

Finis Terraë

UN GIOCO
DI ESPLORAZIONE
E COMMERCIO,
DI NAUFRAGHI E REPERTI,
DI ISOLE DEL TESORO E... PIRATI!

MANUALE DI GIOCO



RINGRAZIAMO TUTTI I SOSTENITORI

Senza di voi questo progetto non avrebbe avuto i natali in tempi così brevi.

Questa è la tiratura 1. Grazie a tutti

UN RINGRAZIAMENTO A COLORO CHE HANNO SOSTENUTO IL PROGETTO FINANZIANDONE LO SVILUPPO:

Debora – Andrea Catellani – Gemme Emanuele & Rizzini Ilaria – Andrea Gheli – Piolo Matteo Magli – Roberto Curati – Luca Pantaleoni – Francesco Galasso – Bruno Zanotti
Simone Terenziani – Ambra Garini – Patrick Bonacini – Andrea Maestri – Ettore Stefano Preziosi – Davide Quattrocchi – Roberto Rodriguez – Alberto Gasparini – Luso Andrea Gibertoni – Andrea Beneventi – Maus and Muttley – Federico Casotti
Famiglia Sassi – Enrico Zanellati – Matteo Zanichelli – Roberto Villani
Federica Bellesi – Francesco Magistro – Simone & Giacomo T. – Mariagrazia Sandonà
Massimo Suprani – Luca Algeri – Stefano Moffa – Samuele Baldini – Mirco Buffagni
Edoardo Ponzi & Valentina Cocchi

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE VA A:

Serena Milanese, Anita, Elide, Ines – Monica Denti, Anna, Tommaso
Jacopo Franchetti – Pier & Marty – Giocolibreria Semola – Sagarello – Cesare Grassi
Filippo Azzali – Guido Pontani – Federico Mazzoni – Patrizia Manotti – Ballabeni & Catellani
Studio Gabriele & Emanuele Di Carlo, Linda Nikodimovich – Celso – Renato Ranghetti
Alessandro e Giulia – Daniela Antongiovanni – Christian Borghi – Famiglia Sassi Zanichelli

PLAYTESTER & SUPPORTER:

Anna, Anita, Giovanni, Francesca – Ioana Ghica (Boardgamesfever) – Mario Gazzaniga
Fabio Lopiano – Dadodadodici – Nerd al Tavolo – Ilaria (Una Famiglia tra le scatole)
Erika (BBG – Best Board Game) – Francesco (Boardgamesfrancesco) – Come La Sfoglia Studios
IdeaGinger Crowdfunding – MG Boardgames – Matteo TeOoh! Boca – Andrea e Paolo Alfonsi
Fabster – Scubogna Marco – Simone Maria Mazzi – Luca Giannini – Stefano Padovani
Vanessa (Miss.inpieces) – Diego e il Team Oltregioco – Antonio e il Team GdT Roma Players
Gli Spaccascatole – Igiocideltopo – Martina Riccò – La Congrega del Dado Incantato
Playlifeacademy – Adriano e La Forgia dei Meeple – Stefano e Gerardo (Houseofgames
Giocaosta – Luca Errani e L'Arche Com. L'Arcobaleno – Mirko Bazzoli e la TDG di Brescia
Ennio Cretella – Golem's Lab – IdeaG Italia – Ammiacugina Annalisa – Torre d'Avorio Ass.
Ludica – Leo Kinderino – Marco Biolzi – Veronica – Orizzonte degli Eventi – Alessandro Rizzi

HANNO CONTRIBUITO ALLA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO:

Guido Pontani – Checco Deb – Kehinart – Heart Break Surf Boards – EC Laser Studio
Le Maus Studio – Cartolegnotecnica CLT Bagnolo – Pierfederico Iori – Papà Luigi
Fabryka Kart – Mathieu Loll – Nicolas Marzaroli – Asia Tonetto – Nick Jordan – PIUNZ
Monica Denti

Ci scusiamo fin d'ora per eventuali dimenticanze, ci faremo perdonare nella prossima edizione.



*“Esploratori di terre lontane e sconosciute,
Navigatori esperti in ogni vento,
Cercatori di Isole del Tesoro e Relitti sottomarini,
Salvatori di Naufraghi su isole deserte,
Commercianti di Spezie rare e preziose,
Coloni pronti a lasciare la propria casa
per stabilirsi ai confini del mondo
e anche voi...Pirati.*

*Benvenuti a Finis Terrae,
la terra più lontana che l'uomo abbia mai esplorato.*

*Dove arriverete nei giorni di navigazione che vi sono dati?
Sarete voi i nuovi Governatori?”*

(Il Governatore)



COME GIOCARE
HOW TO PLAY
VIDEO ALLE
REGOLE DI GIOCO
LINK TO THE
VIDEO RULE



CREARDO GAMES
VISITA IL NOSTRO SITO
E SCOPRI A COSA
STIAMO LAVORANDO.
VISIT OUR WEBSITE AND
HAVE A LOOK AT WHAT
WE ARE WORKING ON.



PRINT AND PLAY
LINK ALLA VERSIONE
STAMPABILE DEL
GIOCO.
LINK TO THE PRINT
AND PLAY VERSION.

1. INTRODUZIONE

Finis Terrae è un gioco da 2 a 4 giocatori in cui interpreterete il ruolo di esploratori. Poiché l'Isola dei Venti si sta sovrappopolando, il Governatore ha deciso di organizzare una competizione in cui tutti i nobili più illustri exploreranno i mari circostanti, per mappare e colonizzare il resto di questo mondo sconosciuto. Chi si dimostrerà il più intrepido ed esperto diventerà il nuovo Governatore.

Partendo dall'Isola dei Venti, salperete alla scoperta di nuove terre e ricchezze, competerete per stabilire nuovi porti su isole vergini fino ai limiti del mondo conosciuto, salverete naufraghi, scambierete spezie e recupererete tesori sommersi per sottrarre agli avversari la ricompensa finale. Ma il compito non sarà facile e dovrete affrontare numerosi pericoli come tempeste imprevedibili, barriere coralline insidiose e feroci pirati... se non vi dedicherete voi stessi alla pirateria!

Ora salpate, esploratori, il mondo vi aspetta!

2. OBIETTIVO

L'obiettivo in Finis Terrae è quello di diventare il più grande esploratore e, di conseguenza, il Governatore.

Otterrai punti scoprendo e colonizzando nuove terre, recuperando e commerciando beni, salvando naufraghi e talvolta affondando navi pirata.

3. SETTING INIZIALE

> 1. Posizionate l'Isola dei Venti al centro del tavolo.

