

MARETTA



3/6



15'/20'



EXTRA CARNIVORE



CARNIVORE PACK - Espansione

Questa espansione del gioco 'Marettà' ti permette di aggiungere al tavolo un sesto giocatore, al contempo aggiungendo una tipologia differente di Carta Risorsa.

Questo modifica leggermente l'approccio al gioco base ma non ne cambia lo svolgimento o le condizioni di vittoria.

Questa espansione non è giocabile indipendentemente dal gioco base.

COMPONENTI

1 Pedina Giocatore (Nera)

14 Carte Risorsa Carnivore

1 Carte Piroscabo

1 Carte Zattera/Carrello della Miniera (Nera)

**NOT 4
VEGANS**

**SEI UN MEEPLE
CARNIVORO?**

NOT FOR VEGANS

**ARE YOU
A CARNIVORE MEEPLE?**

CARNIVORE a MARETTA (Lato A)

"Denti tra i Coralli"

1. PREPARAZIONE

Preparate il Set-Up come da regolamento base.

Unite le 14 Carte Risorsa (♥) del 'Carnivore Pack' alle Carte Risorsa (♥) del gioco base 'Maretta'.

Unite la carta Piro scafo alle altre carte Piro scafo poste a lato.

Aggiungete la plancia Zattera/Carrello e il nuovo Meeple.

Mescola le Carte Risorsa.

Se si gioca in 3 giocatori, rimuovi 45 Carte Risorsa casualmente;

se si gioca in 4, rimuovine 32 casualmente;

se si gioca in 5, rimuovine 19 casualmente.

se si gioca in 6, rimuoverne 6 casualmente

Proseguite con il set-up standard indicato dal regolamento base di Maretta.

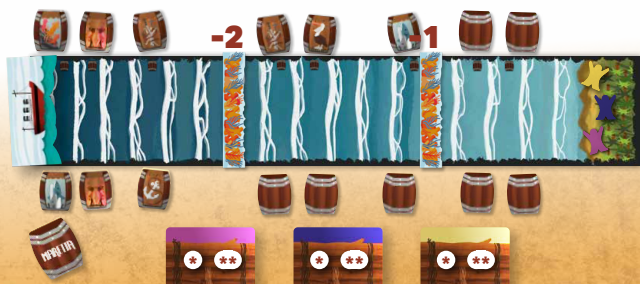
2. IMPATTO SUL GIOCO

Aggiungere un sesto tipo di Carta Risorsa impatta il riuscire a salire su una Carta Piro scafo . Ora infatti i giocatori possono collezionare sino a sei tipi di risorse differenti, necessitando di un valore di movimento di 1 soltanto per riuscire a salire sulla carta Piro scafo e, quindi porre fine alla partita.

D'altro canto, sarà più difficile riuscire a derubare un avversario o trovare una specifica risorsa. Questo si sentirà in particolare in partite a 3 o 4 giocatori, dove una buona parte del mazzo viene rimossa e potrebbe talvolta capitare che restino solamente 2 o 3 carte d'un seme specifico (o addirittura che il fato elimini un seme senza che i giocatori lo sappiano).

REGOLA OPZIONALE: "Denti tra i Coralli"

I predatori sono giunti nelle acque dell'isola di Maretta! Nascosti tra i coralli predatori sconosciuti ed esotici attendono con ansia il passaggio d'un ignaro naufrago, pronti a fare una scorpacciata.



Questa regola opzionale per il gioco 'Maretta' introdotta da questa espansione fornisce un effetto aggiuntivo alle Barriere Coralline. Ogni volta che, per qualsiasi motivo, la pedina d'un giocatore valica una barriera corallina, il giocatore è tenuto a scartare Carte Risorsa dalla propria Riserva, a sua scelta.

