusto per la birra di sua progettazione, von Neustadt sperava di creare finalmente il segreto della Pilsner definitiva. Sognando di dominare i mercati nazionali e internazionali della birra, non avrebbe mai potuto immaginare il risultato finale del suo prodotto: un fluido debolmente luminoso ed opalescente che aveva la consistenza dell'olio di ricino!

Non ci vollero menti eccelse per capire la grande portata di questo liquido. Era niente di meno che flogisto raffinato: il conduttore attraverso il quale calore, elettricità ed energia si muovono attraverso i corpi. In breve, Von Neustadt aveva scoperto la fonte di energia per eccellenza: pura energia liquida.

Ricchi industriali colsero al volo tale invenzione e presto le "Caldaie Machsfeld" divennero la fornitura di energia preferita dalla flotta di navi volanti in rapida espansione. Non più legati ai capricci del vento, nacquero finalmente i primi "vascelli volanti".

Nel giro di un decennio dalla Spedizione Drillby, il commercio aereo aveva spodestato il tradizionale commercio nautico. I brevi esperimenti della locomozione a vapore in sviluppo prima della scoperta di Drillby, furono rapidamente abbandonati in favore delle ben più promettenti imbarcazioni volanti alimentate a Flogisto.

La nascita degli Sky Traders e la fondazione della Gilda Celeste

Inizialmente, solo i ricchi magnati potevano permettersi di costruire e mantenere dei vascelli volanti. Ma la produzione sintetica di Gas Etereo da parte di Marie-Luis de Montaigne, permise di costruire ed attrezzare un vascello volante anche con una modesta quantità di capitale. Nel giro di pochi anni, nacque una nuova classe di commercianti indipendenti. Conosciuti come "Sky Traders," questi individui coraggiosi e intraprendenti divennero la forza dominante nello sviluppo del commercio aereo.

Per ogni Sky Trader non c'era limite ai profitti che poteva accatastare. Non era esagerato dire che solo il cielo era il suo limite! Ma a fronte di enormi profitti, anche la decenza fu superata dall'avidità. La concorrenza si fece sempre più agguerrita e violenta. In poco tempo gli Sky Traders dotarono le loro navi di armi pesanti e scontri violenti tra mercanti rivali divennero sempre più comuni fra le rotte commerciali.

La crescente violenza nei cieli divenne un deterrente al commercio. I governi del mondo e i più autorevoli Sky Traders sapevano che qualcosa andava fatto. Prima che le cose potessero sfuggire di mano, i due gruppi si incontrarono e decisero di fondare un organo governativo che avrebbe regolato tutte le azioni svolte nel cielo: la Gilda Celeste.

Coloro che rifiutarono di sottostare alle decisioni della Gilda, divennero dei criminali ricercati. Coloro che invece ne fecero parte, furono gratificati dal diritto di passaggio sulle rotte della Gilda, da una moneta comune denominata "Piastra Celeste" e dall'accesso illimitato alle banchine e strutture in ogni città del mondo lungo le rotte aeree della Gilda. Col tempo, la Gilda Celeste divenne così grande e potente che i suoi leader erano in grado di controllare direttamente il prezzo delle merci.

Forse il più grande successo della nascente Gilda fu la costruzione della favolosa Città Volante. Combinando il miglior design della tecnologia terrestre e aeronautica, la Città Volante divenne la capitale della Gilda Celeste e il più grande centro mercantile del mondo. Tutti i mercanti fanno il lungo e pericoloso viaggio verso la Città Volante per offrire la loro merce. "Se vale la pena di comprare, vale la pena farlo in Città Volante" è diventato il motto non ufficiale di questo mercato in rapida espansione.

La Piaga della Fanghiglia

Come tutte le invenzioni meravigliose, la nuova tecnologia che rese possibili i vascelli volanti manifestò anche i primi inconvenienti. L'energia a basso costo fornita dalle Caldaie Machtsfeld era troppo allettante per chiunque. Dopo pochi decenni, aveva sostituito tutte le tradizionali forme di produzione energetica, come il petrolio e il carbone. I ricchi potevano permettersi di dotare le proprie case con una Caldaia Machtsfeld così come ogni centro urbano per mezzo di caldaie comunitarie che fornivano flogisto ai quartieri più poveri.

Ma Madre Natura era riluttante a permettere che la sua energia fosse disponibile con tanta facilità. Il processo di liquefazione del flogisto non era pulito poiché si lasciava alle spalle un residuo oleoso di colore verde che si formava gradualmente all'interno della caldaia. Questo sottoprodotto tossico derivato dal Flogisto venne nominato semplicemente "fanghiglia".

Il problema della fanghiglia risiedeva proprio nella sua composizione unica. Proprio come il flogisto può essere descritto come pura energia liquida, la fanghiglia è pura sozzura liquida. Nessun metodo noto di trasformazione poteva purificare la fanghiglia. Poteva essere solamente conservata. Dapprincipio, piccole quantità di fanghiglia erano facilmente gestibili. Ma man mano che l'uso di tale tecnologia dilagava, l'indesiderata fanghiglia cominciò ad accumularsi.

Dopo la distruzione di un intero raccolto causato da uno sversamento accidentale di fanghiglia in una delle regioni agricole più produttive del mondo, era evidente a tutti che scaricare semplicemente la fanghiglia nei laghi, fiumi o oceani sarebbe stata una soluzione disastrosa al problema. Era necessario trovare un metodo migliore di smaltimento.

E fu qui che subentra il geografo Giovanni de Lordosso. Egli dimostrò che le intense reazioni geochimiche che si verificano in profondità sotto la superficie terrestre nei nuclei magmatici dei vulcani, avevano la capacità di dissolvere e distruggere definitivamente la fanghiglia. Non volendo perdere questa opportunità lucrativa, la Gilda Celeste offrì immediatamente un nuovo servizio commerciale ai suoi Sky Traders per intraprendere il trasporto della fanghiglia in vulcani lontani... dietro compenso. Naturalmente, una volta che uno Sky Trader aveva caricato le sue stive di fanghiglia e navigato fuori dalla vista di una città, non c'era nulla che gli impedisse di scaricarla dove capitava...

I Pirati Volanti

Non tutti coloro che avevano un vascello volante erano comunque felici del dominio della Gilda Celeste, o, se è per questo, felici di esercitare la professione relativamente pacifica di trasportare merci di città in città in cerca di profitti incerti. Questi aeronauti "indipendenti" trovarono più redditizio accedere alla tradizionale professione della pirateria. Diventando subito noti come i "Pirati Volanti".

Una piaga costante per qualunque onesto Sky Traders, i Pirati Volanti colpivano senza preavviso, sequestrando i carichi e dando alle fiamme l'intero vascello se i loro capitani si rifiutavano di pagare quanto da loro richiesto.

La Gilda Celeste rispose di nuovo unendo le forze con i governi di tutto il mondo, questa volta per creare l'Aeropattuglia. Equipaggiata con le ultime armi e navi veloci, l'Aeropattuglia fu incaricata di proteggere le rotte aeree dalle scorrerie dei Pirati Volanti e mantenere l'ordine tra le nuvole.

Sotto la guida del primo Aerosceriffo, l'Aeropattuglia ebbe molto successo e le prigioni della Città Volante si riempirono rapidamente di Pirati Volanti ed i loro associati. Sull'orlo dell'estinzione, i Pirati Volanti si ritirarono in luoghi inaccessibili che anche l'Aeropattuglia non poteva raggiungere e si nascosero a lungo.

Sicuramente, il più spietato Pirata Volante era Volodymyr Blutovyčh Mekokov. Temuto anche tra i pirati più infami, Mekokov univa il genio creativo dell'inventore con la sete di sangue di un filibustiere. Unico tra i Pirati Volanti, comprese il valore dell'organizzazione. A bordo del suo vascello blindato, Zanne di Drago, contattò tutti i capitani dei Pirati Volanti e riferì il suo ultimatum: unirsi a lui o vedere come riduceva in cenere le loro navi mentre si impadroniva delle loro ciurme.

Solo i primi tre o quattro scelsero la seconda opzione. Mentre gli altri ebbero il buon senso di accettare la leadership di Mekokov...

Nominandosi "Re dei Pirati Volanti" Mekokov convertì i semplici nascondigli dei pirati in sicure roccaforti che chiamò "Covi". Da questi nascondigli segreti, i Pirati Volanti potevano nuovamente infondere paura nei cuori dei viaggiatori volanti di tutto il mondo!



Il Grog e il Mercato Nero

Durante questo periodo di consolidamento, Mekokov catturò un gruppo di chimici il cui vascello volante sperimentale si era schiantato sul picco di un'alta montagna. Essi erano alla ricerca di un nuovo processo di raffinazione del flogisto, per non produrre più la letale fanghiglia. Finanziati dal Re dei Pirati Volanti, continuarono a condurre le loro ricerche come suoi "graditi ospiti".

Ma sebbene la loro ricerca non produsse un combustibile più pulito, diede invece una nuova opportunità a Mekokov. Il processo creò un sottoprodotto conosciuto come "Grog".

Il Grog era una sostanza che produceva un soave effetto inebriante, che rapidamente si rese popolare tra gli equipaggi dei Pirati Volanti. Ma il suo vero valore non sarebbe diventato evidente che qualche tempo dopo la sua scoperta iniziale. L'esposizione prolungata a tale sostanza chimica ebbe degli effetti imprevedibili, ma generalmente favorevoli, sul corpo. Quando si venne a conoscenza di questi benefici, la domanda di Grog salì alle stelle.

Sfortunatamente per i bevitori di Grog (ma fortunatamente per coloro che lo producevano), tutti i benefici corroboranti svanivano rapidamente senza l'assunzione continua. Era necessaria una fornitura costante di questa sostanza per soddisfare la crescente domanda. E così da un giorno all'altro, emerse un mercato nero all'ombra del prezioso liquido, nonostante gli sforzi di tutti i governi e della Gilda Celeste per vietare il Grog. Per la prima volta, la Gilda Celeste fronteggiava una reale concorrenza commerciale dai Pirati Volanti.

