

# Spice Island

Max Michael

**Traduzione:** Sargon

Un gioco per 2-5 giocatori di investimenti, trasporti e compagnie navali nel periodo del florido commercio di spezie dalle Isole delle Spezie. Almeno sarebbe così, sempre che si riesca a passare indenni i pirati. Il giocatore con più monete alla fine del gioco, vince.

## UN SCORCIO SUL GIOCO

I giocatori acquisiscono azioni delle compagnie navali, ma possono avere interessi economici nei pirati o nella marina. I giocatori usano il loro turno per caricare le navi, muoverle nei porti dove i carichi vengono scaricati e trasformati in denaro nelle casse delle singole compagnie navali, cercando di trasformare in denaro contante le azioni che hanno delle compagnie e influenzando l'elezione del capitano.

Ci sono grossi vantaggi ad essere il capitano, incluso ricevere denaro bonus quando una compagnia scarica delle merci o come fare un'azione gratuita.

Anche il capitano dei pirati e della marina hanno delle entrate speciali, degli incentivi, diciamo, e possono effettuare anche loro un'azione gratuita a turno. Mentre, però, il capitano di una nave mercantile può essere cambiato con una elezione, quella dei pirati si cambia dopo un ammutinamento.

## CONTENUTO

Tabellone

Carta di Organizzazione delle Azioni

4 dadi a colori

8 dadi pirata

4 navi verdi

4 navi gialle

4 navi blu

3 navi arancioni

2 navi pirata

1 pedina capitano nei 5 colori

10 azioni per ciascun colore. Ogni azione ha indicato il costo. Ogni azione vale 1 azione.

1 Carta tesoreria nei 5 colori

10 beni blu

10 beni gialli

10 beni verdi

10 beni rossi

50 chip oro dal valore nominale di 5 denari (\$)

50 chip argento dal valore nominale di 1 denaro (\$)

## **IL TABELLONE**

### **I Porti Mercantili**

Solo le navi mercantili e la marina può entrare nel porto in Europa e in quello delle Isole delle Spezie. I pirati non possono entrare in questi porti.

### **Porto Pirata**

Solo i pirati possono entrare nel porto pirata nel Madagascar.

### **Il Mare**

Solo la Marina e i pirati possono attraversare le linee grigie.

Tutte le navi possono entrare negli spazi blu e attraversare le linee blu sul tabellone.

Non c'è limite al numero di navi che può esserci contemporaneamente su uno spazio.

## **PREPARAZIONE**

### **Navi e beni**

- Piazzare i 10 beni rossi sul porto delle Isole delle Spezie.
- Piazzare i 10 beni blu, verdi e gialli nel porto in Europa.
- Piazzare una nave blu, verde e gialla nel porto in Europa e nel porto nelle Isole delle Spezie.
- Piazzare una spezia sotto ciascuna nave mercantile nel porto delle Isole delle Spezie.
- Piazzare la nave della marina (arancione) nel porto delle Isole delle Spezie.
- Piazzare una nave pirata (nera) nel porto dei Pirati.
- Piazzare una nave blu, verde, gialla e arancione nello spazio zero del percorso dello Stock Sale nella Carta di Organizzazione Azioni.
- Piazzare una nave blu, verde, gialla e arancione nello spazio zero del percorso dell'elezione del capitano nella Carta di Organizzazione Azioni.
- Piazzare la nave nera nello spazio zero del percorso dell'ammutinamento nella Carta di Organizzazione Azioni.

### **Azioni, Tesorerie e Denaro**

- Piazzare le tesorerie vicino al tabellone.
- Costruite separatamente i blocchi di azioni di ciascun colore. Ogni azione ha un numero disegnato sopra. Il numero indica semplicemente il costo della singola azione. Piazzare le azioni per colore formando dei mazzetti che abbiano il numero più basso in cima al mazzo e in fondo quello più alto. I mazzi rimangono scoperti, quindi il costo delle azioni rimane visibile. Posizionare i blocchi vicino al tabellone.
- Dare ad ogni giocatore 20 denari
- Piazzare il resto dei soldi da parte a formare la banca.

### **Capitani e prime Azioni**

- Consegnare ad ogni giocatore una pedina capitano a caso:
  - Se ci sono 3 giocatori distribuire solo le 3 compagnie mercantili.
  - Se ci sono 4 giocatori distribuire a caso le 3 compagnie mercantili e il pirata
  - Se ci sono 5 giocatori distribuire tutti i capitani in maniera casuale.

