

MARETTA



15'/20'



Cos'è Maretta

Che sia colpa delle scimmie, dei pellicani o degli squali, da quando siete naufragati sull'Isola di Maretta, non c'è stato un giorno di calma. Avete provato a collaborare con gli altri naufraghi: avete costruito un villaggio, raccolto legna e liane per il fuoco, trovato piante e frutti di cui cibarvi. Eppure, basta così poco a mandare tutto in fumo: sì, perché si tratta proprio di fumo...

Il fumo di un piroscabo in lontananza o i primi segnali di un'imminente eruzione sono sufficienti per far saltare i nervi "marettesi" e scatenare una corsa dissennata. Sgambetti, ruberie e intrighi sono all'ordine del giorno. E attenzione ai barili lungo il percorso!

Perché Maretta e Vulcano

Maretta è un termine italiano del linguaggio marinaresco: esso indica l'aspetto della superficie del mare in uno stadio più movimentato rispetto alle normali increspature, quando presenta onde irregolari, staccate, appuntite.

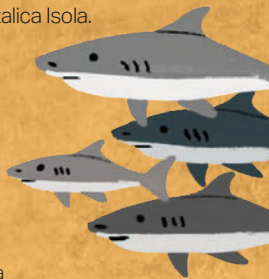
A livello metaforico, la parola maretta si riferisce a uno stato di tensione e nervosismo, a situazioni di disaccordo.

Dando questo nome alla nostra prima isola, abbiamo quindi voluto giocare con il doppio significato del termine.

Vulcano...è invece il nome della nostra Italica Isola.

COMPONENTI

- 1** Plancia di Gioco (double face)
- 5** Pedine Giocatore (viola, rosa, giallo, verde acqua, bianco)
- 70** Carte Risorsa (14 per tipologia)
- 5** Carte Piroscabo
- 5** Carte Zattera/Carrello della Miniera (viola, rosa, giallo, verde acqua, bianco)
- 19** Gettoni Barile
- 2** Barriere Coralline / Crepacci
- 1** Gettone Primo Giocatore – Barile di Maretta
- 1** Gettone Piroscabo / Lava



Come si svolge

In Maretta sarete naufraghi intenti a fuggire per giungere alla salvezza. Queste le avventure che potrete vivere oggi:

Fuga da Maretta (Lato A). I giocatori devono raccogliere risorse utili per cercare di salire su uno dei piroscabi di passaggio oppure raggiungere il piroscabo che si profila all'orizzonte.

Vince chi, alla fine del turno, sia riuscito a salire su un piroscabo.

Fuga da Vulcano (Lato B). I giocatori, inseguiti da un'onda di lava, scappano da un vulcano in eruzione, appesantendo i Carrelli da Miniera e correndo lungo i suoi fianchi scoscesi.

Vince chi raggiunge la casella mare o chi riesce a sopravvivere.

FUGA DA MARETTA (Lato A)

1. PREPARAZIONE

Poni la plancia di gioco al centro del tavolo con visibile il Lato A e posiziona il gettone Piroscabo al termine del percorso. Considera il gettone Piroscabo come una casella del percorso. Posiziona le 2 Barriere Coralline sulle onde come in figura, evitando di occupare gli spazi di mare.

Posiziona 2 Gettoni Barile coperti in ogni posizione indicata sul tragitto senza guardarne l'effetto (vedi immagine sottostante).

Scoprine alcuni in base alla posizione delle Barriere Coralline:

- i Barili compresi tra l'Isola di Maretta e la prima barriera corallina vanno posizionati coperti;
- i Barili compresi tra le due barriere coralline vanno posti uno coperto e uno scoperto per ogni settore;
- i Barili compresi tra la seconda barriera corallina e il piroscabo vanno invece scoperti.

Riponi nella scatola i rimanenti Barili senza guardarne l'effetto.

Separate le Carte Piroscabo e le Carte risorsa (♥).

Mescola le Carte Risorsa.

Se si gioca in 3 giocatori, rimuovi 31 Carte Risorsa casualmente;

se si gioca in 4, rimuovine 18 casualmente;

se si gioca in 5, rimuovine 5 casualmente.

Prendi un numero di Carte Piroscabo pari al numero di giocatori senza guardarle e mescolale insieme alle Carte Risorsa.

Poni il mazzo delle Carte Risorsa così ottenuto accanto alla plancia di gioco.