Vedendo che non potevano facilmente o economicamente sconfiggere i Pirati Volanti con la forza, i leader della Gilda Celeste tentarono una soluzione diversa. Indisero un incontro segreto con il Re dei Pirati Volanti, stabilendo un commercio occulto e clandestino di Grog. Questo nascente mercato nero crebbe però rapidamente fino a rivaleggiare con il commercio legale.

I pirati, che già erano al di fuori del braccio della legge, non ebbero alcuna difficoltà nel produrre il tanto desiderato ma ben poco legale Grog. E gli Sky Traders disposti a trattare direttamente con i Pirati Volanti traevano un notevole beneficio da questo commercio altamente redditizio - almeno fino a quando l'Aeropattuglia non li beccava!



I Giorni Presenti

Poco è cambiato dagli importanti eventi che inaugurarono l'Era dei Vascelli Volanti. Gli Sky Traders - membri della Gilda Celeste - continuano a solcare le rotte aeree tra le città, comprando e vendendo una gran varietà di prodotti. Mentre i prezzi del mercato sono in gran parte controllati segretamente dal Consiglio della Gilda Celeste, che alza e abbassa i prezzi in base ai suoi piani sconosciuti.

La difficile alleanza tra i Pirati Volanti e la Gilda Celeste si mantiene ancora intatta. I pirati offrono un rifornimento costante di Grog proibito e la Gilda Celeste recluta la maggior parte dei suoi nuovi membri tra le fila degli antichi avversari. In questi giorni c'è poca distinzione tra un vero Sky Trader ed un Pirata Volante e la maggior parte di loro assume entrambi i ruoli in base alla domanda e opportunità di profitto.

In questa epoca di relativa pace e prosperità, il premio più prezioso che ogni Sky Trader può sperare di rivendicare è niente di meno che la leadership della stessa Gilda Celeste. Sia come onesto commerciante o spietato pirata, ogni capitano di un vascello volante spera di essere il prossimo a rivendicare il rango di Governatore della Gilda Celeste...



PANORAMICA DEL GIOCO

In *Sky Traders*, da due a cinque giocatori assumono il ruolo di mercanti volanti in competizione fra loro per diventare il nuovo Governatore della Gilda Celeste. Ogni giocatore inizia con un vascello volante e deve assumere una ciurma, merci, combattere pirati e manipolare il mercato al fine di acquistare sempre più influenza nella Gilda Celeste e vincere la partita.

LISTA DEI COMPONENTI

- ☞ 5 busti di capitani Sky Traders
- ☞ 5 plance Vascello Volante
- ☞ 1 plancia Borsa Valori
- ☞ 1 Tabella Influenza
- ☞ 14 tessere DiStretto così divise:
 - ☞ 2 Hyperzephyrs (*Iperzefiri*)
 - ☞ 2 Flyover Lands (*Lande Desolate*)
 - ☞ 6 Città
 - ☞ 1 Dual City (*Città Volante*)
 - ☞ 1 Covo dei Pirati Volanti
 - ☞ 1 Phlogiston Geyser (*Geyser Flogistico*)
 - ☞ 1 Vulcano
- ☞ 31 carte Avversità
- ☞ 29 carte Ciurma
- ☞ 16 carte Danno
- ☞ 5 carte Stiva Supplementare
- ☞ 1 carta Primo Mercante
- ☞ 6 Sigilli Wanted
- ☞ 10 segnalini in plastica Influenza e Flogisto (*in 5 colori differenti*)
- ☞ 100 Piastre Celesti (PC) così divise:
 - ☞ 25 x 1 PC
 - ☞ 25 x 5 PC
 - ☞ 25 x 10 PC
 - ☞ 15 x 50 PC
 - ☞ 10 x 100 PC
- ☞ 80 segnalini merce (*in 7 colori*)
- ☞ 20 segnalini Fanghiglia
- ☞ 8 indici di classe
- ☞ 5 dadi a 6 facce (*in 5 colori*)

PANORAMICA DEI COMPONENTI

Busti Sky Traders

Ogni busto rappresenta un comandante Sky Trader e indica dove il suo vascello volante è correntemente locato sulla plancia di gioco. Questi figurini sono attaccati ad una base colorata che corrisponde al colore della plancia di ogni vascello volante.



Vascelli Volanti

Queste plance rappresentano il vascello volante di ogni capitano Sky Trader. Ogni vascello riporta 6 stive necessarie per allocare le merci e la ciurma, oltre ad un serbatoio di flogisto utile per tenere traccia del carburante caricato sul vascello.

Borse Valori

Questa plancia tiene traccia dell'andamento dei prezzi delle merci durante il corso del gioco. È diviso in tre zone: Mercato Legale (classi 1-6), Borsino Fanghiglia e Mercato Nero.

COMMODITIES EXCHANGE											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Wool	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Grain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Spices	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Gold	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Silver	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Iron	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Lead	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Copper	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Timber	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Alcohol	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Oil	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Flax	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Wax	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Beeswax	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Honey	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Apples	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Wine	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Grain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Wool	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Spices	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Gold	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Silver	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Iron	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Lead	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Copper	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Timber	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Alcohol	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Oil	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Flax	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Wax	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Beeswax	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Honey	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Apples	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Wine	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Tabella Influenza

Questa plancia mostra il grado di Influenza raggiunto nella Gilda Celeste da ogni giocatore.



Distretti

Queste tessere formano la mappa di gioco e rappresentano le varie località dove gli Sky Traders transitano per effettuare il commercio dei loro beni.

Carte Avversità

Queste carte rappresentano diversi eventi che gli Sky Traders dovranno affrontare nel corso dei loro viaggi. Le carte Avversità possono aiutare oppure ostacolare i giocatori.



Carte Ciurma

Queste carte rappresentano l'equipaggio che i giocatori possono arruolare sulla loro nave. Ogni membro possiede delle abilità uniche utili ad influenzare il combattimento e il commercio.



Carte Danno

Queste carte rappresentano diversi tipi di danno che un vascello può subire durante un combattimento.



Stive Supplementari

Queste carte rappresentano le stive aggiuntive che incrementano la capacità di carico di un vascello.



Carta Primo Mercante

Questa carta identifica chi è il primo giocatore del turno.



Carta Primo Mercante

Questi segnalini identificano gli Sky Traders che hanno violato la legge e che sono ricercati dalle autorità.



Piastre Celesti

Queste monete rappresentano il denaro utilizzato nel gioco. Vengono abbreviate con la sigla PC.

Segnalini Merce

Ogni segnalino rappresenta 10 tonnellate di merce. Ci sono 7 merci differenti in Sky Traders:



20 Merci di Classe 1
- Minerali -



10 Merci di Classe 2
- Cibo -



10 Merci di Classe 3
- Tessuti -



10 Merci di Classe 4
- Vino -



10 Merci di Classe 5
- Spezie -



10 Merci di Classe 6
- Gioielli -



10 Merci Illegali
- Grog -



Segnalini Fanghiglia

Questi segnalini rappresentano il sottoprodotto derivato dalla raffinazione del flogisto, conosciuto con il nome di fanghiglia.

NOTA: sul sito Boardgamegeek sono disponibili dei segnalini merce alternativi.

Indici di Classe

Questi indici servono a tracciare il prezzo di tutte le merci e della fanghiglia sulla Borsa Valori



Pedine Influenza e Flogisto

Questi indicatori servono a conteggiare l'influenza accumulata da ogni giocatore sulla Tabella Influenza. Inoltre sono usati per conteggiare il flogisto posseduto da ogni vascello volante.

Dadi a Sei Facce

Questi dadi sono usati nei combattimenti o per determinare i prezzi delle merci o e per ogni altro elemento casuale richiesto dal gioco.



SCOPO DEL GIOCO

Il giocatore che raggiunge 50 punti influenza sulla Tabella Influenza, vince la partita. I giocatori possono acquistare influenza spendendo Piastre Celesti, che essi accumulano comprando e vendendo merci nelle città dei vari Distretti.

SETUP DEL GIOCO

Per allestire una partita a *Sky Traders*, seguite i seguenti punti:

1. **Create la mappa di gioco:** mischiate tutte le 14 tessere Distretto a faccia in giù. Distribuitele equamente una alla volta a faccia in giù a ciascun giocatore. A seconda di quanti giocatori partecipano alla partita, è possibile che un giocatore riceva più tessere di un altro.

Il giocatore che ha ricevuto la tessera vulcano, la posiziona a faccia in sù nella zona centrale dell'area di gioco. Inoltre, questo giocatore inizia per primo la partita e prende la carta del Primo Mercante. Continuando dal giocatore alla sinistra del primo giocatore, ognuno piazza a sua scelta un Distretto a faccia in su, adiacentemente ad un'altro Distretto già piazzata.

Ogni Distretto mostra delle frecce di colore rosso o marrone in tre dei suoi bordi. I Distretti vanno piazzati in modo le frecce sui bordi si uniscano l'una con l'altra. Le frecce si devono unire alternando i colori rosso e marrone. Pertanto, un Distretto deve unire la sua freccia rossa con la freccia marrone di un'altro Distretto mentre un Distretto non può unire la sua freccia rossa con la freccia rossa di un'altro Distretto, nè può unire la sua freccia marrone con la freccia marrone di un'altro Distretto (vedi il disposizione dei Distretti qui sotto).

Disposizione dei Distretti



Importante: gli iperzeffiri non si possono piazzare adiacentemente al vulcano. Inoltre, ci devono essere almeno 5 Distretti di distanza tra un iperzeffiro e l'altro (vedi setup a pag. 13).

I giocatori continuano a piazzare i loro Distretti a turno, fino a quando sono stati tutti piazzati nell'area di gioco. Se un giocatore non può piazzare uno dei suoi Distretti come descritto in precedenza, cede il turno al giocatore seguente. Dopo che tutti i 14 Distretti sono stati piazzati, la mappa di gioco è completa. Se dopo aver piazzato tutti i Distretti ne rimane uno che non si può piazzare come descritto precedentemente, i giocatori possono ridisporre tutti i Distretti della mappa di comune accordo.

2. **Formate la Banca:** posizionate i seguenti componenti nei pressi della mappa di gioco:

- ☞ Piazzate le carte ciurma a faccia in su, divise per tipo.
- ☞ Piazzate la Borsa Valori e la Tabella Influenza vicino alla mappa.
- ☞ Dividete le Piastre Celesti in base al loro valore.
- ☞ Piazzate i sigilli wanted vicino agli altri componenti già piazzati.
- ☞ Piazzate i segnalini merci e fanghiglia, divisi per colore.