- Dare ad ogni giocatore che ha ricevuto un capitano di una nave mercantile l'azione della compagnia che rappresenta il capitano ricevuto con il costo più alto (5\$).
- Scegliere a caso un primo giocatore.

## **SEQUENZA DI GIOCO**

I giocatori fanno il proprio turno eseguendo azioni. Un giocatore effettua queste azioni in sequenza durante il proprio turno:

- 1. Tirare i dadi colorati**
- 2. Risolvere i risultati viola**
- 3. Fare le azioni**
- 4. Fare l'azione gratuita del Capitano**

Quando un giocatore completa il suo turno il giocatore successivo alla sua sinistra effettua il suo turno.

### **1. Tirare i dadi colorati**

Il giocatore tira tutti e 4 i dadi colorati (se avete un altro gioco della Stratamax, questo vi sarà familiare).

### **2. Risolvere i risultati viola**

Per ogni risultato viola ottenuto coi dadi è possibile comprare un'azione.

Cominciando con il giocatore di turno e procedendo in senso orario, ogni giocatore può comprare UNA azione di sua scelta tra quelle ancora disponibili nei blocchi vicino al tabellone, pagando la cifra indicata dall'azione stessa. Non è possibile comprare azioni degli altri giocatori. È possibile comprare solo l'azione in cima al mazzo.

Se più di un dado mostra il colore viola, procedere per ogni dado viola alla procedura descritta sopra. Se per esempio, due dadi mostrano il colore viola, cominciando dal giocatore di turno si può comprare un'azione. Quando tutti hanno avuto la possibilità di comprare un'azione si ricomincia col giocatore di turno per il secondo dado viola. I giocatori possono passare e non comprare azioni. La scelta di passare vale per il singolo corrente dado viola, quindi, se c'è un altro giro di acquisto, il giocatore che prima aveva passato può ora comprare (o passare nuovamente).

### **3. Fare le azioni**

Per ogni altro dado colorato tirato il giocatore di turno DEVE fare 1 azione per dado. Le azioni possono essere effettuate in qualunque ordine e in qualunque combinazione. Per azioni si includono sia le azioni nave che le azioni organizzazione.

Per i colori verdi, blu e giallo si compiono azioni mercantili.

Per il nero si compiono azioni pirata.

Per l'arancione si compiono azioni militari.

## **Azioni Mercantili**

- **Caricare una o più nave mercantile**
- **Muovere una o più nave mercantile**
- **Muovere in un porto per vendere beni o spezie**

### **Caricare una o più nave mercantile**

Se una nave mercantile è in un porto e il suo colore è presente tra i dadi tirati allora quella nave può essere caricata con 1 bene.

- Nel porto in Europa, si possono caricare beni di qualunque colore, sempre solo la nave del colore presente tra i dadi tirati.
- Nelle isole delle spezie, si possono caricare solo spezie sempre solo la nave del colore presente tra i dadi tirati.

In una nave possono essere caricati fino a 2 merci (beni o spezie). Una volta caricati in una nave, i beni possono essere solo scaricati solo nel porto delle isole delle spezie (eccezione: Pirati). Una volta caricate, le spezie possono essere solo scaricate solo nel porto in Europa (eccezione: Pirati). Per facilitare le cose porre sotto la nave le merci caricate sulla stessa.

*Esempio: una nave blu è vuota nel porto in Europa, una nave gialle ha una spezia nel porto delle isole delle spezie. Il giocatore ottiene due blu, 1 giallo e un nero. Quindi decide di caricare la nave blu in Europa con 2 beni. Questi possono essere in qualunque combinazione dei colori a disposizione: blu, verde e giallo. La nave gialla, invece, può essere solo caricata con la spezia. La nave pirata non essendo una nave mercantile non carica nessuna merce. Lo stesso vale per la marina.*

### **Muovere una o più nave mercantile**

Una nave può muovere di 1 spazio per ogni dado del suo colore ottenuto.

- Una nave mercantile non può uscire da un porto a meno che non abbia almeno 1 merce.
- Una nave mercantile non può muovere all'indietro.
- Una nave mercantile che trasporta spezia non può andare che in direzione del porto in Europa.
- Una nave mercantile che trasporta beni non può andare che in direzione del porto delle isole delle spezie.

### **Muovere in un porto per vendere beni o spezie**

Quando un nave mercantile viene mossa in un porto le merci che trasporta vengono automaticamente scaricate e rimosse dal gioco.