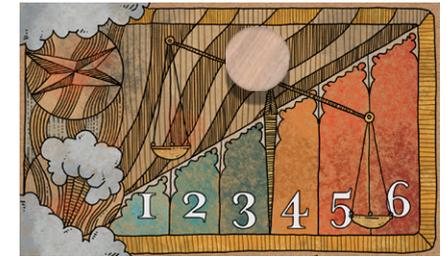
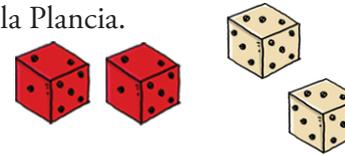


4

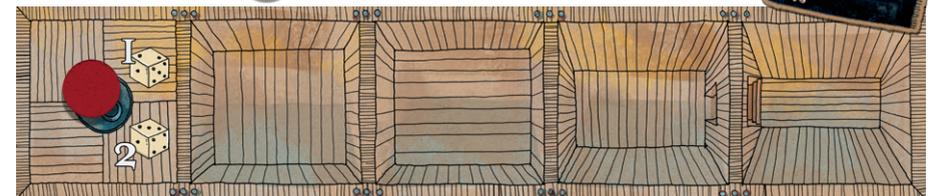
> 2. Posizionate una plancia nave, il Galeone Nero e la bandiera pirata rossa su un lato del tavolo. Posizionate 3 dobloni nella prima stiva di questa plancia, 2 nella seconda e 1 nella terza.



> 3. Posizionate la plancia di scambio e i dadi a lato, accanto al Galeone Nero. Posizionate anche il Marcatore Neutro sulla Plancia.



> 4. Date ad ogni giocatore una plancia nave, una nave, 8 segnalini porto dello stesso colore, una bandiera pirata (da disporre coperta) e 20 dobloni (10 x 1 doblone e 2 x 5 dobloni). Ogni giocatore mette uno degli otto segnalini porto sullo spazio rotondo sulla sinistra della propria plancia nave.



> 5. Tenete da una parte i dobloni rimasti; questi costituiranno la banca.

> 6. Tenete da una parte i naufraghi, i tesori, i reperti e le spezie; questi costituiranno la riserva.

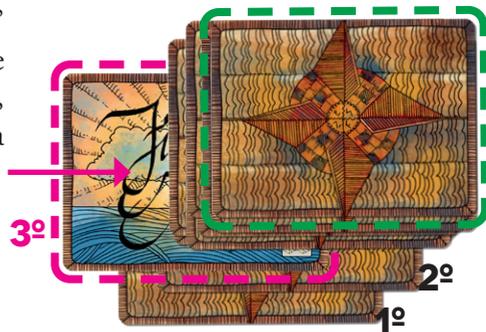


5

> 7. Mettete da parte per il momento la carta “Finis Terrae” e una delle carte “soleggiato”; mescolate le altre. Poi prendetene 2 senza guardarle e rimettetetele nella scatola. Non verranno utilizzate durante questa partita. Formate un mazzo con le carte rimanenti e ponetelo a faccia in giù accanto alla plancia degli scambi.



Quindi inserite la carta “Finis Terrae” scoperta in terzultima posizione e leggermente sporgente dal mazzo. Infine, aggiungete la carta “soleggiato” lasciata da parte a faccia in giù sopra le altre. Questo costituisce il mazzo meteo.



> 8. Mescolate le tessere mappa e, mettendole a faccia in giù, create qualche pila accanto ai giocatori in modo che possano pescare facilmente.

> 9. Ogni giocatore tira un dado rosso. Il giocatore che ottiene il risultato più alto sarà il primo a giocare. Date a questo giocatore il segnalino EST.



N.B: Per una partita a 3 giocatori: rimuovete 2 tessere mare, 2 tessere terra su due lati e 4 tessere terra su un lato e rimettetetele nella scatola.

Per una partita a 2 giocatori: rimuovete 3 tessere mare, 1 tessera faro, 1 tessera forte, 1 tessera covo dei pirati, 3 tessere terra su due lati, 7 tessere terra su un lato e rimettetetele nella scatola.

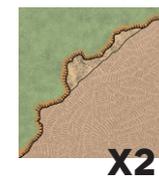
CON 3 GIOCATORI



RIMUOVERE



X2



X2



X4

CON 2 GIOCATORI



RIMUOVERE



X3



X3



X7



X1

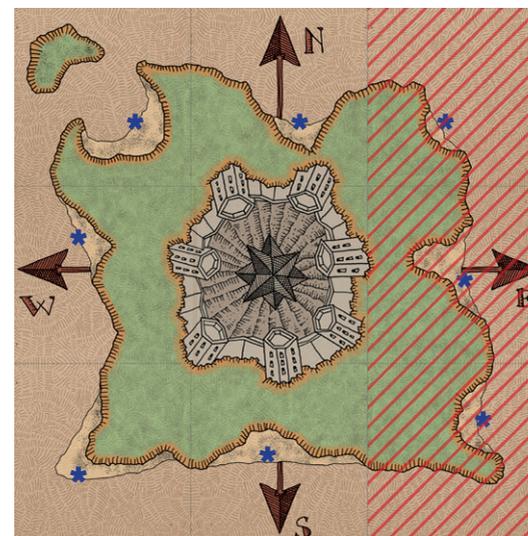


X1



X1

> 10. Il primo giocatore piazza ora uno dei suoi segnalini porto e la sua nave su una delle caselle del lato EST dell'Isola dei Venti (Indicato dal tratteggio rosso). Questo sarà il suo porto di partenza. Quindi, continuando in senso orario, ogni giocatore farà lo stesso su una delle caselle vuote dell'Isola dei Venti fino a quando tutti i giocatori avranno un porto di partenza. I porti vengono posizionati sempre sulle spiagge *.



> 11. Ogni giocatore divide i propri dobloni a suo piacimento tra la propria scorta e le proprie stive. Per la vostra prima partita, vi consigliamo di mettere ognuno 15 dobloni, equamente divisi tra 3 delle proprie stive e di tenere gli ultimi 5 al sicuro nella propria scorta.



4. PANORAMICA

Una partita di Finis Terrae è suddivisa in giornate, ciascuna composta dalle seguenti 4 fasi:

a_FASE CARTOGRAFICA, in cui gli esploratori costruiranno la mappa di Finis Terrae posizionando le tessere mappa;

b_FASE DI PREPARAZIONE, in cui verranno svelati il meteo, il dado comune di movimento e il valore base di commerci, scambi e ricompense;

c_FASE DI NAVIGAZIONE, in cui gli esploratori solcheranno i mari per fondare porti, commerciare spezie, salvare naufraghi e recuperare tesori e preziosi reperti;

d_FINE DELLA GIORNATA, in cui si stabilisce il primo giocatore della giornata successiva e si passa la bandiera pirata rossa al giocatore successivo in senso orario.