La prima Barriera Corallina che s'incontra lungo il percorso fa scartare 1 Risorsa, mentre la seconda Barriera Corallina ne fa scartare 2. Se un giocatore non ha Risorse da scartare semplicemente ignora questo effetto: la sua zattera è abbastanza leggera e veloce da evitare gli affamati predatori che si celano tra i coralli!

CARNIVORE a VULCANO (Lato B)

"Amichevoli Crepacci"

1. PREPARAZIONE

Preparate il Set-Up come da regolamento base.

2. IMPATTO SUL GIOCO

Aggiungere un sesto tipo di Carta Risorsa impatta sia il movimento massimo che un giocatore può raggiungere, sia le possibilità di osteggiare gli avversari giocando un seme specifico. Ora che un giocatore può raccogliere sino a 6 risorse di seme differente il suo movimento massimo viene infatti incrementato a 6.

D'altro canto sarà più difficile riuscire a osteggiare un avversario o trovare una specifica risorsa per una semplice questione numerica. L'incremento delle Carte Risorsa infatti, così come la loro varietà, fa sì che il giocatore debba ponderare con maggior attenzione a chi assegnare quale carta e come impiegare i valori a propria disposizione al meglio.

REGOLA OPZIONALE: "Amichevoli Crepacci"

Stanchi di farvi travolgere dalla lava? Lasciatevi aiutare dagli amichevoli crepacci dell'isola di Maretta! Decine di naufraghi hanno gettato le proprie scorte nei loro abissi ed ora questi traboccano d'oggetti che qualcuno, di passaggio, potrebbe trovare utili.

Questa regola opzionale per il gioco 'Maretta' introdotta da questa espansione fornisce un effetto aggiuntivo ai Crepacci. Ogni volta che, per qualsiasi motivo, la pedina d'un giocatore valica un Crepaccio il giocatore può prendere 1 Carta Risorsa dalla pila degli scarti ed aggiungerla alla propria Riserva. Questa Carta Risorsa aggiuntiva non influenza il movimento del personaggio per il turno in corso, ma si considera dai turni successivi.

Effetti dei Barili

Dopo l'attivazione scarta il Barile.



SCIMMIA (x3): prendi una Carta Risorsa dalla riserva di un avversario e aggiungila alla tua.



GRUPPO DI SCIMMIE (x2): ogni giocatore prende una singola Carta Risorsa dalla tua riserva e la aggiunge alla propria.



SEPPIE (x1): nel turno successivo, gioca coperta la prima carta davanti a te, scoprendola solo dopo che la seconda carta ti sarà stata assegnata.



GRUPPO DI SEPPIE (x2): nel turno successivo, tutti i giocatori giocano la propria carta coperta davanti a sé, scoprendola solo dopo che la seconda carta sarà stata loro assegnata.



SQUALO (x2): scarta una singola Carta Risorsa dalla tua riserva.



SQUALI (x2): ogni giocatore scarta una singola Carta Risorsa dalla propria riserva.



RAMPINI (x4): scambia la tua posizione con chi ti precede; questo movimento non attiva eventuali barili. Ti ricordo che anche il gettone Piroscrafo è una casella del percorso.



ANCORA (x1): scarta 2 Carte Risorsa dalla tua riserva.



PELLICANO (x2): guarda la mano di un avversario.

Come personalizzare MARETTA

Maretta permette una personalizzazione del gioco grazie a una libera distribuzione degli elementi sul tabellone.

Le quantità e le disposizioni indicate in questo regolamento sono state pensate per una partita bilanciata, nella quale strategia, casualità, tempo e tensione si alternano efficacemente.

Se volete aumentare la casualità o la scelta strategica, spostate le Barriere Coralline/Crepacci lungo la plancia o rimuovetele, fate partire la lava più vicino al Villaggio e modificatene il movimento ogni volta che superi un crepaccio con la lava, oppure avvicinate il Piroscrafo per una partita più adrenalinica. Ogni modifica è ben accetta e vi invitiamo a condividere con noi e la nostra community le vostre idee più spietate!