Ogni bene (quindi verde, blu e giallo) scaricato fa guadagnare 10\$ immediatamente, da prendere dalla banca e depositare sulla tesoreria della compagnia della nave che ha portato i beni.

La compagnia proprietaria della nave (quella con lo stesso colore) guadagna 3\$ per ogni bene che viene scaricato nel porto delle spezie (a prescindere dal colore dei beni). Questi soldi vengono depositati nella tesoreria della compagnia proprietaria della nave e devono essere presi dalla banca.

Ogni spezia scaricata fa guadagnare 15\$ immediatamente, da prendere dalla banca e da depositare sulla tesoreria della compagnia della nave che ha portato le spezie. Ovviamente le compagnie non prendono denaro supplementare, in quanto le spezie non sono di nessuna compagnia.

## **Bonus Capitano**

Quando una nave mercantile scarica 1 o più merci in un porto, il capitano della compagnia della nave che scarica prende immediatamente 1\$ dalla banca per ogni merce scaricata.

*Esempio: una nave gialla scarica un bene blu e uno giallo nel porto delle isole delle spezie. I beni vengono immediatamente tolti dal gioco. La compagnia blu riceve dalla banca 10\$. La compagnia gialla riceve dalla banca 10\$ e 3\$ per aver scaricato un bene giallo e altri 3\$ per aver scaricato un bene blu, per un totale di 16\$. Il giocatore che possiede il capitano giallo riceve 2\$.*

*Una nave verde scarica 2 spezie in Europa. Le spezie scaricate vengono tolte dal gioco e la compagnia verde riceve dalla banca 30\$. Il giocatore che possiede il capitano verde riceve 2\$.*

## **Azioni dei Pirati**

- **Muovere la nave pirata**
- **Attaccare coi Pirati**

### **Muovere la nave pirata**

La nave pirata può muovere di uno spazio per ogni dado nero ottenuto. Se nessuno è, al momento, il capitano dei pirati, il primo giocatore che muove la nave pirata riceve la pedina capitano dei pirati.

La nave pirata può navigare anche senza merci e non ha direzioni obbligatorie.

### **Attaccare coi Pirati**

Quando la nave pirata inizia il turno in uno spazio con una o più navi mercantili o viene mossa in uno spazio con uno o più navi mercantili, il giocatore di turno può scegliere di attaccare una nave mercantile. La nave pirata può effettuare un attacco per ogni dado nero ottenuto.

Per condurre un attacco il giocatore di turno tira 1 dado pirata di base, più 1 dado pirata per ogni merce che la nave bersaglio trasporta.

- Si ottiene un successo per risultato teschio che si ottiene coi dadi.
- Per ogni successo, rimuovere una merce dalla nave bersaglio e piazzarla sotto la nave pirata.
- Se si ottengono più successi di quante merci la nave trasporta, i pirati prendono le merci e la affondano la nave mercantile. Questa quindi, viene immediatamente piazzata senza costi per la compagnia al porto più vicino.
- La capacità della nave pirata è di 2 merci: ogni altra merce presa oltre la capacità della nave viene scartata.
- Se una nave mercantile non viene affondata, ma viene depredata di tutte le sue merci, allora deve piazzata senza costi per la compagnia nel porto più vicino che contenga ancora merci.

I pirati non possono MAI attaccare la marina.

### **Rendite dei Pirati**

Quando la nave pirata viene mossa nel suo porto (Madagascar) ed ha in stiva delle merci, queste vengono immediatamente vendute. La banca paga 10\$ per ogni merce a prescindere dal colore, porre il denaro nella tesoreria dei pirati.

A questo punto scatta una fase di spartizione (ATTEZIONE: solo dopo una vendita). Il capitano dei pirati riceve la metà (arrotondato per eccesso) dell'ammontare presente nella tesoreria dei pirati. La

somma deve essere presa dalla tesoreria dei pirati. Il resto del denaro viene diviso per il numero di azioni pirata possedute dai giocatori (escluso quelle possedute dal capitano). Il risultato della divisione è quanto vale ogni singola azione. Ogni giocatore che ha azioni pirata prende dalla tesoreria dei pirati la cifra che gli spetta per ogni singola azione (ATTENZIONE: da questa seconda spartizione il capitano viene escluso!). Qualunque resto rimane nella tesoreria dei pirati. Il valore delle singole azioni non è il numero stampato sopra (quello è solo prezzo).