Nota: per comodità, potete piazzare i segnalini merce sopra le tessere città corrispondenti. Ad esempio i gioielli (classe 6) potete piazzarli sulla città di classe 6.

3. **Preparate la Borsa Valori:** allestite i prezzi di partenza della Borsa Valori, piazzando ogni indice di classe sul valore più a sinistra per ogni corrispondente linea del Mercato Legale e del Borsino Fanghiglia. Piazzate invece l'indice del Mercato Nero sul valore 50 (vedi setup a pag. 13).
4. **Preparate il mazzo delle Avversità:** rimuovete la carta Traders' Day (Giorno dell'Assoluzione) e mischiate tutte le carte Avversità. Inserite a faccia in giù la carta Trader's Day a metà del mazzo.
5. **Preparate il mazzo dei Danni:** mischiate e piazzate a faccia in giù tutte le carte danno.
6. **Scegliete uno Sky Trader:** ogni giocatore riceve un vascello volante e la seguente dotazione:
 - ☞ 1 busto di plastica rappresentante lo Sky Trader raffigurato sul vascello prescelto.
 - ☞ 3 dadi dello stesso colore della bassetta del suo Sky Trader.
 - ☞ 1 schermo forziere con l'effigie del suo Sky Trader (risorsa ufficiale da scaricare dal sito Fantasy Flight. Ogni schermo riporta la descrizione del turno di gioco).
 - ☞ 20 Piastre Celesti (PC) da nascondere dietro il proprio schermo forziere.
 - ☞ 1 carta Skyman (Aeronaute) piazzata nella stiva numero 4, 5 o 6 del suo vascello volante.
 - ☞ 2 pedine influenza e flogisto dello stesso colore della bassetta del suo Sky Trader. Una viene piazzata sul numero 10 del serbatoio di flogisto del suo vascello e l'altra sul numero "0" della Tabella Influenza.

Nota: ogni giocatore deve sempre nascondere l'ammontare dei propri PC agli altri giocatori.

7. **Nominate il tesoriere:** decidete chi sarà il tesoriere. Questo giocatore gestirà tutti componenti di proprietà della Banca durante le compravendite con i giocatori (PC, ciurma, merci, sigilli wanted, Borsa Valori, influenza, etc)

Importante: tutti i PC del tesoriere vanno mantenuti separati da quelli della Banca!

8. **Determinate le città di partenza:** ogni giocatore lancia un dado e piazza il busto del suo Sky Traders sulla città con il numero corrispondente al risultato del lancio. Ad esempio Ketto Von Perux tira un "6"; pertanto poizionerà il suo busto sulla città di classe "6" (gioielli).

Nota: non c'è limite al numero di busti che qualsiasi Distretto può contenere.

Dettaglio di un Vascello Volante



Ogni vascello volante contiene 6 **STIVE** che possono contenere merci, fanghiglia, ciurma e stive supplementari. Esso riporta inoltre il **SERBATOIO DI FLOGISTO**, utile per tenere traccia del flogisto caricato sul vascello.

Setup Iniziale



1. Mappa di Gioco
2. Carte Ciurma
3. Mazzo delle Avversità
4. Borsa Valori
5. Carte Danno
6. Tabella Influenza
7. Sigilli Wanted
8. Merci e Fanghiglia
9. Piastre Celesti

IL TURNO DI GIOCO

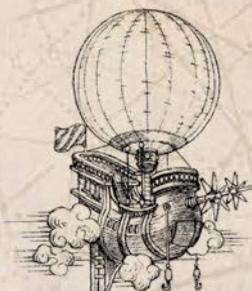
Sky Traders è giocato in una serie di turni che i giocatori svolgono sempre in senso orario. Durante un turno, il giocatore attivo svolge tutte le sue mansioni. Quando tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, si convoca il Consiglio della Gilda che coinvolge contemporaneamente tutti i giocatori. Chi possiede la carta Primo Mercante, è sempre il primo a giocare.

Il turno di ciascun giocatore è diviso in 4 Fasi da eseguire nel seguente ordine:

1. Fase delle Avversità
2. Fase di Movimento
3. Fase di Sgombero
4. Fase delle Azioni (svolgete **solo un'azione** fra le seguenti):
 - ☞ Commercio (solo in città)
 - ☞ Estrazione Mineraria
 - ☞ Raffinazione Flogistica
 - ☞ Attaccare un Vascello

Per non allungare troppo i tempi di gioco, è consigliabile concludere la Fase delle Azioni entro 2 minuti di tempo. Quando un giocatore ha concluso il suo turno (o ha terminato il tempo a sua disposizione), cede la mano al giocatore alla sua sinistra.

Quando tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, inizia il Consiglio della Gilda (vedi il Consiglio della Gilda a pag. 24). Quando il Consiglio della Gilda si conclude, il primo giocatore passa la carta del Primo Mercante al giocatore alla sua sinistra che inizia un nuovo turno.



1) FASE DELLE AVVERSITÀ

Durante questa fase, il giocatore attivo deve pescare la prima carta dal mazzo delle Avversità e leggere il contenuto della carta a tutti i giocatori. Dopo aver seguito le istruzioni riportate sulla carta, la scarta a faccia in su accanto al mazzo.

Alcune carte Avversità riportano un valore di combattimento sull'angolo superiore sinistro. Questo valore è usato quando una di tali carte attacca uno Sky Trader (vedi combattimento contro le carte Avversità a pag. 21).



2) FASE DEL MOVIMENTO

In questa fase, il giocatore attivo può salpare con la sua nave fino ad un massimo di 5 Distretti. Per far ciò, deve consumare del flogisto dal serbatoio del suo vascello in base ai Distretti percorsi. Vedi la tabella Costi del Flogisto a pag. 15 per determinare quanto flogisto consuma un giocatore in base al numero di Distretti percorsi.

Per muovere un vascello volante, il giocatore segue i seguenti punti:

1. **Dichiarare la distanza:** il giocatore dichiara quanti Distretti intende percorrere.
2. **Consumare flogisto:** il giocatore spende il costo richiesto di flogisto corrispondente al numero di Distretti percorsi (in base alla tabella a fianco), muovendo a sinistra la pedina di flogisto del serbatoio del suo vascello di tanti spazi quanto il flogisto consumato.
3. **Muovere lo Sky Trader:** il giocatore muove il busto del suo capitano del numero di Distretti dichiarato nel punto 1.

Un giocatore deve possedere abbastanza flogisto per muoversi nel Distretto desiderato. Se non possiede il flogisto richiesto, non potrà muovere. Quando il flogisto del suo serbatoio raggiunge lo "0", dovrà acquistare altro flogisto in una città oppure dovrà raffinarlo dalle nuvole (vedi Raffinazione Flogistica a pag. 20), altrimenti non potrà muovere.

Un giocatore può anche decidere di non muoversi del tutto.

Costi del Flogisto

DISTRETTI PERCORSI	FLOGISTO CONSUMATO
0	0
1	1
2	2
3	3
4	5
5	10

Esempio: Ping Chan possiede 8 punti di flogisto nel suo serbatoio. Si muove di 4 Distretti che gli costano 5 punti di flogisto. Prima di muoversi, sposterà l'indicatore di flogisto sullo spazio numero 3 del suo serbatoio.

IPERZEFFIRI

Le tessere Iperzeffiro permettono ad uno Sky Trader di muoversi più velocemente sulla mappa di gioco. Quando uno Sky trader muove in un Iperzeffiro, può continuare a muoversi normalmente (come se attraversasse una tessera di landa desolata), o saltare direttamente sull'altra tessera Iperzeffiro della mappa. Quando salta sull'altro Iperzeffiro, i Distretti che sono stati "saltati" non sono conteggiati nel calcolo del flogisto consumato (vedi esempio sottoostante):

Movimento negli Iperzeffiri



Esempio: Arnaud de Rodellec inizia il turno in una città. Egli dichiara che si sposterà di 3 Distretti e spende 3 punti di flogisto come indicato nella tabella Costi del Flogisto. In seguito si muove verso la tessera Iperzeffiro, saltando immediatamente sull'altro Iperzeffiro e infine muovendo nella città adiacente ad esso.

3) FASE DI SGOMBERO

In questa fase, il giocatore attivo può scaricare qualsiasi carico dalle sue stive (che includono un qualsiasi numero di carte ciurma, merci, fanghiglia o Grog) così da creare lo spazio necessario per ulteriori carichi. Tutto quello che viene scaricato, va riposto al suo posto senza alcuna ricompensa da parte della Banca.

Attenzione! Se un giocatore scarica della fanghiglia in una città, sarà multato con 1 sigillo wanted (vedi "sigilli wanted" a pag. 23), indipendentemente da quanta ne scarica.



4) FASE DELLE AZIONI

Durante questa fase, il giocatore attivo può eseguire solo una delle seguente azioni a sua scelta:

- ☞ Commercio (solo in città)
- ☞ Estrazione Mineraria
- ☞ Raffinazione Flogistica
- ☞ Attaccare un Vascello

COMMERCIO

Se uno Sky Trader si trova in una tessera città (sia che abbia mosso o meno nel turno), può effettuare delle compravendite. Egli può eseguire tutte le seguenti azioni in qualsiasi ordine e tutte le volte che vuole:

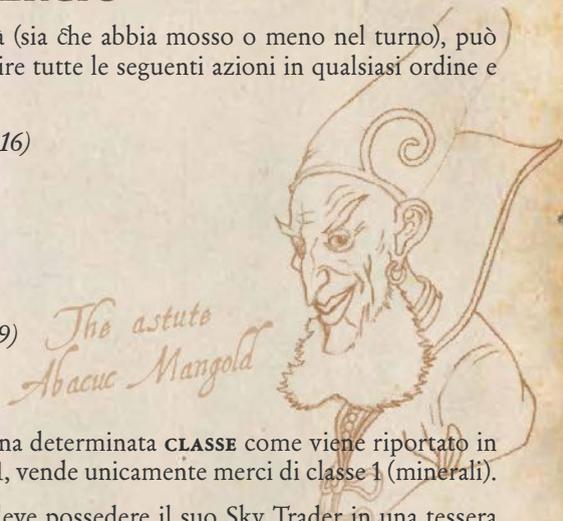
- ☞ Comprare/Vendere Merci o Grog (pag. 16)
- ☞ Comprare/Vendere Flogisto (pag. 17)
- ☞ Arruolare/Congedare Ciurma (pag. 18)
- ☞ Smaltire la Fanghiglia (pag. 18)
- ☞ Riorganizzare le Stive (pag. 19)
- ☞ Riparare i Danni (pag. 19)
- ☞ Aggiungere Stive Supplementari (pag. 19)

Comprare Merci

Ogni città produce un solo tipo di **MERCE** di una determinata **CLASSE** come viene riportato in ogni tessera città. Per esempio la città di classe 1, vende unicamente merci di classe 1 (minerali).