a_FASE CARTOGRAFICA

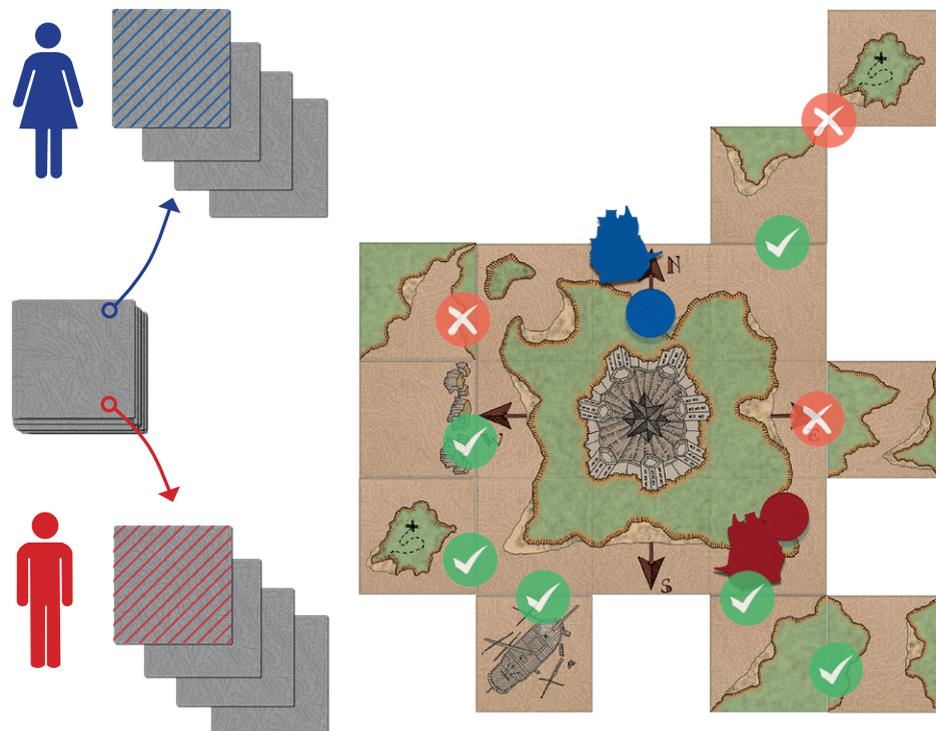
All'inizio della giornata gli esploratori raccolgono informazioni da varie fonti e completano la mappa del mondo conosciuto.

Il totale di tutte le tessere già posizionate sul tavolo si chiama mappa.

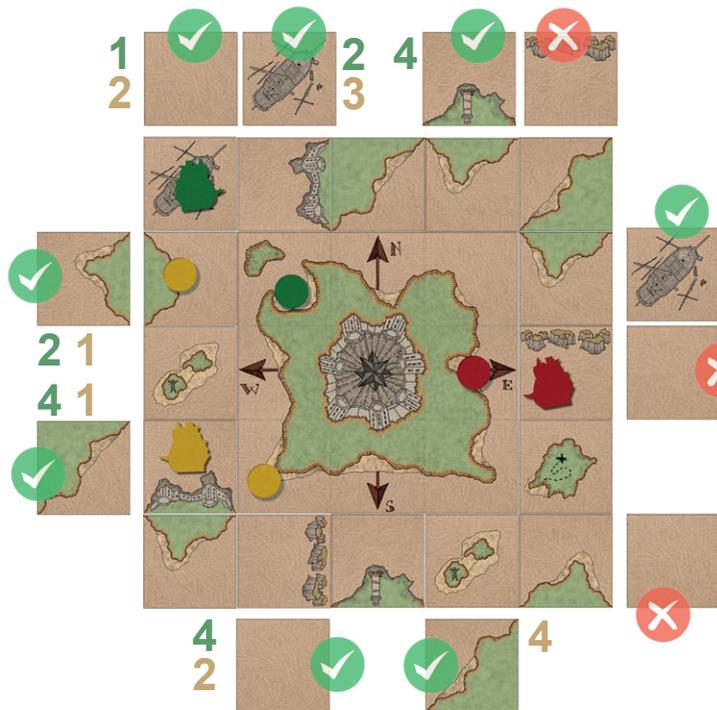
Qualsiasi pezzo di terra completamente circondato dal mare e/o dal bordo della mappa è da considerarsi un'isola, ma solo le isole completamente circondate dal mare sono da considerarsi complete. Diversamente rimarranno incomplete.

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore eseguirà le seguenti azioni, in questo ordine:

1. Pesca 4 tessere mappa
2. Posiziona liberamente tutte le tessere pescate continuando la mappa esistente secondo le seguenti regole di posizionamento:
 - Ogni tessera aggiunta deve condividere almeno un lato con un'altra tessera già presente sulla mappa.
 - I lati a contatto tra due o più tessere devono presentare la stessa tipologia di terreno: mare con mare e terra con terra.



- Ogni tessera deve essere posizionata al massimo a 4 tessere di distanza dalla NAVE o da un PORTO di un giocatore avversario. Il Galeone Nero non appartiene ad alcun giocatore, quindi non conta ai fini del posizionamento.



4 Esempio: nella figura a lato potete notare come sia possibile posizionare le tessere entro 4 da un avversario (PORTO oppure NAVE); In particolare trovate le varie distanze a cui il giocatore ROSSO possa posizionare le tessere rispetto al giocatore VERDE o GIALLO. (I numeri rappresentano le distanze da VERDE e GIALLO)

Tessere speciali

Il giocatore che posiziona una tessera speciale sulla mappa, esegue immediatamente le seguenti azioni di set up:

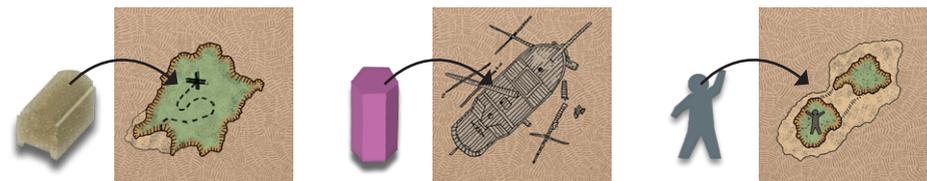
- **Covo pirata:** il giocatore prende la bandiera rossa dei pirati e la posiziona davanti a sè. Per questo turno quel giocatore controlla il Galeone Nero. Se il Galeone Nero non è già sulla mappa, posizionalo su questa tessera altrimenti lasciatelo dove si trova. (vedi anche Covo Pirata a pagina 15)



- **Isola del tesoro:** il giocatore mette un tesoro su di essa, prendendolo dalla riserva.

- **Relitto:** il giocatore mette un reperto sottomarino su di esso, prendendolo dalla riserva.

- **Isola del naufrago:** il giocatore mette un naufrago su di essa, prendendolo dalla riserva.



Esistono altre 2 tessere speciali:

- Il Forte Marittimo:

Su questa casella non si può combattere. (Si veda la Sezione Combattimenti a pag. 18).



- Il Faro:

Il faro protegge tutto il perimetro dell'Isola dai naufragi. (Si veda la Sezione Tempesta e Naufragi a pag.12-13).