Conclusa la spartizione tutte le azioni pirata (incluse quelle del capitano) vengono scartate e rimesse in ordine a disposizione dell'acquisto. La pedina capitano dei pirata viene scartata e rimessa nella riserva.

### **Azioni della Marina**

La marina può muovere di uno spazio per ogni arancione ottenuto. Se nessuno è, al momento, il capitano della marina, il primo giocatore che muove la nave pirata riceve la pedina capitano della marina.

La marina non ha direzioni obbligatori e non può trasportare merci.

### **Attaccare i Pirati**

Quando la marina inizia il turno in uno spazio con la nave pirata o viene mossa in uno spazio con la nave pirata giocatore di turno può scegliere di attaccare i pirati. La marina può effettuare un attacco per ogni dado arancione ottenuto.

Per condurre un attacco il giocatore di turno tira 1 dado pirata di base, più 1 dado pirata per ogni merce che i pirati trasportano.

- Si ottiene un successo per risultato teschio che si ottiene coi dadi.
- Per ogni successo, rimuovere una merce e rimuoverla dal gioco.
- Se si ottengono più successi di quante merci i pirati trasportano, scartare tutte le merci e affondare la nave pirata. Questa quindi, viene immediatamente piazzata senza costi al porto nel Madagascar.
- Se la nave pirata viene affondata, allora tutte le azioni pirata vengono scartate e rimesse in ordine a disposizione dell'acquisto. La pedina capitano dei pirata viene scartata e rimessa nella riserva.

La marina non può MAI attaccare le navi mercantili.

### **Rendite della marina**

Per ogni merce che la marina recupera dai pirati la banca paga immediatamente 5\$ da porre nella tesoreria della marina.

- Il capitano della marina riceve subito 1\$ dalla banca per ogni merce recuperata.
- Quando una nave pirata viene affondata, il Capitano della marina riceve immediatamente dalla banca 5\$. Dopo aver affondato la nave pirata, per ogni azione pirata che viene scartata porre 5\$ dalla banca nella tesoreria della marina.

### **Azioni Organizzazione**

- **Muovere una nave mercantile o della marina nella tabella dell'elezione del capitano.**
- **Muovere la nave pirata nella tabella dell'ammutinamento.**
- **Muovere una nave mercantile o della marina nella tabella delle rendite.**

### **Muovere una nave mercantile o della marina nella tabella dell'elezione del capitano**

Per ogni verde, blu, giallo o arancione ottenuto, il giocatore di turno può muovere la corrispondente nave nella tabella dell'elezione del capitano.

- La navi possono essere mosse solo verso un numero più alto.
- Quando una nave raggiunge lo spazio numero 4, ha luogo una elezione.
- Dopo aver effettuato una elezione la nave torna allo spazio zero.
- Più navi possono occupare lo stesso spazio.

### **Elezione**

Il giocatore che ha mosso la nave nello spazio 4 riceve 1 dado pirata. L'attuale capitano della compagnia o della marina riceve 1 dado pirata. Ogni giocatore riceve 1 dado pirata per ogni azione della compagnia o della marina che possiedono. Tutti tirano i propri dadi e il giocatore che ha ottenuto il singolo risultato più alto diventa il nuovo capitano. L'attuale capitano vince negli eventuali pareggi. Se il pareggio non coinvolge l'attuale capitano dei pirati, allora i giocatori in parità devono ritirare i loro dadi, ma solo quello con il quale hanno pareggiato. I teschi sono considerati "1". Il nuovo capitano dei pirati riceve la pedina del capitano.

### **Muovere la nave pirata nella tabella dell'ammutinamento**

Per ogni dado nero ottenuto, un giocatore può muovere la nave pirata nella tabella dell'ammutinamento.

- La nave può essere mossa solo verso un numero più alto.
- Quando la nave raggiunge lo spazio numero 4, ha luogo un ammutinamento.
- Dopo aver effettuato un ammutinamento la nave torna allo spazio zero.
- Un ammutinamento può avere luogo solo se la nave pirata nel tabellone si trova in mare e non nel porto del Madagascar.