Per comprare della merce, il giocatore attivo deve possedere il suo Sky Trader in una tessera città. Egli paga il corrispettivo prezzo indicato sulla Borsa Valori in base alla posizione dell'indice di classe della merce che vuole acquistare. Ogni indice di classe indica il prezzo di un **singolo** segnalino merce. Un giocatore può comprare a suo piacimento solo le merci disponibili, fintanto che possiede le risorse necessarie e spazio nelle sue Stive. Il giocatore preleva dalla Banca i segnalini merce che ha acquistato e li posiziona a piacere nelle stive del suo vascello. I PC spesi per l'acquisto, vanno consegnati alla Banca.

Nota: il Corvo dei Pirati Volanti e la Città Volante sono considerate a tutti gli effetti delle tessere città.



COMMODITIES EXCHANGE

IVE	 Class 1 Minerals	 1	2	3	4	5	Pos
IVE	 Class 2 Food	2	 4	6	8	10	Pos
IVE	 Class 3 Textiles	3	6	9	 12	15	Pos
IVE	 Class 4 Grog	4	8	 12	16	20	Pos

Esempio: l'indice di classe 2 (cibo) si trova sul secondo spazio della Borsa Valori. Pertanto ogni segnalino merce di classe 2, costerà 4 PC.

Nota: se della merce non è più disponibile (incluso Grog e fangbiglia), il giocatore non la potrà acquistare fino a quando non sarà nuovamente disponibile.

Stivare il Carico

Ogni stiva può contenere fino ad un massimo di due segnalini merce della stessa classe. Pertanto un giocatore non può conservare in una stiva due merci differenti fra loro. Tutte le merci vanno sempre conservate nelle stive del proprio vascello alla vista di tutti i giocatori.

Vendere Merci

Se il giocatore attivo si trova in una città, può vendere le merci conservate nelle sue stive. Per ogni merce che vende, egli riceverà il corrispettivo prezzo indicato sulla Borsa Valori in base alla posizione dell'indice di classe della merce che vuole vendere. Egli può vendere tutte le merci che desidera, anche di classi differenti. Ma un giocatore non può vendere la stessa merce che viene prodotta nella città in cui si trova.

Ad esempio, se uno Sky trader si trova nella città di classe 3 (tessuti), non potrà vendere le merci di classe 3 che eventualmente sta trasportando. Tutte le merci vendute ritornano alla Banca e i PC guadagnati dalla vendita vengono prelevati dalla Banca.

Comprare e vendere Grog

La più redditizia ma rischiosa fonte di profitto consiste nel commercio di Grog, il sottoprodotto bioattivo della raffinazione di flogisto dal soave effetto inebriante. I giocatori possono acquistare il Grog solamente nel Covo dei Pirati Volanti al prezzo di acquisto riportato dall'indice del Mercato Nero. Il Grog stivato nel proprio vascello, può essere poi rivenduto in qualsiasi altra città al prezzo corrente di mercato.

Attenzione! Alcune carte Avversità possono attaccare i giocatori che trasportano il Grog!



Comprare e vendere Flogisto

Il giocatore attivo può comprare flogisto in una qualsiasi città pagando alla Banca 1 PC per ogni unità acquistata. Ogni serbatoio del proprio vascello volante può conservare al massimo 10 unità di flogisto. I giocatori possono anche rivendere in ogni città il flogisto stivato nel loro serbatoio, ricevendo dalla Banca 1 PC per unità venduta.



Arruolare e Congedare la Ciurma

Il giocatore attivo può arruolare una o più carte **CIURMA** in una città. Solo le carte disponibili possono essere acquistate. Il costo in PC è mostrato nell'angolo inferiore destro di ogni carta.

Quando un giocatore assolda una carta ciurma, la deve posizionare in una delle sue stive. Ogni carta mostra dei numeri sull'angolo superiore sinistro. Questi numeri indicano in quale stiva potrà essere collocata. Ogni stiva può contenere una sola carta. Una stiva occupata da una carta ciurma, non può contenere merci o fanghiglia.

Esempio: la carta *Skyman* (Aeronauta) mostra i numeri 4-5-6. Pertanto potrà occupare solamente le stive numero 4, 5, o 6. Uno *Skyman* non può occupare le stive 1, 2 o 3.

Nota: aggiungere ciurma alle proprie stive, riduce il numero di merci che un vascello può trasportare.

Oltre ad arruolare carte ciurma, il giocatore attivo può congedare a sua discrezione la ciurma del suo vascello e riconsegnarla alla Banca. Il giocatore riceverà dalla Banca **metà del valore della carta venduta**. Ogni carta ciurma rimossa per qualsiasi motivo dalla propria stiva, va sempre riconsegnata alla Banca.

Smaltire la Fanghiglia

Consumare flogisto per rifornire di energia le città, crea un sottoprodotto altamente tossico conosciuto come **FANGHIGLIA**. Ripulire la fanghiglia dalle città, rappresenta una profittevole risorsa commerciale che però può comportare letali contaminazioni e infezioni a bordo del proprio vascello.

Il giocatore attivo può imbarcare fanghiglia quando si trova in una qualsiasi città. Ogni stiva del proprio vascello può contenere fino a due segnalini fanghiglia (la fanghiglia non può condividere la stessa stiva con altre merci o le contamina). Quando un giocatore imbarca un segnalino fanghiglia, riceve immediatamente dalla Banca un compenso pari a tanti PC quanto il valore indicato nel Borsino Fanghiglia della Borsa Valori.

Esempio: il Duca Milingo imbarca 5 segnalini fanghiglia sul suo vascello mentre l'indice della fanghiglia segna il valore 2 sul Borsino Fanghiglia. Pertanto, riceverà dalla Banca un compenso di 10 PC.

I giocatori possono scaricare la fanghiglia in qualsiasi Distretto della mappa durante la Fase di Sgombero (pag. 16). La fanghiglia non si può rivendere da nessuna parte.

Attenzione! Se un giocatore scarica la fanghiglia in una qualsiasi città, sarà immediatamente multato con un sigillo wanted (vedi sigilli wanted a pag. 23).

Intossicazione!

Fate attenzione! Le carte Avversità che riportano il Toxic Damage (Intossicazione), causano un danno ad ogni stiva che contiene 2 o più segnalini fanghiglia! Le stive che contengono solo 1 segnalino fanghiglia, non subiscono danni.



Riorganizzare le Stive

Il giocatore attivo può riorganizzare tutto il carico delle sue stive (ciurma, merci, fanghiglia e Grog), rispettando il limite di 2 merci uguali per stiva (a meno che non possieda delle Stive Supplementari - vedi Stive Supplementari a pag. 19).

Riparare i Danni

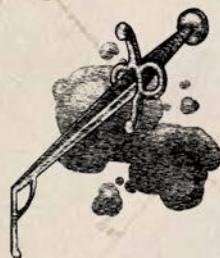
Il giocatore attivo può riparare i **DANNI** sostenuti in un combattimento (vedi Combattimento a pag. 21). Il giocatore paga alla Banca il costo indicato in ogni carta danno che desidera riparare. Dopo il pagamento, rimuove tali le carte e le rimischia con le altre carte del mazzo dei danni.

Stive Supplementari

Il giocatore attivo può aumentare la capacità di carico del proprio vascello acquistando una o più Stive Supplementari in una qualsiasi città. Una Stiva Supplementare permette al giocatore di imbarcare **fino a 4 segnalini** merce/fanghiglia dello stesso tipo nella stiva del vascello che contiene tale carta. Il costo di ogni carta è riportato sul suo angolo inferiore destro.

Ogni Stiva Supplementare riporta dei numeri sull'angolo superiore sinistro. Questi numeri indicano in quale stiva si potrà allocare tale carta. Ogni stiva del vascello può contenere una sola Stiva Supplementare. Una Stiva Supplementare non può contenere carte ciurma.

Oltre ad acquistare delle Stive Supplementari, il giocatore può rivendere alla Banca quelle che possiede. Il giocatore riceverà dalla Banca **metà del valore della carta venduta**. Ogni Stiva Supplementare rimossa per qualsiasi motivo dalla propria stiva, va sempre riconsegnata alla Banca.



ESTRAZIONE MINERARIA

Il giocatore attivo può effettuare come sua azione del turno una Estrazione Mineraria in un qualsiasi Distretto in cui si trovi. In questo caso, il giocatore lancerà 2 dadi e somma i risultati. Il totale indica il numero di minerali (merce di classe 1) che **potrà** imbarcare gratuitamente nelle stive del suo vascello (se dispone di spazio a sufficienza). Egli prende i segnalini dei minerali dalla Banca e li piazza nelle sue stive.

Se il risultato dei dadi mostra gli stessi valori (numero doppio), il giocatore ha trovato anche dei minerali preziosi! Pertanto potrà caricare nelle sue stive anche 1 segnalino di gioielli (merce di classe 6).

Esempio: Abacuc Mangold effettua una estrazione mineraria e tira un doppio 4. Pertanto potrà imbarcare nelle sue stive fino a 8 merci di classe 1 (minerali) e 1 merce di classe 6 (gioielli).