N.B. Quando non ci sono più tessere da pescare, continuate a giocare, saltando la fase della cartografia. Non c'è altro da scoprire.

b_FASE DI PREPARAZIONE

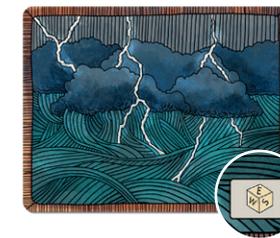
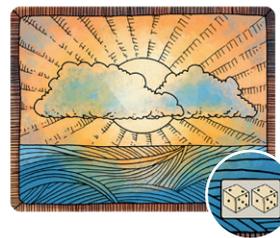
Prima di prendere il largo, gli esploratori devono prepararsi verificando gli attuali prezzi di mercato e, cosa più importante, controllando le condizioni meteorologiche! Durante la fase di preparazione, determinerete il meteo, il valore base degli scambi e il valore di movimento comune per il giorno. Completate i seguenti passaggi nell'ordine:

>1. METEO

Pescate la prima carta dal mazzo meteo e mettetela a faccia in su creando così una pila degli scarti. Questa vi mostrerà il meteo per questo turno.

Ci sono 3 diversi tipi di condizioni meteorologiche:

- Soleggiato: che vi permetterà di spostarvi due volte (vedi Movimento pag. 14);
- Pioggia: che vi permetterà di muovervi una sola volta;
- Tempesta: che NON vi permetterà di muovere e vi lascerà in balia dei venti!



Tempesta

Se viene rivelata una carta tempesta, il primo giocatore tira il dado dei venti. Il risultato del lancio indicherà in quale direzione il vento spingerà di una tessera TUTTE le navi non protette.

Una nave è protetta dalla tempesta e non si muove se:

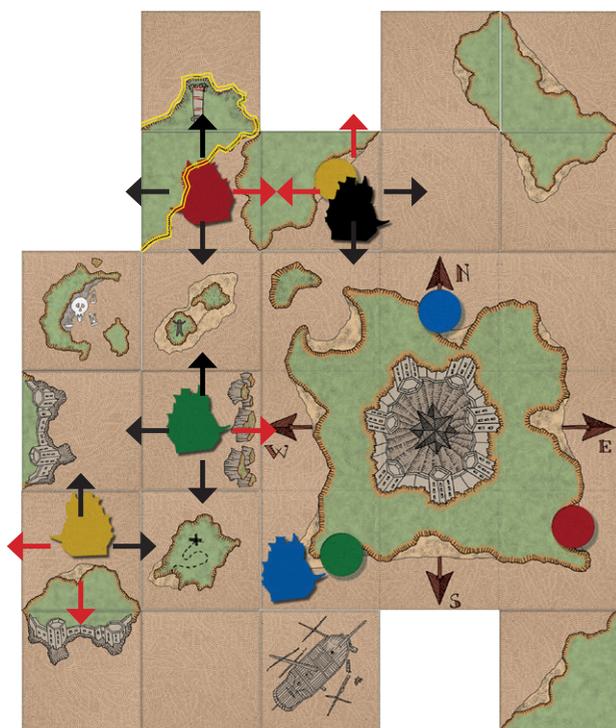
- si trova su una tessera con un porto;
- viene spinta contro un'isola con un faro.

Durante una tempesta, una nave può naufragare se i venti la spingono:

- attraverso la terraferma;
- attraverso gli scogli;
- fuori mappa.

Una nave non naufraga se:

- termina il suo movimento senza attraversare la terraferma o una scogliera;
- termina il suo movimento su una tessera relitto;
- termina il suo movimento su un'isola del tesoro, un'isola dei naufraghi o una tessera covo dei pirati.



- Naufraga
- Non Naufraga
- Perimetro Protetto dal Faro

Esempio: nella figura a lato si può notare cosa accade quando le navi vengono mosse dalla furia della tempesta verso N-S-W-E. Il colore delle frecce rappresenta lo stato della nave dopo lo spostamento causato dalla Tempesta.

N.B. I punti cardinali sono scritti sulla tessera grande Isola dei Venti.

N.B. Le navi pirata non sono protette nei porti perché sono fuorilegge; sono invece protette su tessere tana dei pirati. (Vedi Covo Pirati a Pag. 15 e Pirati a Pag. 21)

N.B. Se la tempesta vi fa muovere su una tessera con sopra una nave pirata, non inizia un combattimento.

N.B. Se la tempesta vi fa muovere su una tessera Tana dei pirati, non dovete pagare dazio.

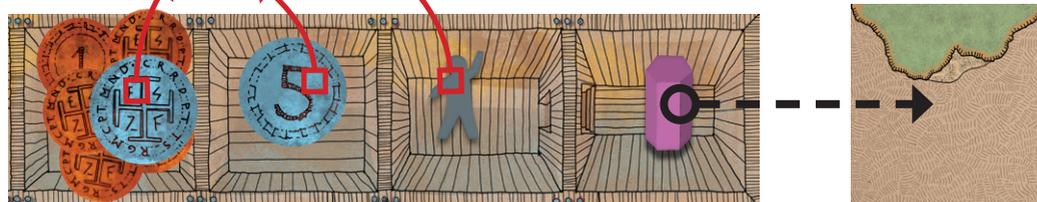
Naufragio

In caso di naufragio, perderete il contenuto delle vostre stive e sarete costretti a rientrare in un porto per le riparazioni.

Se una nave naufraga, il giocatore che subisce l'evento esegue le seguenti azioni, in questo ordine:

- sceglie una delle stive sulla plancia della sua nave e posiziona tutto il suo contenuto sulla tessera su cui naufraga.

BANCA e RISERVA COMUNE



N.B. Non si può scegliere una stiva vuota a meno che tutte le stive della plancia siano vuote.

N.B. Se la tempesta spinge una nave fuori dalla mappa, si posiziona il contenuto di una stiva sulla tessera appena lasciata.

Le cose che lasciate rimarranno lì fino a quando qualcuno non le raccoglierà in un secondo momento (vedi recuperare Risorse a pag.17).

- ripone il contenuto di tutte le altre stive nella riserva comune e/o nella banca;
- rimette la propria nave nel suo porto sull'Isola dei Venti;
- prende un gettone -3 punti vittoria e lo mette davanti a sé;
- infine, prende 6 dobloni dalla banca e li divide a suo piacimento tra le proprie stive. Può anche caricare dobloni dalla sua scorta, se lo desidera.

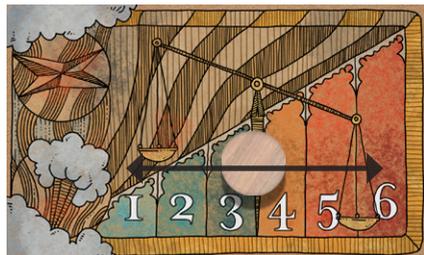
I temporali sono tanto violenti quanto brevi a Finis Terrae.



Una volta che tutti i giocatori hanno finito di affrontare gli effetti della tempesta, pescate immediatamente una nuova carta meteo e continuate la fase di preparazione come al solito.

>2. VALORE DI SCAMBIO

Lanciate uno dei dadi rossi e muovete la pedina neutra sul numero ottenuto dalla scala numerica della plancia degli scambi. Questo sarà il valore base di scambio per beni e ricompense in questo turno. (Vedi Scambiare in un porto a pag. 18)



>3. VALORE DEL MOVIMENTO COMUNE

Tirate 1 dado bianco e posizionate sulla rosa dei venti, sulla plancia degli scambi. Tale dado indica il valore di movimento comune a tutti i giocatori per la giornata in corso.

c_FASE DI NAVIGAZIONE

Una volta che la mappa è aggiornata e hanno controllato il mercato e il meteo, gli esploratori sono pronti a salpare!