Il giocatore che ha mosso la nave nello spazio 4 riceve 1 dado pirata. L'attuale capitano dei pirati riceve 1 dado pirata. Ogni giocatore riceve 1 dado pirata per ogni azione pirata che possiedono. Tutti tirano i propri dadi e il giocatore che ha ottenuto più risultati teschi diventa il nuovo capitano dei pirati. Se nessuno fa un teschio, ritirare tutti i dadi finché un giocatore non ottiene il titolo di capitano dei pirati. L'attuale capitano dei pirati vince negli eventuali pareggi. Se il pareggio non coinvolge l'attuale capitano dei pirati, allora i giocatori in parità devono ritirare i loro dadi, ma solo quelli che avevano ottenuto un teschio. Il nuovo capitano dei pirati riceve la pedina del capitano dei pirati.

### **Muovere una nave mercantile o della marina nella tabella delle rendite**

Per ogni verde, blu, giallo o arancione ottenuto, il giocatore di turno può muovere la corrispondente nave nella tabella delle rendite.

- La navi possono essere mosse solo verso un numero più alto.
- Quando una nave raggiunge lo spazio numero 4, ha luogo una rendita.
- Dopo aver effettuato la rendita la nave torna allo spazio zero.
- Più navi possono occupare lo stesso spazio.

L'ammontare del denaro presente nella tesoreria della compagnia o della marina viene diviso per il numero delle azioni possedute da tutti i giocatori. Il risultato della divisione è quanto vale ogni singola azione. Ogni giocatore che ha azioni della compagnia o della marina prende dalla tesoreria corrispondente la cifra che gli spetta per ogni singola azione. Qualunque resto rimane nella tesoreria dei pirati. Il valore delle singole azioni non è il numero stampato sopra (quello è solo prezzo).

I giocatori che hanno il capitano della compagnia o della marina che distribuisce rendita non ricevono alcun bonus. Dopo che c'è stata una rendita, tutte le azioni della compagnia o della marina vengono scartate e rimesse in gioco e il capitano di quella compagnia o della marina scartato e rimesso in gioco.

*Esempio: la nave gialla è stata mossa nello spazio numero 4: avrà luogo immediatamente una divisione delle rendite. La tesoreria gialla contiene 22\$. Aaron non ha azioni gialle, Doug ne ha 2 e Max 3. Quindi ci sono 5 azioni gialle in gioco:  $22 \div 5 = 4,4$ , quindi ogni azione vale 4\$. Doug riceve 8\$ dalla tesoreria gialla, mentre Max 12. I 2\$ di resto rimangono nella tesoreria. Doug e Max scartano le loro azioni e le ripongono in gioco come da setup. La nave gialla scende allo spazio zero e Max scarta la pedina del capitano giallo e la ripone nella riserva pronta per usi futuri.*

ATTENZIONE: anche il capitano della marina riceve normalmente le rendite. L'unica eccezione è il Capitano dei pirati.

### **Azione del capitano**

Se un giocatore è il capitano di una compagnia mercantile, della marina o dei pirati allora ha un'azione gratuita. Questa azione può essere qualunque tipo di azione e può essere combinata in un qualunque modo con le altre.

Quando un giocatore diventa capitano durante il proprio turno, allora deve attendere fino al suo prossimo turno per poter effettuare l'azione gratuita derivante dalla nuova pedina capitano.

Se un giocatore ha più capitani può effettuare comunque una sola azione gratuita, scegliendo quale pedina attivare.

### **FINE DEL TURNO**

Quando un giocatore ha completato le sue azioni, il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

### **FINE DEL GIOCO**

Il gioco finisce immediatamente quando tutti i beni di un colore o tutte le spezie sono state scartate. Non c'è una rendita finale. Il giocatore con più denaro vince.

Pareggi:

1. Maggior numero di capitani posseduti alla fine della partita
2. Maggior numero di azioni possedute alla fine della partita
3. Migliore voce pirata....

### **REGOLE PER 2 GIOCATORI**

In 2 giocatori il capitano dei pirati non riceve la metà del bottino. Riceve invece 1\$ per bene venduto al porto del Madagascar. Il capitano è quindi considerato come un qualunque pirata dell'equipaggio e partecipa alla spartizione (secondo le azioni possedute...).



## Credits

Game Design: Max Michael

Development: Aaron Lauster, Doug Eckhart

Palytesting: Randy Schmucker, Connie Szabo Schmucker, Alyson Michael, Indy Boardgamers, david Koch, dave Duffield, Diane Champaigne, Jeff Curtis, Ross Gerke, Michael Phebus, Kevin Vail.

Grafics: Aaron Lauster

Proof Reading: Tim Cockitt

Copyright © 2007 StrataMax Inc.

All Right reserved

Spice Island è un marchio registrato per la StrataMax Inc.'s Dutch Spice Trading Game.