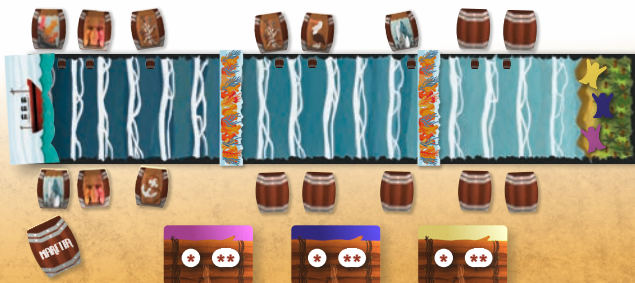
Riponi nella scatola le restanti Carte senza guardarle.

Ogni giocatore prende una Carta Zattera e la Pedina Giocatore del colore corrispondente, e posiziona la pedina sull'Isola di Maretta.

Stabilite il primo giocatore e assegnate il Gettone Primo Giocatore – Barile di Maretta.

Ogni giocatore pesca 4 carte dal mazzo delle Carte Risorsa.

E si parte!



2- SVOLGIMENTO

Il gioco è diviso in turni. Ogni turno è diviso in 3 fasi da svolgersi in sequenza.

PRIMA FASE

Tutti i giocatori posizionano davanti a sé una Carta Risorsa coperta in Posizione 1 (*): quando tutti hanno concluso, le carte vengono girate contemporaneamente.

SECONDA FASE

A partire dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ognuno posiziona una Carta Risorsa sulla zattera di un avversario in Posizione 2 (**).



Attenzione: la Posizione 2 (**) può ospitare una sola carta per ogni turno. Se non è possibile posizionarla ad un altro, il giocatore disporrà una Carta Risorsa nella propria (**). Il giocatore che riceve una Carta Risorsa in (**) si muove immediatamente in avanti della differenza tra i due numeri indicati dalle carte.

Se il movimento termina in un tratto di mare con uno o più barili, il giocatore ne sceglie uno e lo risolve (vedi la sezione "Effetti dei Barili" al termine del regolamento).

A seguire il giocatore che ha posizionato la Carta Risorsa si muove in avanti di 2 posizioni, a meno che il giocatore non abbia effettuato il furto di una Carta Risorsa ad un avversario oppure abbia assegnato la Carta Risorsa a se stesso, in questi casi non si muove di 2 posizioni.

Se il movimento termina in un tratto di mare con uno o più barili, il giocatore ne sceglie uno e lo risolve (vedi la sezione "Effetti dei Barili" al termine del regolamento).



*Esempio: Meeple Viola posiziona la carta "3 di Bastone" sulla Zattera rosa in (**); Meeple Rosa muove di 2, ovvero la differenza dei due numeri indicati dalle carte in (*) e (**); Meeple Viola ha fatto una buona azione e muove di 2 passi.*



Esempio: A seguire, Meeple Rosa cede un "1 di Acqua" a Meeple Giallo che resta fermo poiché la differenza dei due numeri indicati dalle carte è zero. Meeple Rosa ha fatto una buona azione e muove 2 passi finendo in uno spazio con Barili. Ne sceglie uno, lo guarda e ne risolve gli effetti se immediati.

Meeple Giallo cede un "1 di Cibo" a Meeple Viola che avanza di due caselle. Meeple Viola finisce in uno spazio con Barili. Ne sceglie uno, lo guarda e ne risolve gli effetti se immediati. Meeple Giallo ha fatto una buona azione e muove di due caselle.

Il furto di una Carta Risorsa della riserva avversaria può avvenire se viene posizionata in (**) una carta avente stesso seme e stesso numero di una carta presente nella riserva avversaria. Se questa condizione è soddisfatta, il giocatore che sta posizionando la carta può decidere di effettuare il furto e prelevare una qualsiasi Carta Risorsa dalla riserva avversaria, aggiungendola alla propria, ma ciò avviene a discapito del proprio movimento.

Quando ogni giocatore ha posizionato una carta in (**) e sono stati svolti gli eventuali movimenti ed effetti dei barili, la fase termina.

TERZA FASE

Controlla se in (*) o (**) di qualunque giocatore sia stata giocata una carta Piroscrafo. In questo caso leggi la sezione FINE DEL GIOCO. Diversamente continua a leggere.

Si spostano le proprie Carte Risorsa posizionate in (*) e (**) nella propria riserva, come in figura.



Si passa in senso orario il Gettone Primo Giocatore - Barile Maretti e ogni giocatore pesca 2 carte.

A questo punto si può iniziare un nuovo turno, ovvero si ripetono la prima, la seconda e la terza fase.

3- FINE DEL GIOCO

Vince chi (uno o più giocatori), alla fine di un turno, sale su una Carta Piroscrafo oppure chi raggiunge il Gettone Piroscrafo posto al termine del percorso. A questo punto la partita si conclude. La Carta Piroscrafo è una carta speciale: permette di terminare la partita prima di giungere al termine del percorso.