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore esegue i seguenti passi, nell'ordine:

1. **MOVIMENTO.** Si muove,
2. **AZIONE.** Esegue 1 azione, se vuole e se è possibile.

Giorno soleggiato

Se la giornata è soleggiata, i giocatori possono muoversi due volte ed eseguire un'azione dopo ogni movimento.

All'inizio della vostra fase di navigazione, tirate il secondo dado bianco, poi decidete se volete usare il suo valore per il vostro primo o secondo movimento. Posizionate nello spazio appropriato sulla vostra plancia.

Quindi eseguite la vostra fase di navigazione due volte, una volta per ogni dado bianco, in ordine.

>1. MOVIMENTO

Ogni giocatore muove la propria nave di tessera in tessera e può terminare lo

spostamento su una qualsiasi di quelle attraversate durante la navigazione, ma senza superare il valore ottenuto con il dado. La navigazione segue queste regole di movimento:

- è obbligatorio muoversi almeno di una tessera;
- ci si può spostare solo su una tessera adiacente, mai in diagonale;
- non si può attraversare la terraferma;
- non si possono attraversare gli scogli;
- non si può terminare il movimento sulla tessera da cui lo si inizia.

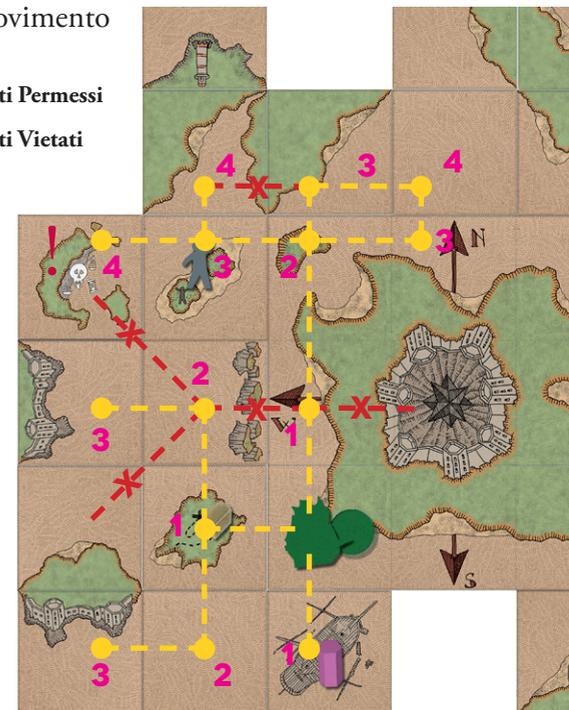
— — Movimenti Permessi

— X — Movimenti Vietati

Esempio: nell'illustrazione a lato potete vedere gli spostamenti della nave verde. In rosso quelli non permessi (attraverso gli scogli, la terra ferma e in diagonale) e in Giallo quelli consentiti. I Numeri rappresentano il conteggio degli spostamenti

Covo pirata

Se la nave di un esploratore entra o attraversa una tessera covo pirata, egli dovrà pagare alla banca 3 dobloni dalle sue stive. Un giocatore non può muovere la sua nave su di essa se non ha almeno 3 dobloni nelle stive.



N.B. Le navi pirata non devono pagare alcuna moneta per muoversi attraverso un covo pirata.

>2. AZIONE

Dopo aver terminato il movimento della propria nave su una tessera, un giocatore può eseguire 1 sola azione su di essa, scegliendo tra queste possibili:

- stabilire un porto;
- salvare un naufrago;
- recuperare una risorsa (trovare un tesoro, recuperare un reperto sottomarino o qualsiasi bottino lasciato su una tessera in seguito ad un naufrago);
- combattere una nave pirata;
- scambiare in un porto.

Stiva

Prima di entrare nei dettagli di queste azioni, approfondiamo il funzionamento delle stive.

La plancia è divisa in 4 stive distinte. Sul tavolo, davanti ad essa, è possibile posizionare la propria scorta di dobloni.

- I dobloni presenti nella scorta sono al sicuro da naufragio e attacchi pirata, ma non possono essere immediatamente utilizzati nelle azioni di pagamento (fondare porti, comprare spezie e pagare l'ingresso nel covo pirata)

- Le risorse nelle stive possono essere rubate dai pirati o perse in caso di naufragio.

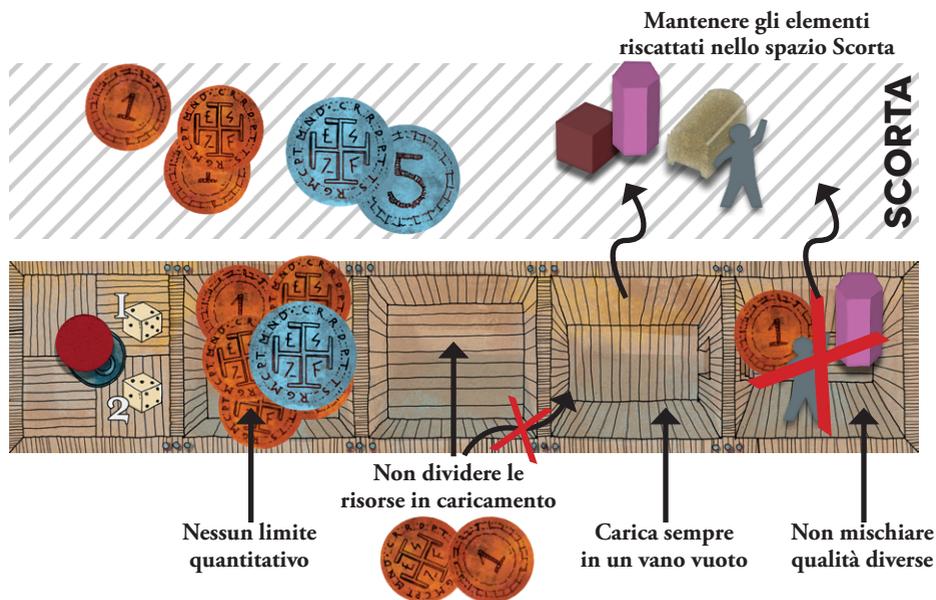
- Ciascuna stiva può contenere solo un tipo di risorsa alla volta (dobloni, casse di spezie, tesori, reperti sottomarini o naufraghi).

- Non c'è limite alla quantità di risorse dello stesso tipo che potete tenere in ogni stiva.

- Potete caricare risorse solo in una stiva vuota.

- Non è possibile dividere le risorse tra più stive durante il caricamento.

- In qualsiasi momento, se dovete mettere qualcosa in una stiva vuota e nessuna di queste lo è, potete svuotarne una, gettandone il contenuto in mare. Se decidete di farlo, rimettete il suo contenuto in banca o nella riserva comune.