RAFFINAZIONE FLOGISTICA

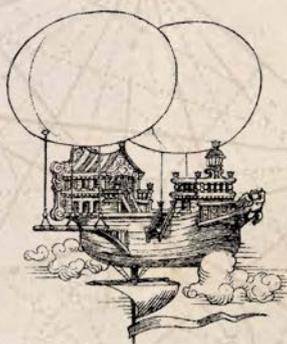
È possibile raffinare piccole quantità di flogisto dovunque ci si trovi. Ogni Vascello Volante incorpora infatti degli speciali accumulatori che possono estrarre e raffinare il flogisto dalle nuvole! Il giocatore attivo può effettuare tale raffinazione, come sua azione del turno.

Il giocatore lancia 1 dado e incrementa il flogisto del suo serbatoio muovendo l'indicatore di flogisto di tanti spazi a destra quanto il risultato ottenuto. La Raffinazione Flogistica si effettua in qualsiasi Distretto.



Geyser Flogistico

Un giocatore che effettua una raffinazione sul Phlogiston Geyser (Geyser Flogistico), ha più possibilità di accumulare flogisto. Egli pertanto lancia **2 dadi** e incrementa la riserva del suo flogisto della somma dei dadi. Se addirittura ottiene un numero doppio, riempirà tutto il suo serbatoio!



ATTACCARE UN VASCELLO

Quando due o più giocatori condividono lo stesso Distretto, il giocatore attivo può attaccare un'altro giocatore a scelta, come sua azione del turno. Il giocatore attaccante può negoziare un tributo con il giocatore difensore affinché non sferri l'attacco. Tale tributo include unicamente le seguenti risorse:

- ☞ Piastre Celesti
- ☞ Ciurma
- ☞ Merci

Se il difensore rifiuta le richieste dell'attaccante, inizia subito un combattimento (vedi il Combattimento a pag. 21).

All'inizio di ogni round di combattimento, prima di lanciare i dadi, l'attaccante può diminuire o aumentare la sua richiesta. Mentre alla fine di ogni round di combattimento, il difensore può concludere la battaglia pagando quanto richiesto dall'attaccante.

Se il difensore non possiede dei sigilli wanted, l'attacco è considerato un ATTO DI PIRATERIA.

Se invece il difensore è un ricercato dalla legge perché possiede uno o più sigilli wanted, l'attacco è considerato del tutto legale e pertanto l'attaccante può intascare la taglia del ricercato non appena gli distrugge il vascello (vedi sigilli wanted a pag. 23).

Attenzione! Se un giocatore commette un Atto di Pirateria (anche se non avviene alcun combattimento), sarà multato immediatamente con un sigillo wanted (vedi sigilli wanted a pag. 23)

Nota: quando il giocatore attivo attacca un'altro giocatore, il suo turno non viene più limitato ai 2 minuti di tempo.

COMBATTIMENTO

Esistono 2 modi per partecipare ad un Combattimento:

- ☞ **Contro carte Avversità:** quando il giocatore attivo rivela una carta Avversità che lo può attaccare (vedi Combattimento contro le Carte avversità a pag. 21).
- ☞ **Contro un altro Sky Trader:** quando il giocatore attivo attacca un altro giocatore che condivide lo stesso Distretto (vedi Attaccare un Vascello a pag. 20).

IL ROUND DI COMBATTIMENTO

Il combattimento si risolve in una serie di round. Ogni round si divide in 4 punti:

1. **Scegliete la Ciurma:** il giocatore attaccante seleziona una o più carte ciurma che desidera impegnare nel round. Il difensore fa lo stesso di seguito.
2. **Determinate il Valore di Combattimento:** l'attaccante lancia un dado e somma tutti i modificatori di combattimento delle carte ciurma dichiarate nel punto 1. Il totale viene denominato **VALORE DI COMBATTIMENTO**.
3. **Determinate i Danni:** il giocatore che possiede il Valore di Combattimento più alto vince lo scontro e infligge all'avversario 1 danno (vedi il paragrafo Danni, più avanti). Se entrambi i contendenti ottengono lo stesso Valore di Combattimento, entrambi subiscono 1 danno.
4. **Incalzata/Ritirata:** l'attaccante decide se ritirarsi dallo scontro o se continuarlo eseguendo un altro round di combattimento. Il difensore non si può ritirare dallo scontro tranne quando onora il tributo richiesto dall'attaccante (vedi Attaccare un Vascello a pag. 20).

DANNI

Ogni volta che un giocatore subisce 1 danno, deve pescare una "carta danno" e rivelarla a tutti i giocatori.

La carta danno può essere:

- ☞ **Danno Lieve (x13)** - Costo della riparazione: 5 PC.
- ☞ **Danno Medio (x2)** - Costo della riparazione: 10 PC.
- ☞ **Danno Grave (x1)** - Costo della riparazione: 25 PC.

Lanciate un dado per determinare quale stiva viene danneggiata. Piazzate la carta danno a faccia in su sulla stiva che corrisponde al risultato del dado. Se quella stiva risulta essere già danneggiata, piazzate il danno sulla stiva adiacente col numero più alto. Se la stiva numero 6 è già danneggiata, il danno si trasferisce sulla stiva 1 e così via. Quando una stiva è danneggiata, tutte le merci, ciurma o fanghiglia che conteneva sono distrutte (riconsegnatele alla Banca). Una stiva danneggiata non può contenere più nulla, fino a quando non venga riparata (vedi Riparare i Danni a pag.19).

COMBATTIMENTO CONTRO CARTE AVVERSITÀ

Alcune carte Avversità possono attaccare uno Sky Trader. Quando una carta Avversità attacca un giocatore, la carta viene considerata l'attaccante per tutti i round di combattimento ed è gestita dal giocatore a sinistra del giocatore attivo.

Le carte Avversità che possono attaccare i giocatori mostrano un Valore di Combattimento nell'angolo superiore sinistro. Questo valore è sommato al risultato del lancio di un dado che serve a calcolare il valore di combattimento totale della carta Avversità.

Importante: le carte Avversità non si possono mai ritirare da un combattimento e continuano lo scontro finché subiscono 1 danno. In questo caso vengono distrutte e scartate scoperte accanto al mazzo Avversità!

Esempio di Combattimento

Primo Round di Combattimento

Il Duca Milingo, un leŝofante Sky Trader ricercato, viene attaccato dalla Sky Patrol (Aeropattuglia). Il vascello volante di Milingo è equipaggiato con un Gunner (Cannoniere) e un Able Skyman (Aeronauta Esperto).



1. La Sky Patrol possiede un modificatore di combattimento pari a +3. Milingo decide di combattere usando solo il suo Able Skyman, che gli offre un modificatore di combattimento di +2.
2. La Sky Patrol è l'attaccante ed è gestita dal giocatore posto a sinistra di Milingo. Costui tira per primo il dado ed ottiene un 2 che aggiunge al modificatore di combattimento della Sky Patrol, ottenendo un Valore di Combattimento pari a 5. Adesso tocca a Milingo che si difende lanciando il suo dado. Purtroppo ottiene un 1, che aggiunto al modificatore del suo Able Skyman porta il suo Valore di Combattimento a 3.
3. Miligno perde il primo round di combattimento e subisce un colpo. Pesca una carta danno e tira il dado per vedere quale stiva sarà danneggiata. Il risultato è un 6. Pertanto piazza il danno sulla stiva 6, dove si trova anche il suo Able Skyman che viene eliminato.
4. Poiché la Sky Patrol è una carta Avversità, non si può ritirare dallo scontro e pertanto continua il combattimento.



Secondo Round di Combattimento

1. Questa volta Milingo decide di usare il suo Gunner (che è una carta da scartare dopo l'uso).
2. Il giocatore a sinistra di Milingo tira il dado ottenendo un 5. Pertanto il Valore di Combattimento della Sky Patrol stavolta è pari a 8. Milingo tira il suo dado ed ottiene un 6. Come aveva dichiarato, scarta il suo Gunner con il modificatore di +3 e porta il suo Valore di Combattimento a 9.
3. Stavolta Milingo vince lo scontro e distrugge la Sky Patrol!

SCACCIATI DAL CIELO

Anche se i vascelli volanti siano molto robusti, possono essere distrutti. Quando **tutte le 6 stive** di un vascello volante sono state danneggiate, l'intero vascello viene distrutto! Il suo proprietario salta il resto del suo turno e scarta tutto quello che possedeva includendo anche eventuali sigilli wanted.

Importante: l'unica cosa che un giocatore non perde è l'influenza accumulata fino a quel momento (vedi Acquistare Influenza a pag. 28).

All'inizio del suo prossimo turno, il giocatore distrutto partirà nuovamente con un nuovo vascello volante e tutta la dotazione iniziale descritta nel punto 6 del Setup di Gioco a pag. 12. Inoltre riceverà il pagamento dell'Assicurazione Mercantile.

Assicurazione Mercantile

Quando il vascello volante di un giocatore è stato distrutto, la sua assicurazione gli pagherà un compenso pari alla metà (per eccesso) dei PC che possedeva. Se cosui non possedeva alcun PC, allora l'assicurazione non gli pagherà nulla, ma ogni giocatore gli donerà 10 PC di carità dai propri fondi. Se un giocatore non possiede abbastanza PC per la carità, allora sarà la Banca a provvedere al pagamento totale dei 10 PC.

Attenzione! Se un giocatore possiede dei sigilli wanted, non riscuoterà né Assicurazione e né Carità!



SIGILLI WANTED

Ogni volta che un giocatore commette un crimine, sarà multato immediatamente con un sigillo wanted. I crimini puniti sono:

- ☞ Commettere un Atto di Pirateria (vedi Attaccare un Vascello a pag. 20).
- ☞ Scaricare fanghiglia in una città (vedi Fase di Sgombero a pag. 16).
- ☞ Distruggere l'Airmarshall (carta Avversità) in un combattimento.

Nota: tutti i sigilli wanted posseduti da un giocatore vanno sempre tenuti alla vista di tutti.

Importante: se necessitate di ulteriori di sigilli wanted, potete usare altri segnalini a vostra scelta.

SKY TRADERS RICERCATI

Ogni giocatore che possiede uno o più sigilli wanted è considerato uno **SKY TRADER RICERCATO**. Se un giocatore distrugge completamente il vascello di uno Sky Trader Ricercato riceverà dalla Banca una ricompensa pari a 50 PC per **ogni** sigillo wanted posseduto dal ricercato.