Quando una Carta Piroscrafo viene giocata, in (*) oppure in (**), tutti i giocatori possono cercare di vincere la partita. Per salire sul Piroscrafo di passaggio è necessario che un giocatore abbia raggiunto un valore di 7, come i Sette Mari. Questo valore viene calcolato sommando, al valore del movimento del giocatore nel turno, un 1 per ogni seme (legno, corda, fuoco, acqua, cibo) presente tra le carte nella riserva del giocatore.



Esempio: Meeple Viola ha un movimento da +4 ("4 Bastone" meno "0 Piroscrafo") e 3 tipologie di risorse nella riserva. $4+3=7$ e sale sul Piroscrafo. Meeple Rosa ha un movimento da Zero ("1 Corda" meno "1 Acqua") e 5 tipologie di risorse nella riserva.

$0+5=5$ che essendo minore di 7 non permette di salire sul Piroscrafo.

Se almeno un giocatore riesce a salire su un Piroscrafo, il gioco termina e tutti coloro che sono saliti vengono proclamati vincitori. In caso contrario, la Carta Piroscrafo viene scartata (essa non va mai nella Riserva) e il gioco prosegue. In caso non sia più possibile pescare carte dal Mazza Risorse, il gioco si conclude e vince il giocatore (o i giocatori) più avanzato sulla plancia di mare.

FUGA DA VULCANO (Lato B)

1- PREPARAZIONE

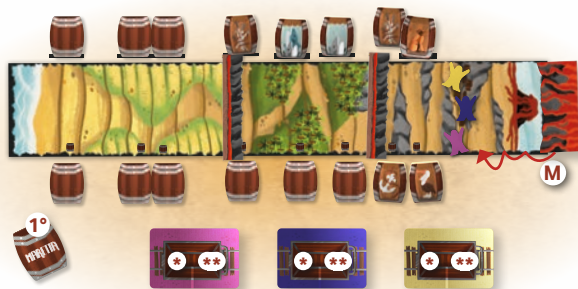
Rimuovi le Carte Piroscrafo e i Gettoni Barile con le Seppie e riplonili nella scatola: non ti serviranno per giocare a Fuga da Vulcano. Poni la plancia di gioco al centro del tavolo con visibile il Lato B. Posiziona il Gettone Lava sulla bocca del vulcano (ovvero a 3 caselle dal Villaggio di Partenza) e i due Crepacci negli spazi come in figura, evitando di occupare gli spazi di terra.

Posiziona 2 Gettoni Barile coperti in ogni posizione indicata sul tragitto senza guardarne l'effetto (Vedi immagine di riferimento).

Scoprine alcuni in base alla posizione dei crepacci, come segue:

- i Barili compresi tra il Villaggio di Partenza e il primo crepaccio vanno posizionati scoperti;
- i Barili compresi tra i due crepacci vanno posti uno coperto e uno scoperto per ogni settore;
- i Barili posizionati dopo il secondo crepaccio vanno posizionati coperti per un finale più scoppiettante!

Mescola le Carte Risorsa. Poni il mazzo delle Carte Risorsa così ottenuto accanto alla plancia di gioco. Ogni giocatore sceglie la pedina che lo rappresenta e la posiziona al Villaggio di Partenza, quindi prende la Carta Carrello della Miniera del relativo colore come promemoria.



Stabilite il primo giocatore e assegnate il Gettone Primo Giocatore - Barile Maretta. Ogni giocatore pesca 4 carte dal mazzo delle Carte Risorsa. E si parte!

2- SVOLGIMENTO

Il gioco è diviso in turni. Ogni turno è diviso in 4 fasi da svolgersi in sequenza.

PRIMA FASE

A partire dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ognuno posiziona una Carta Risorsa sul Carrello da Miniera di un avversario in Posizione 2 (**).

Attenzione: la Posizione 2 (**) può ospitare una sola carta per ogni turno. Se non è possibile posizionarla ad un altro, il giocatore disporrà una Carta Risorsa nella propria (**).



Esempio: Meeple Giallo riceve la carta "1 di Cibo" in ().**
Non potrà quindi posizionare una carta Cibo in (*), né una carta con il numero 1. La carta "5 Bastone" è corretta.

SECONDA FASE

A partire dal primo giocatore, ognuno posiziona davanti a sé una Carta Risorsa in Posizione 1 (*), facendo attenzione che questa non abbia né il seme né il numero in comune con quella ricevuta in Posizione 2 (**).

Attenzione: se il giocatore non può giocare carte, non ne gioca.