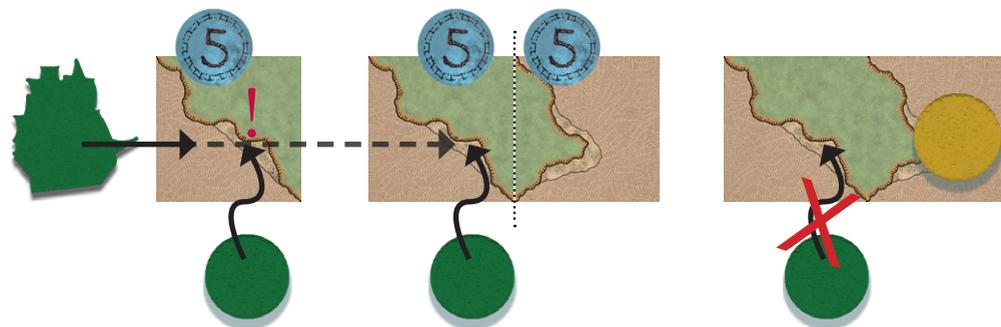


Stabilire un porto

Se un giocatore termina il movimento su una tessera terreno che presenti una spiaggia, egli può fondare un porto su di essa pagando alla banca, dalle proprie

stive, 5 dobloni per ogni tessera che già costituisce quest'isola. Una volta pagato, egli posiziona un segnalino porto del proprio colore su quella spiaggia.

Non potete stabilire un porto su un'isola dove c'è già un porto.



N.B. È possibile che 2 porti o più finiscano sulla stessa isola dopo che un giocatore ha collegato isole separate con una tessera appropriata durante la sua fase cartografica (si veda il PUNTEGGIO a pag. 24)

Salvare un naufrago o recuperare risorse

Nel mondo di Finis Terrae, gran parte dei territori restano ancora da mappare e molti pericoli attendono coloro che hanno il coraggio di prendere il mare. Per tutti questi motivi, i naufraghi sono piuttosto comuni e gli esploratori a volte incontrano naufraghi. Se un giocatore termina il movimento su una tessera contenente qualcosa, egli può raccoglierne il contenuto e metterlo in una delle sue stive vuote.

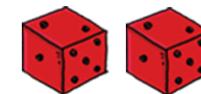
Parliamo di naufraghi, reperti e tesori sottomarini, ma anche di una quantità qualsiasi di dobloni o casse di spezie lasciati lì dopo un naufragio. Se ci sono più tipologie di risorse sulla stessa tessera, se ne può raccogliere solo un tipo durante la stessa azione.

Tesori

Dopo aver trovato un tesoro, fermandosi con la propria nave su una tessera isola del tesoro, un giocatore può riscattarlo subito o metterlo in una delle sue stive vuote per riscattarlo in seguito.

Se si riscatta immediatamente un tesoro, il giocatore tira i 2 dadi rossi, prende dalla banca i dobloni corrispondenti al risultato ottenuto e li mette nella propria stiva al posto del tesoro. Il tesoro va tenuto davanti a sé fuori dalla plancia; sarà utilizzato per il calcolo del punteggio finale.

Diversamente un giocatore può scegliere di riscattarlo in un qualsiasi momento durante il proprio turno seguendo le medesime modalità. Si considera un'azione gratuita.



Combattere una nave pirata

Durante il movimento, le navi degli esploratori possono attraversare una tessera con una nave pirata senza conseguenze.

Se alla fine di un movimento più di una nave si trova sulla stessa tessera e almeno una di esse è pirata, viene ingaggiato un combattimento.

Su una tessera con un forte sono vietati i combattimenti.

Quando si inizia un combattimento, si sceglie come avversario solo una tra le navi presenti sulla tessera. Attaccante e difensore lanciano entrambi 2 dadi rossi. I pirati poi aggiungono 1 al loro risultato. Il giocatore con il risultato più alto vince il combattimento. In caso di pareggio, si ripete il lancio finché non ci sarà un vincitore.

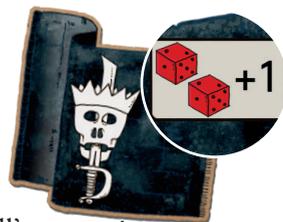


N.B. Gli esploratori possono scegliere solo i pirati come avversari. (Si veda la Sezione Combattimenti coi Pirati a pag. 22)

N.B. Se gli esploratori hanno issata la bandiera pirata avranno anch'essi un +1 in combattimento.

Colui che vince un combattimento, guarda le stive dell'avversario:
- se almeno una delle stive è piena, può mettere il contenuto di una di esse, in una delle stive vuote della nave vincitrice, oppure gettare in mare il contenuto, restituendolo alla riserva o alla banca. La nave del suo avversario rimane sulla tessera;

- se tutte le stive sono vuote, affonda la nave dell'avversario, applicando le stesse regole del naufragio (vedi naufragio pag. 13). Se un giocatore affonda una nave pirata, egli prende un segnalino +3 punti vittoria e lo piazza sul tavolo davanti a sé; verrà conteggiato a fine partita.



Scambiare in un porto

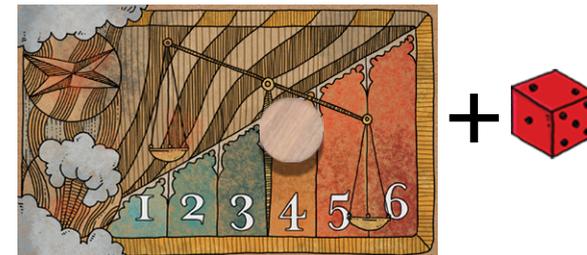
Se un giocatore termina il movimento su una tessera in cui sia presente un porto può, all'interno della stessa azione, comprare o vendere spezie e riscattare reperti sottomarini e naufraghi, che ha nelle sue stive, come segue.

-Riscattare naufraghi e reperti sottomarini

Spesso bloccati su piccole isole per giorni se non mesi, se vengono riportati in un porto sicuro, i naufraghi, di solito, promettono di ricompensare i loro salvatori in base alla loro ricchezza.

Naufraghi e reperti sottomarini possono essere riscattati in dobloni dalla banca in qualsiasi porto, sommando il valore indicato sulla plancia degli scambi al tiro di un dado rosso.

Le risorse riscattate devono essere tenute sul tavolo davanti alla propria plancia. Saranno utilizzate per il calcolo del punteggio finale.

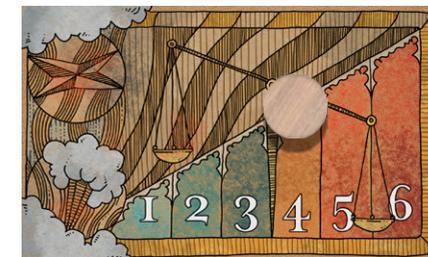
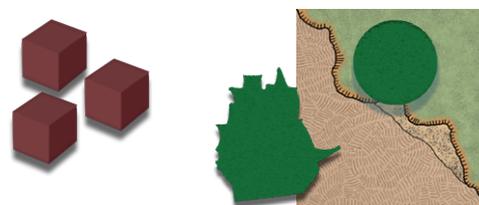


N.B. Il contenuto di ciascuna stiva viene riscattato separatamente. Pertanto, due beni dello stesso tipo posti in due diverse stive possono avere un valore diverso. Se una singola stiva contiene più risorse dello stesso tipo invece, il valore in monete deve essere moltiplicato per il numero di risorse riscattate.