Attaccare uno Sky Trader Ricercato solamente per riscuotere la sua taglia **non è considerato un Atto di Pirateria** (vedi Attaccare un Vascello a pag. 20). Uno Sky trader Ricercato non può riscuotere la taglia di un altro Sky Trader Ricercato.

NOTA: gli Sky Traders Ricercati possono scartare i loro sigilli wanted durante il Traders' Day al costo di 25 PC ciascuno (vedi il Giorno dell'Assoluzione a pag. 29). Ovviamente se un giocatore scarta tutti i suoi sigilli wanted, non sarà più considerato uno Sky Trader Ricercato.



CONSIGLIO DELLA GILDA

La Gilda Celeste controlla il valore di gran parte delle merci. I membri più importanti della Gilda si riuniscono periodicamente e segretamente in un consiglio, per fissare i prezzi della Borsa Valori.

Quando tutti i giocatori hanno completato un turno di gioco, viene indetto il Consiglio della Gilda. Tutti i giocatori partecipano contemporaneamente a tale consiglio, cercando di influenzare i prezzi delle merci a loro vantaggio.

Il Consiglio della Gilda si divide in 4 fasi

- ☞ Negoziazioni
- ☞ Investimenti
- ☞ Acquistare Influenza
- ☞ Chiusura del Consiglio

*The austero
Comte Arnaud
de Rodoltec*



Fase 1: NEGOZIAZIONI

Le Negoziazioni fra i giocatori durano 2 minuti di tempo. Usate una clessidra o un timer per cronometrare questo limite massimo di tempo. Le Negoziazioni si svolgono secondo questi 3 punti:

1. Ogni giocatore lancia i suoi 3 dadi colorati e mostra a tutti i risultati. Questi dadi saranno usati nella fase successiva degli Investimenti per modificare i prezzi delle merci.

Importante: se un giocatore ha raggiunto gli spazi gialli o arancioni della Tabella Influenza, può scegliere il valore di alcuni dei suoi dadi e metterli da parte, lanciando solo quelli che gli restano (vedi Controllo dei Prezzi a pag. 28).

2. Il Primo Mercante inizia il conteggio dei 2 minuti di tempo.
3. Mentre il tempo scorre, i giocatori negoziano fra di loro cercando di vendere i loro dadi al miglior offerente, di comprarli da un altro giocatore, di regalarli, di promettere che li useranno in un certo modo e così via. In queste trattative i giocatori possono offrire qualsiasi cifra in PC, flogisto, merci e ciurma che possiedono. Possono anche offrire promesse di qualsiasi tipo o velate minacce. Insomma: i giocatori dovranno usare tutte le **loro abilità commerciali e diplomatiche** per accaparrarsi i dadi che più gli interessano.

Tutti i dadi vanno sempre tenuti di fronte ad ogni giocatore alla vista di tutti. Tali dadi sono indispensabili per modificare i prezzi delle merci. Durante le Negoziazioni un giocatore può cedere tutti i suoi dadi e rimanere senza; ciò non gli procura alcun vantaggio o svantaggio.

Lanci Tripli

Ogni volta che un giocatore lanciando i suoi tre dadi ottiene tre risultati uguali, farà muovere **immediatamente** l'indice della classe corrispondente, di 3 spazi verso destra. In seguito, rilancerà nuovamente i suoi tre dadi, usando i nuovi risultati.

Esempio: un giocatore lancia i suoi tre dadi e ciascuno mostra il numero 6. L'indice di classe 6 (gioielli) verrà spostato immediatamente di 3 spazi verso destra. In seguito, il giocatore rilancia i dadi per ottenere un nuovo risultato da investire....

Nota: la regola del Lancio Triplo si applica anche quando un giocatore ha selezionato i valori dei suoi dadi mediante il Controllo dei Prezzi (vedi Controllo dei Prezzi a pag. 28).

Dettaglio della Borsa Valori

COMMODITIES EXCHANGE						
NEGATIVO	1	2	3	4	5	POSITIVO
NEGATIVO	2	4	6	8	10	POSITIVO
NEGATIVO	3	6	9	12	15	POSITIVO
NEGATIVO	4	8	12	16	20	POSITIVO
NEGATIVO	5	10	15	20	25	POSITIVO
NEGATIVO	10	20	30	40	50	POSITIVO
Borsino Fanghiglia						
1 2 3 4 5						
Mercato Nero (Grog)						
5 10 15 20 25 30 35 40 45 50						

La Borsa Valori è divisa in tre sezioni: la sezione superiore mostra le Merci Legali (Classi 1-6). Il Borsino Fanghiglia mostra il prezzo che le città offrono per liberarsi della fanghiglia in eccesso. Il Mercato Nero (che è il più fluttuante di tutti) indica invece il prezzo del Grog.

Fase 2: INVESTIMENTI

Dopo che i 2 minuti di tempo sono trascorsi, le Negoziazioni fra i giocatori finiscono. Partendo dal Primo Mercante e continuando in senso orario, ogni giocatore deve posizionare tutti i dadi che eventualmente possiede sulla Borsa Valori. Ogni dado va posizionato sul box “negativo” o “positivo” corrispondente al risultato del dado.

Esempio: Ketto von Perux possiede dei dadi con i seguenti valori: 1, 4 e 5. Egli li dovrà collocare a sua scelta sui box negativi o positivi delle classi 1, 4 e 5.

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato i loro dadi sulla Borsa Valori, i prezzi delle merci fluttueranno in base a quanti dadi sono stati posizionati nei box negativi e positivi, secondo questo ordine:

1. Merci Legali
2. Fanghiglia
3. Grog

Nota: per la fluttuazione dei prezzi, tenete anche conto dei Limiti di Investimento descritti a pag. 26!

Merci Legali (Classi 1, 2, 3, 4, 5, e 6)

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato il loro dadi, l'indice di classe di ogni merce si abbasserà o si alzerà (slittando rispettivamente a sinistra o a destra) in base al numero di dadi assegnati per ciascuna classe. Ogni dado presente nei box negativi muove l'indice di classe di uno spazio verso sinistra, mentre ogni dado presente nei box positivi lo farà muovere di uno spazio verso destra.

Per muovere un indice, determinate la **differenza tra i dadi presenti nei box negativi con i dadi presenti nei box positivi**. Quindi muovete l'indice corrispondente di tante caselle quanto il risultato ottenuto.

Importante: muovete gli indici di classe unicamente in base alla differenza fra i dadi presenti nei box negativi e positivi. Non muovete gli indici di una casella alla volta per ogni dado presente nei box negativi e poi di una casella alla volta per i dadi presenti nei box positivi.

Limite di Investimento

Nei box negativi e positivi è possibile allocare fino ad un massimo di 4 dadi. Inoltre, in ciascun box sono stampati alcuni piccoli dadi che indicano quanti dadi vanno conteggiati per il calcolo del valore di mercato delle merci. Per esempio se vengono allocati 4 dadi nel box positivo della classe 6, solo 2 di questi potranno essere conteggiati per calcolare il prezzo delle merci di classe 6.

- ☞ Nelle **Classi 1 e 2** si conteggiano fino a 4 dadi (fluttuazioni elevate)
- ☞ Nelle **Classi 3 e 4** si conteggiano fino a 3 dadi (fluttuazioni medie)
- ☞ Nelle **Classi 5 e 6** si conteggiano fino a 2 dadi (fluttuazioni stabili)

Rimbanzo dei Prezzi

Ogni indice di classe possiede un valore minimo e uno massimo. Quando l'indice di una merce dovrebbe muoversi al di là di tali valori, rimbalza nella direzione opposta fino a quando si è spostata del numero di caselle in eccesso.

***Esempio:** se l'indice di classe 1 ha un valore di 2 PC e si deve muovere a sinistra di tre caselle, si sposterà a sinistra di una casella e quindi rimbalza verso destra di altre 2 caselle, raggiungendo il valore finale di 3 PC.*

***Nota:** il Rimbanzo dei Prezzi si applica anche alle carte *Avversità* che influenzano la Borsa Valori.*

Il Borsino Fanghiglia

Il valore della fanghiglia fluttua in base a quanti dadi sono stati piazzati su tutta la Borsa Valori:

- ☞ Se ci sono più dadi nei box negativi, l'Indice di Fanghiglia si muoverà a sinistra di uno spazio.
- ☞ Se ci sono più dadi nei box positivi, l'Indice di Fanghiglia si muoverà a destra di uno spazio.
- ☞ Se c'è lo stesso numero di dadi nei box negativi e positivi, l'Indice di Fanghiglia non si sposta.

***Nota:** per le fluttuazioni del Borsino Fanghiglia, calcolate tutti i dadi presenti nei box negativi e positivi, senza tenere conto del Limite di Investimento.*

Il Mercato Nero (Grog)

Il valore del Grog fluttua in base a quanti dadi sono stati piazzati su tutta la Borsa Valori. Il Grog rappresenta la fonte di guadagno più redditizia ma con fluttuazioni spesso imprevedibili.

L'Indice del Grog si muove a sinistra o a destra di tanti spazi quanta la differenza fra tutti i dadi posizionati nei box negativi e tutti i dadi posizionati nei box positivi. In pratica, se ci sono più dadi nei box negativi, il prezzo si abbassa. Se ce ne sono di più in quelli positivi, il prezzo si alza. Arnaud de Rodellec (marrone), da vero snob, si astiene da ogni trattativa: stavolta i dadi degli altri giocatori non gli interessano.

***Nota:** per le fluttuazioni del Mercato Nero, calcolate tutti i dadi presenti nei box negativi e positivi, senza tenere conto del Limite di Investimento.*

Esempio di Consiglio della Gilda

Abacuc Mangold (rosso), Ping Chan (verde), Milingo (giallo) e Arnaud de Rodellec (marrone) lanciano contemporaneamente i loro tre dadi. Abacuc Mangold ottiene: ; Ping Chan ottiene: ; Milingo ottiene: ; Arnaud de Rodellec ottiene: .

Ping Chan (verde) vuole abbassare il prezzo della merce di classe 4 poiché la vuole acquistare nel turno successivo. Egli vede che Milingo (giallo) ha le stive piene di merce di classe 3, così gli propone di scambiare il suo dado da 3 con uno dei suoi dadi da 4. Milingo accetta lo scambio.