TERZA FASE

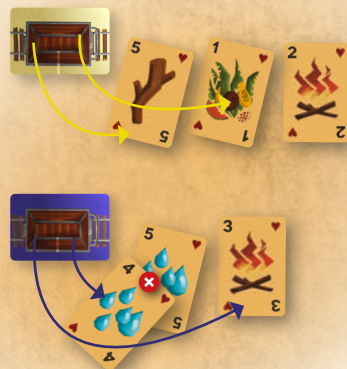
Terminata la fase precedente, ogni giocatore sposta le Carte Risorsa dal proprio Carrello della Miniera alla propria riserva, dividendole per seme in un massimo di 5 pile totali. Se la somma dei valori presenti in una pila supera 5, l'intera pila viene scartata, e le sue carte vengono collocate in una pila degli scarti accanto al mazzo di gioco.

A partire dal primo giocatore di turno, ognuno avanza di tanti spazi sul tracciato quante pile di seme differente ha ancora nella propria riserva.

Se il movimento termina in un tratto di terra con uno o più barili, il giocatore ne sceglie uno e lo risolve (vedi la sezione "Effetti dei Barili" al termine del regolamento).

Esempio: Meeple Giallo sposta dal suo carrello verso la riserva le due risorse ottenute: "1 di Cibo" e "5 di Bastone". Nessuna delle pile supera il 5 e quindi conserva 3 risorse ovvero nel turno si muoverà di 3 caselle.

Meeple Viola sposta dal suo carrello alla riserva le risorse ottenute: "3 di Fuoco" e "4 di Acqua". La somma delle Carte Acqua supera il valore 5. Le carte Acqua vengono scartate. Il giocatore conserva solo il Fuoco. Si muoverà di 1 casella.



QUARTA FASE

Il Gettone Lava si muove di 3 settori. Vedi l'esempio nell'immagine di Set-Up in alto a sinistra (M).

Se una pedina di un giocatore viene investita dalla lava, per lui il gioco termina immediatamente.

Se restano in gioco 2 o più giocatori, viene assegnato in senso orario il Gettone Primo Giocatore e ognuno pesca fino ad avere 4 carte nella propria mano. A questo punto si può iniziare un nuovo turno, ovvero si ripetono la prima, la seconda, la terza e la quarta fase.

3- FINE DEL GIOCO

Si vince in due modi.

Vince chi (uno o più giocatori) alla fine di un turno raggiunge il mare oppure chi sopravvive ed è l'unico superstita, mentre tutti gli altri sono morti.

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 Piroscavo è una casella del percorso.



ANCORA (x1): scarta 2 Carte Risorse 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 modificate il movimento ogni volta che superi un crepaccio con la lava, oppure avvicinate il Piroscavo 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!

CREDITI e RINGRAZIAMENTI

Autore: Emanuele Sassi Zanichelli / **Illustratrice:** Elisa Favrin

Sviluppatore: Davide Carcelli

Progetto Editoriale: ESZ / **Progetto Grafico:** Favrin+ESZ+Discromie

Quanto dovremmo scrivere piccolo per ringraziare tutti coloro che hanno partecipato ai playtest, hanno espresso consigli e critiche, hanno portato pazienza e non dormito affinché Maretta venisse alla luce! Ringrazio un po' i simboli di questo sviluppo e tutti gli altri si sentano chiamati in causa e ringraziati: la famiglia SZ New and Old, I soci Creardo a cui dedichiamo la prima edizione, Luca+Mirko, Mathieu and Thibault, Ioana (BoardGameFever)+Mario, (>>> pag. 16)

MARETTA



What is Maretta?

Whether you're facing cuttlefish stings, swooping pelicans or shark bites, one thing's for sure – since you were shipwrecked on the Island of Maretta, you've not had a moment's peace. You've tried to work with your fellow castaways – building a village, collecting wood and vines to make fire, and finding fruit and plants to eat.

But it doesn't take much for it all to go up in smoke – and yes, I do mean smoke...

The smoke from a distant steamship or the first rumblings of a volcanic eruption are all it takes to shake up the "Marettans" and signal the start of a mad, reckless race.

Trips, trickery and intrigue are a daily occurrence. And watch out for the barrels along your way!

Why Maretta and Vulcano?

"Maretta" is an Italian word used in seafaring. It describes the sea surface when it appears choppy than usual, with sharp, separate, irregular waves.

Metaphorically, a "maretta" is a feeling of tension and nervousness, or a disagreement.

We chose this name for our first island to play on its double meaning. Our second island "Vulcano" is named after a real Italian island, known for its volcanic activity.