-Acquistare spezie

Si possono acquistare spezie solo nei propri porti. E' possibile acquistare al massimo 1 cassa di spezie per ogni tessera che compone l'isola da cui si compra. Il prezzo per 1 cassa, per quel turno, è indicato dal tabellone di scambio.

Una volta decisa la quantità di spezie che si desidera acquistare, si deve pagare alla banca l'importo corrispondente, usando i dobloni presenti nelle proprie stive e caricando le casse acquistate in un'unica stiva vuota.



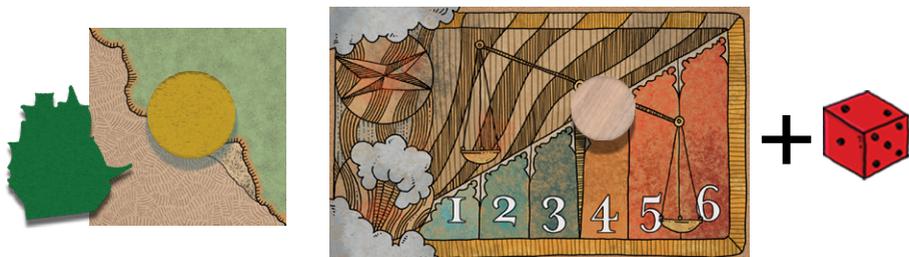
N.B. Si possono acquistare al massimo 2 casse dal proprio porto dell'Isola dei Venti nello stesso turno.

-Vendere spezie

Si possono vendere spezie solo nei porti degli avversari.

E' possibile vendere 1 cassa di spezie per ogni tessera che compone l'isola su cui si vende. Il prezzo di una cassa viene determinato sommando il valore di scambio corrente al tiro di un dado rosso.

Le spezie vendute devono essere tenute sul tavolo davanti alla propria plancia: saranno utilizzate per il calcolo del punteggio finale.



N.B. Il contenuto delle stive è venduto separatamente. Pertanto, due casse di spezie contenute in due diverse stive possono avere un valore diverso. Se una singola stiva contiene più spezie invece, il valore in monete deve essere moltiplicato per il numero di spezie vendute.

N.B. Si possono vendere al massimo 2 casse di spezie in un porto dell'Isola dei Venti nello stesso turno.

N.B. Le casse di spezie sono presenti in numero limitato, nel gioco. Una volta che l'ultima cassa è stata acquistata dalla riserva, nessuno può acquistare spezie fino a quando qualcuno non ne ripone nella stessa. E' ancora possibile recuperare, rubare o vendere quelle ancora in gioco.

Riorganizza le tue stive (azione gratuita aggiuntiva)

Dopo aver eseguito un'azione, se un giocatore si trova in uno dei suoi porti, può riorganizzare le sue stive come azione gratuita aggiuntiva.

E' possibile:

- riorganizzare le stive anche se il porto è appena stato fondato durante quella stessa giornata;
- unire o suddividere i dobloni, le spezie, i tesori, i naufraghi e/o i reperti sottomarini sulla propria nave a piacimento tra le stive;
- spostare i dobloni tra la tua propria scorta e le tue proprie stive e viceversa.

N.B. Essendo l'ultimo momento del proprio turno, non si può eseguire un'azione dopo aver riorganizzato le stive.

N.B. Potete spostare solo i dobloni, non le altre risorse, tra la vostra scorta e le vostre stive (e viceversa) durante questa azione aggiuntiva.

d_FINE DELLA GIORNATA

Il sole sorge a EST anche a Finis Terrae. Gli esploratori che hanno navigato verso est il giorno prima sono sempre benedetti dall'alba prima dei loro avversari e quindi possono iniziare a navigare per primi.

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno, si guarda chi ha mosso per ultimo la propria nave sulla tessera più a est. Quel giocatore prende quindi il gettone EST e diventa il primo a giocare per il giorno successivo. In seguito, se è in gioco, si consegna la bandiera pirata rossa al giocatore successivo in senso orario.



Pirati

Tra i tanti pericoli che gli esploratori devono affrontare in mare, i pirati sono di gran lunga i più pericolosi. E l'equipaggio più pericoloso di tutti è, senza dubbio, quello del Galeone Nero.

All'inizio della Propria fase di navigazione, il giocatore che possiede la bandiera pirata rossa controlla il Galeone Nero.

Questo giocatore esegue una prima fase di Navigazione (vedi Fase di Navigazione a pagina 14) utilizzando il Galeone Nero prima di giocare la propria.

N.B. Ogni volta che dovete mettere una risorsa in una delle stive, mentre giocate con il Galeone Nero, posizionatela sulla sua plancia, non sulla vostra.

Ma il Galeone Nero non è l'unica nave pirata che vaga per i mari di Finis Terrae! Anche gli avventurieri possono diventare pirati!

Un giocatore può diventare un pirata in qualsiasi momento durante la propria fase di navigazione, basta girare la propria bandiera nera a faccia in su.

Fase di navigazione dei pirati

Durante la loro fase di navigazione, i pirati si muovono seguendo le stesse regole degli avventurieri (vedi MOVIMENTO a pag.14).

Tuttavia, i pirati possono eseguire solo 1 delle seguenti azioni:

- Salvare un naufrago;

- Recuperare le risorse;
- Combattere contro un'altra nave;
- Pulirsi la fedina penale e ritornare esploratore (il Galeone Nero non può eseguire questa azione).

I pirati non sono i benvenuti nei porti. Pertanto, non possono commerciare spezie, riscattare beni, naufraghi, né spostare dobloni da o verso la loro scorta. Ovviamente i pirati non possono nemmeno fondare nuovi porti.

Combattere un'altra nave

Le regole di combattimento dei pirati sono le stesse degli esploratori (vedi combattere una nave pirata pag.18) tranne che i pirati possono scegliere anche gli esploratori come avversari. Ricordiamo che i pirati hanno un bonus di +1 al valore ottenuto in combattimento dal lancio dei due dadi rossi.

Pulirsi la fedina penale e ritornare esploratore

Un giocatore divenuto pirata può ritornare esploratore in un porto dell'Isola dei Venti. Egli dovrà pagare alla banca 5 dobloni dalle proprie stive, a quel punto potrà girare la sua bandiera nera a faccia in giù. Questo conta come un'azione. Una volta che un giocatore smette di essere un pirata, termina immediatamente il suo turno. Non può riorganizzare le sue stive come azione gratuita aggiuntiva.

5. FINE DEL GIOCO

Se durante la fase di preparazione della giornata pescate la carta Finis Terrae per la prima volta, il gioco sta per concludersi.

Prendete la carta Finis Terrae, senza usarla come carta meteo, e mescolatela a faccia in giù con le ultime 2 per formare un nuovo mazzo meteo.