Abacuc Mangold (rosso) vede un'opportunità nell'offrire il suo dado da 4 a Ping Chan (verde) e gli chiede se lo vuole acquistare per 10 PC. Ping Chan è allettato dalla proposta ma offre al posto dei PC la sua carta Skyman. Abacuc accetta e cede il suo dado da 4 a Ping Chan in che in cambio gli cede il suo Skyman.

Arnaud de Rodellec (marrone), da vero snob, si astiene da ogni trattativa: stavolta i dadi degli altri giocatori non gli interessano.

Al termine dei 2 minuti, le Negoziazioni finiscono e i giocatori piazzano a turno i dadi che possiedono sulla Borsa Valori. Milingo che è il Primo Mercante, adesso possiede i seguenti dadi: . Piazza il suo 2 nel box negativo della classe 2 e piazza il suo 3 e il suo 4 nei box positivi delle classi corrispondenti.

Poi tocca a Ping Chan che adesso possiede i seguenti dadi: . Piazza i due 4 nei box negativi della classe 4 e poi piazza un 6 nel box negativo ed un altro 6 nel box positivo.

Abacuc possiede invece i seguenti dadi: che piazza entrambi nei box negativi corrispondenti.

Infine tocca ad Arnaud che è rimasto con i suoi dadi: . Piazza il 4 nel box positivo e i due 6 nel box negativo.

A questo punto i giocatori aggiustano i prezzi delle merci in base alla differenza dei dadi posizionati nei box negativi con i dadi posizionati nei box positivi. Partendo dalla classe 1, i risultati sono:

- 👉 **Classe 1:** non cambia valore e rimane a 3 PC. ①
- 👉 **Classe 2:** si muove di uno spazio a sinistra e poi rimbalza di uno spazio a destra restando a 4 PC. ②
- 👉 **Classe 3:** si muove di uno spazio a destra aumentando il suo valore a 12 PC. ③
- 👉 **Classe 4:** rimane stabile poiché la differenza fra i dadi è pari a zero e resta ferma a 8 PC. ④
- 👉 **Classe 5:** si muove di uno spazio a sinistra portandosi a 20 PC. ⑤
- 👉 **Classe 6:** poiché nel box negativo ci sono tre dadi e per il Limite di Investimento ne vanno considerati solo due, la Classe 6 si muove di un solo spazio a sinistra, abbassando il suo valore a 10 PC. ⑥

COMMODITIES EXCHANGE											
NEGATIVE	Class 1 Minerals	1	2	3	4	5	POSITIVE				
	Class 2 Food	2	4	6	8	10	POSITIVE				
NEGATIVE	Class 3 Textiles	3	6	9	12	15	POSITIVE				
	Class 4 Wine	4	8	12	16	20	POSITIVE				
POSITIVE	Class 5 Spices	5	10	15	20	25	POSITIVE				
	Class 6 Jewels	6	20	30	40	50	POSITIVE				
Staple Exchange											
		1	2	3	4	5					
Black Market											
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

In seguito i giocatori modificano i prezzi della fanghiglia e del Grog:

Poiché nei box negativi ci sono in totale 8 dadi ⑦ mentre nei box positivi ci sono soltanto 4 dadi ⑧, la fanghiglia scenderà di un punto verso sinistra abbassando il suo valore a 1 PC ⑨.

Mentre la differenza fra tutti i dadi presenti nei box negativi ⑦ con tutti i dadi presenti nei box positivi è uguale a 4 punti verso il lato negativo. Pertanto il prezzo del Grog si abbasserà di 4 punti muovendosi di 2 spazi verso sinistra e poi rimbalzando a destra degli altri 2 spazi che mancavano, mantenendo il suo valore a 15 PC ⑩.

Fase 3: ACQUISTARE INFLUENZA

Dopo le fluttuazioni di tutti i prezzi, i giocatori possono corrompere gli alti funzionari della Gilda Celeste ed acquistare sempre più influenza all'interno di essa. L'influenza raggiunta da ciascun giocatore viene tracciata sulla Tabella Influenza. Partendo dal Primo Mercante, ogni giocatore può acquistare a turno tutta l'influenza che vuole, spendendo i seguenti PC:

- ☞ **L'Influenza degli spazi BLU costa 3 PC**
- ☞ **L'Influenza degli spazi GIALLI costa 5 PC**
- ☞ **L'Influenza degli spazi ARANCIO costa 10 PC**



I giocatori non possono superare il livello 50 della Tabella Influenza. Non appena uno o più giocatori possiedono 50 punti influenza, il gioco finisce come indicato nel paragrafo Termine della Partita a pag. 29. Dopo che tutti i giocatori hanno acquistato Influenza, i giocatori hanno la possibilità di acquistare ulteriore Influenza se hanno PC a sufficienza. Se nessuno ne vuole acquistare altra, si chiude il consiglio (vedi Chiusura del Consiglio a pag. 28).

Controllo dei Prezzi

Man mano che i giocatori acquistano prestigio all'interno della Gilda Celeste, avranno sempre più potere nel **CONTROLLO DEI PREZZI** di ogni singola merce. Prima di lanciare i loro tre dadi nella Fase delle Negoziazioni (punto 1, pag. 24), controllate la posizione delle pedine influenza presenti sulla Tabella Influenza:

- ☞ Se la pedina influenza di un giocatore si trova in un settore giallo, egli potrà fissare il valore di un dado con un numero a sua scelta.
- ☞ Se la pedina influenza di un giocatore si trova in un settore arancione, egli potrà fissare il valore di due dadi con numeri a sua scelta.

Il giocatore lancia poi i dadi che gli restano e procede normalmente nella Fase delle Negoziazioni.

Importante: se le pedine influenza di due o più giocatori si trovano nel settore giallo o arancione della Tabella Influenza, ogni giocatore fissa il valore dei propri dadi in ordine di turno.

Esempio: Arnaud de Rodellec ha raggiunto la casella gialla numero 34 (che gli permette il controllo di 1 dado) della Tabella Influenza e Duca Milingo ha raggiunto la casella arancione numero 46 (che gli permette il controllo di 2 dadi). Durante la fase delle Negoziazioni, Arnaud è il Primo Mercante e fissa uno dei suoi dadi con il numero 4 mettendolo da parte alla vista di tutti. Poi è il turno di Milingo che fissa uno dei suoi dadi con il numero 3. Inoltre fissa l'altro dado con il numero 4, nella speranza di contrastare il dado di Arnaud durante la Fase delle Negoziazioni.



Fase 4: CHIUSURA DEL CONSIGLIO

Dopo che tutti i giocatori hanno acquistato l'influenza che desiderano, il Consiglio della Gilda si conclude. Il primo giocatore cede la carta Primo Mercante al giocatore alla sua sinistra, che diventa così il nuovo Primo Mercante. Iniziate un nuovo turno di gioco procedendo sempre in senso orario, seguendo tutte le regole descritte in precedenza.

TERMINE DELLA PARTITA

Alla Chiusura del Consiglio, il giocatore che **non possiede fanghiglia nelle sue Stive e ha raggiunto i 50 punti influenza** diventa il nuovo Governatore della Gilda e vince la partita!

Se due o più giocatori hanno raggiunto i 50 punti influenza, il vincitore sarà colui che possiede più PC (conteggiando sia le piastre che il valore delle merci stivate nel proprio vascello la prezzo corrente di mercato). In caso di ulteriore parità, vince chi possiede la somma di carte ciurma dal valore più alto. In caso di ulteriore parità, entrambi vincono la partita!

Importante: se uno Sky Trader ha raggiunto i 50 punti influenza, ma possiede della fanghiglia nel suo vascello, effettuate un altro turno di gioco, fino a quando un giocatore non raggiunge le condizioni di vittoria necessarie!

REGOLE PARTICOLARI IL GIORNO DELL'ASSOLUZIONE

Quando un giocatore pesca la carta Traders' Day dal mazzo delle Avversità, tutti i giocatori hanno la possibilità di eliminare immediatamente un qualsiasi numero di sigilli wanted che possiedono, pagando alla Banca 25 PC **per ogni sigillo** che vogliono scartare. Dopo che i giocatori hanno scartato i loro sigilli, rimischiate il mazzo delle Avversità e inserite la carta Traders' Day a metà del mazzo.

LA CITTÀ VOLANTE

Essendo la capitale del mondo, la Città Volante vende una gran varietà di merci che cambiano nel corso della giornata. Ogni volta che un giocatore raggiunge questa città, le merci che potrà acquistare variano di volta in volta. Quando un giocatore raggiunge la Città Volante, lancia 2 dadi. I risultati mostrano le classi di 2 merci che egli potrà acquistare nel suo turno, mentre potrà vendere tutte le altre merci, **che però non siano le stesse di quelle che può acquistare.**

Se un giocatore sosta tutto un turno nella Città Volante, al turno successivo dovrà tirare nuovamente 2 dadi per conoscere quale merce potrà comprare e vendere.

Esempio: Abacuc Mangold lancia un 2 e un 4 mentre è in visita nella Città Volante. Egli potrà pertanto comprare contemporaneamente merci di classe 2 e 4, mentre potrà vendere merci di classe 1, 3, 5, 6. Abacuc compra tre merci di classe 2 e tre merci di classe 4. Nel suo prossimo turno, Abacuc rimane ancora nella Città Volante. Egli tira nuovamente due dadi ed ottiene un 4 e un 6. Stavolta Abacuc potrà comprare merci di classe 4 e 6 e vendere merci di classe 1, 2, 3, 5. Decide così di vendere le sue tre merci di classe 2 mentre quelle di classe 4 è costretto a tenerle nelle sue stive.

Importante: se un giocatore effettua un lancio doppio, la Città Volante è in sciopero! Pertanto il giocatore non potrà né comprare né vendere nessun tipo di merce o fanghiglia per quel turno!

IL VULCANO

Il vulcano è il luogo più adatto per lo smaltimento della fanghiglia, dove ogni Sky Traders può scaricare liberamente la fanghiglia imbarcata nel suo vascello. Durante la Fase di Sgombero, ogni giocatore che termina il suo movimento sul vulcano, può scaricare la fanghiglia dalle sue stive senza nessuna penalità. Inoltre riceverà un ulteriore compenso dalla Banca, pari a 1 PC per ogni segnalino di fanghiglia che scarica.

Esempio: Ping Chan termina il suo movimento sul vulcano e scarica 10 segnanlini fanghiglia. Dalla Banca riceverà un compenso pari a 10 PC.



REGOLE OPZIONALI

PARTITA VELOCE

Per giocare partite più veloci, seguite le regole normalmente con questa eccezione: il costo di un punto influenza è sempre 3 PC qualunque sia il colore del settore in cui si trova la pedina influenza. I giocatori ottengono normalmente il Controllo dei Prezzi se il loro segnalino si trova sui settori gialli o arancioni.

PARTITE A 2 GIOCATORI

Per una partita a 2 giocatori, seguite le regole normalmente con questa eccezione: durante il Consiglio della Gilda, lanciate 2 set extra di dadi rispetto a quelli che usano i giocatori. Il primo giocatore lancia un set di dadi e li piazza nei corrispondenti box negativi della Borsa Valori. Il secondo giocatore lancia il secondo set di dadi extra e li piazza nei corrispondenti box positivi della Borsa Valori. Quindi i due giocatori lanciano i loro set di dadi e dopo le negoziazioni li piazzano nei box a loro scelta, secondo le normali regole. Da notare che le partite a 2 giocatori presentano un mercato borsistico molto casuale rispetto a partite con 3 o più giocatori

SHORTAGE E SURPLUS

Durante la Fase degli Investimenti del Consiglio di Borsa, potete rendere il mercato borsistico ancora più imprevedibile usando la seguente regola: dopo che tutti i dadi sono stati piazzati, il Primo Mercante lancia un dado per determinare quali merci subiranno uno shortage (carenza di produzione) e poi lo lancerà nuovamente per determinare un surplus (eccedenza di produzione).

☞ Per lo shortage, l'indice di classe che corrisponde al risultato, verrà spostato di una casella a destra.

☞ Per il surplus, l'indice di classe che corrisponde al risultato, verrà spostato di una casella a sinistra.

Esempio: Duca Milingo tira un dado per determinare lo shortage ed ottiene un 6. Egli muove pertanto l'indice di classe 6 di una casella verso destra. Poi rilancia il dado per determinare il surplus ed ottiene nuovamente un 6, muovendo stavolta l'indice di classe 6 di uno spazio a sinistra. In pratica, il valore della classe 6 rimane invariato.



DECALOGO DEL BRAVO MERCANTE

1. Riempi sempre le tue stive con il numero maggiore di merci che puoi acquistare.
2. Ricordati di riempire spesso il tuo serbatoio di Flogisto.
3. Tieni sempre almeno 1 carta ciurma sul tuo vascello.
4. Fai attenzione alla fanghiglia: occupa spazio nelle stive fino a quando non viene scaricata.
5. Se il prezzo dei minerali (classe 1) è alto, esegui una estrazione.
6. Tieni sempre a portata di mano una riserva di PC per negoziare con gli altri giocatori.
7. Non rischiare con il commercio di Grog se non hai una ciurma potente sul tuo vascello.
8. Più PC accumuli e più sarai soggetto agli attacchi degli altri giocatori.
9. Ricordati che il Traders' Day esce mediamente ogni 15 turni.
10. E soprattutto, mantieni rapporti amichevoli con tutti gli altri Sky Traders!

GUIDA DELL'ABILE SKY TRADER

Sky Traders è un gioco con un nuovo e divertente meccanismo di negoziazione e interazione fra i giocatori. Ed è completamente differente dai giochi che si basano sull'incremento matematico della gestione delle proprie risorse. In Sky Traders, l'obiettivo di ogni turno è quello di scambiarsi un tiro casuale di dadi e di avvantaggiarsi dei risultati in una serrata negoziazione verbale. Come riportato nella scatola, questo è un gioco di "Commercio e Intrigo" e non un gioco di "Combattimento e Pirateria" o di "Gestione Risorse". Pertanto, qual è il modo migliore per giocare a Sky Traders?

Scambiate i vostri dadi durante i Consigli della Gilda. Il risultato casuale dei dadi è mitigato grazie allo scambio dei dadi con gli altri giocatori. Potete scambiare i dadi gratuitamente o per un qualsiasi ammontare di PC, ciurma, flogisto o merci. Oppure corrompendo i giocatori con minacce o promesse o con qualunque altra cosa che convinca il vostro avversario a cedervi i dadi che più vi necessitano (se avete buone doti canore, potete anche esibirvi in un motivetto piratesco per convincerli). Il miglior mercante è colui che possiede spesso i dadi che gli servono. Pertanto, non aspettate uno o più turni, in attesa di un tiro fortunato che faccia alzare i prezzi delle vostre merci...

Come nel mondo reale, quando effettuate il trasporto delle merci con il vostro vascello volante, caricate lo al massimo in modo da ottimizzare la spesa di carburante! È una perdita di tempo e di flogisto caricare la propria nave con solamente 1 o 2 merci quando ne potete acquistare 8 o 10!

Fate attenzione a non comprare tutte le merci di un solo tipo. È molto più difficile scambiare i propri dadi quando possedete il monopolio di una singola merce. In base al loro prezzo di mercato, lasciate almeno 2-4 merci agli altri giocatori. Durante il Consiglio della Gilda, se due o più giocatori possiedono la stessa merce, lanceranno un totale di 6 dadi anziché 3 dadi: questo raddoppia la loro possibilità di incrementare il valore di tale merce.

ARRRRH! Se iniziate la carriera piratesca nei primi turni di gioco, avrete grandi probabilità di diventare... un umile mozzo! La taglia dei sigilli wanted è troppo elevata. Se volete giocare alla stregua di veri pirati, necessitate di carte ciurma molto costose per proteggervi dagli attacchi letali dell'Aeropattuglia, dei cacciatori di taglie e soprattutto dagli altri giocatori. Inoltre, è sempre molto difficile ottenere il tributo che richiedete durante un Atto di Pirateria. Pertanto, la pirateria è consigliata verso la fine del gioco, in modo da diminuire le possibilità di vittoria di chi sta vincendo.

Il trasporto di Fanghiglia non è il vero business del gioco. Le carte Avversità che riportano un Toxic Damage sono troppo pericolose. E la Fanghiglia occupa le vostre stive finché non vengono svuotate facendovi perdere un turno di gioco. Consiglio: caricate la Fanghiglia durante i primi turni di gioco, giusto per incrementare i vostri PC ed acquistare immediatamente più merci.

Se un giocatore è troppo lento nell'eseguire il proprio turno, incitatelo nel limite di tempo dei 2 minuti...

Ogni giocatore può comprare a turno Influenza, durante la fase 3 del Consiglio della Gilda fino a quando tutti i giocatori non decidono di comune accordo di terminare il consiglio (fase 4). Pertanto, se il primo giocatore vuole comprare altra Influenza dopo che tutti gli altri l'hanno già comprata, lo può fare senza alcun limite! Ma qual è il modo corretto per comprare Influenza? Dipende: potete comprarla in piccole quantità durante ogni turno, ma questo vi limiterà nell'acquisto di merci e ciurma. Oppure la potete acquistare in un'unica quantità, rischiando però di perdere i vostri PC in un colpo solo, se qualcuno distrugge la vostra nave... In ogni caso, comprate Influenza solo quando pensate di possedere un surplus di denaro. E ricordate che l'Influenza è necessaria non solo per la vittoria ma anche perché vi agevola nel Controllo dei Prezzi, garantendovi la possibilità di scegliere nei Consigli della Gilda il risultato di 1 o 2 dadi a seconda di quanta Influenza possedete!

Questi sono solamente alcuni consigli per giocare al meglio Sky Traders. Ma ovviamente, ciascuno di voi può diventare il nuovo Governatore della Gilda Celeste sfruttando rotte nuove e più lucrative.

CARTE DA MODIFICARE



Se sconfiggete il Wind Pirate King guadagnate 50 PC e non 100 PC.



Il costo del Boatswain è di 20 PC non 10 PC.



Il Gunner può essere piazzato solo sulla stiva 6 e non sulle stive 3, 5, 6

RINGRAZIAMENTI

Varese Wargame Club, Marco Oliva, Andy Pelton, Cadu Carioca, Alejandro Durán Sanz

TABELLE RIASSUNTIVE

TURNO DI GIOCO

FASI

1. Fase delle Avversità
2. Fase di Movimento
3. Fase di Sgombero
4. Fase delle Azioni (sceglietene solo una)

AZIONI (entro 2 minuti di tempo)

COMMERCIO (solo in città)

- ☞ Comprare/Vendere Merci
- ☞ Comprare/Vendere Flogisto
- ☞ Arruolare/Congedare Ciurma
- ☞ Smaltire Fanghiglia
- ☞ Riorganizzare le Stive
- ☞ Riparare i Danni
- ☞ Aggiungere Stive Supplementari

ESTRAZIONE MINERARIA

Ricevi gratuitamente 2d6 segnalini di minerali (classe 1). Se il risultato dei dadi è un numero doppio, ricevi anche 1 segnalino di gioielli (classe 6).

RAFFINAZIONE FLOGISTICA

Raccogli gratuitamente 1d6 unità di flogisto nel tuo serbatoio. Se sei sul Geyser Flogistico raccogli 2d6 unità di flogisto. Se esce doppio, fai il pieno!

ATTACCARE UN VASCELLO

Se ti trovi nello stesso Distretto con un altro giocatore, puoi chiedergli un tributo per evitare lo scontro. Se rifiuta, inizia il Combattimento.

COSTI DEL FLOGISTO

DISTRETTI PERCORSI	FLOGISTO CONSUMATO
0	0
1	1
2	2
3	3
4	5
5	10

CONSIGLIO DELLA GILDA

1. Negoziazioni
2. Investimenti
3. Acquistare Influenza
4. Chiusura del Consiglio

ROUND DI COMBATTIMENTO

1. **Scegliete la Ciurma:** selezionate una o più carte ciurma.
2. **Determinate il Valore di Combattimento:** tirate un dado ed aggiungete i modificatori
3. **Determinate i Danni:** il valore di combattimento più alto vince lo scontro e il giocatore sconfitto pesca 1 carta danno. In caso di pareggio, la pescano entrambi.
4. **Incalzata/Ritirata:** l'attaccante decide se ritirarsi o continuare lo scontro.