Continuate a giocare come al solito.

Quando la carta Finis Terrae viene pescata per la seconda volta, completate la fase di preparazione, giocate un'ultima fase di navigazione e il gioco finisce.

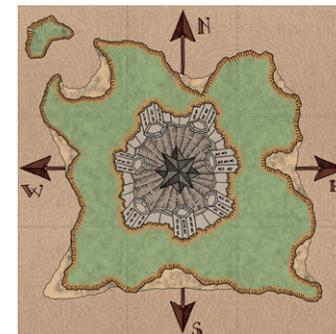
N.B. La carta Finis Terrae è una carta soleggiato.

Girate la pagina per il RIEPILOGO DEI PUNTEGGI.

Usate il fondo della scatola del Gioco e la griglia da ZERO a 39 per conteggiare i punti di ogni Esploratore utilizzando i rispettivi segnalini Porto.

Descrizione delle Caselle di gioco

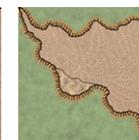
1x ISOLA DEI VENTI - Casella di partenza di dimensione 3x3. Vengono posizionati i porti di partenza degli esploratori. Essi hanno le stesse funzionalità di ogni altro porto. L'isola non fornisce protezione dagli attacchi pirati. Non si possono fondare ulteriori porti, oltre a quelli di partenza. Nel porto di partenza possiamo commerciare un massimo di 2 Spezie.



11x / MARE – navigabile in 4 direzioni

6x / MARE CON SCOGLI – navigabile in 3 direzioni. Non è possibile attraversare gli scogli.

5x / RELITTO SOTTOMARINO – navigabile in 4 direzioni. Non appena la casella viene messa in gioco andiamo a posizionare un "reperito sottomarino" sopra di essa.



35x / PORZIONE D'ISOLA – Spostamento consentito solo verso i lati di mare. Sulle spiagge è possibile fondare un porto.

Varie tipologie di territorio: 18x un lato - 10x due lati - 3x Fiordi - 4x stretto



5x / ISOLA del NAUFRAGO – Navigabile in 4 direzioni. Non appena la casella viene messa in gioco andiamo a posizionare un "naufrago" sopra di essa. Sulle spiagge è possibile fondare un porto.

5x / ISOLA del TESORO – Navigabile in 4 direzioni. Non appena la casella viene messa in gioco andiamo a posizionare un "tesoro" sopra di essa. Sulle spiagge è possibile fondare un porto.



3x / ISOLA COVO DEI PIRATI – Navigabile in 4 direzioni, ma per transitarvi è necessario pagare 3 monete; se non si possiedono non si può transitare. Se un giocatore viene spinto dalla tempesta, non è tenuto al pagamento. Protegge i pirati in sosta dalla tempesta. Non ci sono spiagge e non è quindi possibile fondarvi un porto.



5x / FORTE MARITTIMO – nella porzione di mare antistante al Forte sono vietati tutti i combattimenti. Tutte le navi possono comunque transitare e sostare. Non vi sono spiagge e non è quindi possibile fondarvi un porto.



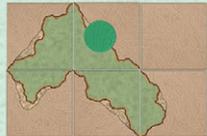
5x / PORZIONE D'ISOLA CON FARO – Il suo effetto si applica sull'intero perimetro dell'isola a cui appartiene. Protegge dal naufragio tutte le navi che vengano spinte contro i terreni di quell'isola. In quel caso la nave resta semplicemente ferma. Non protegge un galeone che viene spinto fuori dal perimetro dell'isola, in quel caso la nave deve essere spostata nella direzione indicata. Non vi sono spiagge e non è quindi possibile fondarvi un porto.

6. PUNTEGGIO

Ogni giocatore guadagna punti vittoria (PV) come descritto di seguito. I porti sull'Isola dei Venti non devono essere considerati.

Colonizzazione:

+ 1 PV per ogni tessera che costituisce ciascuna delle isole che controllate (si controlla un'isola se si ha il maggior numero di porti su di essa. In caso di pareggio, i giocatori in parità ottengono ciascuno la totalità dei punti);
 + 2 PV per ogni isola completa che controllate;
 + 5 PV per il giocatore che controlla l'isola completa più grande.
 + 1 PV per ogni faro e forte sulle isole che controllate;

				Ogni Faro posseduto Each Owned Lighthouse +1 PT
Ogni Terreno Each Territory +1 PV	Ogni Isola Each Island +2 PV	Isola più Grande Biggest Island +5 PV		Ogni Forte posseduto Each Owned Fort +1 PV

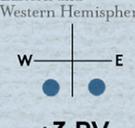
Commercio:

+ 2 PV per ogni cassa di spezie, sia nelle stive che venduta;
 + 3 PV per ogni naufrago, sia nelle stive che riscattato;
 + 3 PV per ogni reperto sottomarino, sia nelle stive che riscattato;
 + 2 PV per ogni tesoro recuperato, sia nelle stive che riscattato;
 + 4 PV se si ha raccolto almeno 1 unità di ogni risorsa (tesori, spezie, reperti e naufraghi).
 + 1 PV ogni 5 dobloni posseduti, sia nelle stive che nella scorta;

					
Ogni Spezia Each Spice +2 PV	Ogni Naufrago Each Castaway +3 PV	Ogni Reperto Each Find +3 PV	Ogni Tesoro Each Treasure +2 PV	Uno per tipologia 1 per Type +4 PV	Ogni 5 monete every 5 coins +1 PV

Esplorazione:

+ 3 PV se si possiede almeno 1 porto in entrambi gli emisferi N/S (da ciò, le tessere sull'Equatore dell'Isola dei Venti non contano);
 + 3 PV se si possiede almeno 1 porto in entrambi gli emisferi O/E (da ciò, le tessere sul Meridiano dell'Isola dei Venti non contano);
 + 3 PV se si possiede almeno 1 porto in ciascuno dei 4 quadranti della mappa;
 + 5 PV per il giocatore che ha fondato il porto più lontano dal centro dell'Isola dei Venti.

			
Emisfero Australe e Boreale Austral and Boreal Hemisphere +3 PV	Emisfero Orientale ed Occidentale Eastern and Western Hemisphere +3 PV	Quattro quadranti Four Dials +3 PV	Il porto più lontano The Furthest Seaport +5 PV

I giocatori in parità, ottengono ciascuno la totalità dei punti.

Bonus e malus vari:

+ 3 PV per ogni gettone +3;
 - 3 PV per ogni gettone -3.

	Per ogni nave Pirata che affondi. For each Pirate Galleon you sink. +3 PV		Se vieni affondato o Se fai naufrago If you are Sunked or if you Shipwrecked -3 PV
---	--	---	---

Il giocatore con il maggior numero di PV vince e diventa il nuovo Governatore!

In caso di pareggio, vincono i giocatori in parità e diventano Governatori...e se non vi piace questa cosa...giocatevela pure ai dadi truccati.

«Ebbene - disse il Governatore – i nostri esploratori sono riusciti a mappare tutto il mondo in meno di un mese! Chissà perché nessuno l'ha mai fatto prima...».