PIECES

1 Game Board (double sided)

5 Meeples (purple, pink, yellow, turquoise, white)

70 Resource Cards (14 of each type)

5 Steamship Cards

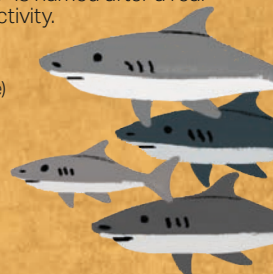
5 Raft/Minecart Cards (purple, pink, yellow, turquoise, white)

19 Barrel Tokens

2 Coral Reefs/Crevasses

1 Starting Player – Maretta Barrel Token

1 Steamship/Lava Token



How to Play

In Maretta, you are castaways attempting to flee the island to safety. There are two different adventures for you to experience:

Escape from Maretta (Side A). Players must collect the resources they need to attempt to get on one of the passing steamships or to reach the steamship on the horizon.

At the end of the turn, any players who manage to board a steamship are declared the winners.

Escape from Vulcano (Lato B). Players must escape from the erupting volcano by loading up their Minecarts and racing down its steep sides, pursued by a wave of lava.

Any players who reach the sea square or the sole surviving player are declared the winners.

ESCAPE FROM MARETTA (Side A)

1. SETUP

Place the Game Board in the middle of the table, with Side A facing up and place the Steamship token at the far end. Consider the Steamship token as a route space. Place the 2 Coral Reefs on the sea as in the image below so they don't occupy any sea spaces.

Place 2 Barrel Tokens face down in each marked position along the route, without looking at them (see image below).

Turn some of the barrels over, according to the position of the Coral Reefs:

- Barrels located between the Island of Maretta and the first Coral Reef remain face down;
- For each pair of Barrels located between the two Coral Reefs, one is face up and one face down;
- Barrels located between the second Coral Reef and the Steamship are turned face up.

Return the remaining Barrels to the box without looking at them.

Separate the Steamship Cards from the Resource Cards (♥).

Shuffle the Resource Cards.

For a 3-player game, remove 31 Resource Cards at random.

For a 4-player game, remove 18 Resource Cards at random.

For a 5-player game, remove 5 Resource Cards at random.

Without looking at them, take as many Steamship Cards as there are players and shuffle them with the remaining Resource Cards.

Place the shuffled deck of Resource Cards next to the Game Board.

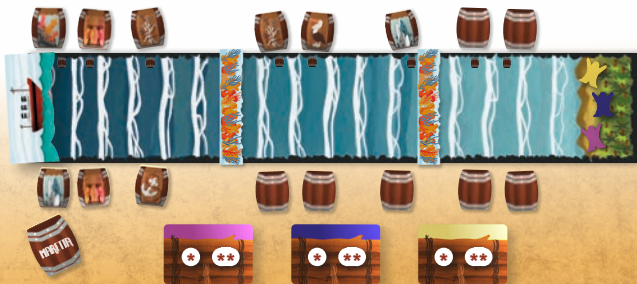
Return the remaining Cards to the box without looking at them.

Each player takes one Raft Card and the Meeple of the same color and places their Meeple on the Island of Maretta.

Decide which player will start and give them the Starting Player - Maretta Barrel Token.

Each player draws 4 cards from the Resource Cards deck.

And so it begins!



2- PLAYING THE GAME

The game is divided into turns. Each turn consists of 3 phases that take place in order.

PHASE ONE

All players place one Resource Card face down in front of them in Position 1 (*). When all players have chosen their cards, they are all turned over at the same time.

PHASE TWO

Beginning with the Starting Player and continuing clockwise, each player places one Resource Card on an opponent's Raft in Position 2 (**).



Note: There can only be one card in each player's Position 2 (**) per turn. If it is not possible to place a card on an opponent's Raft, the player must place a Resource Card on their own one (**).

When a player receives a Resource Card in (**), they immediately move forward by a number of spaces equal to the difference between the numbers on the cards (Refer to the Example here under).

If this move ends on a section of sea with one or more barrels, the player chooses one of the barrels and resolves it (see "Effects of Barrels" at the end of these rules).

Then, the player who placed the Resource Card moves 2 spaces forward, unless the player has stolen a Resource Card from an opponent or has assigned the Resource Card to himself, in these cases there is no moves by two.

If this move ends on a section of sea with one or more barrels, the player chooses one of the barrels and resolves it (see "Effects of Barrels" at the end of these rules).



*Example: Purple Meeple places the card "3 Wood" on the pink Raft in (**). Pink Meeple moves 2 spaces, as this is the difference between the two numbers on the cards at (*) and (**). Purple Meeple has completed their turn and moves 2 spaces forward.*



Example: Pink Meeple then places "1 Water" on Yellow Meeple's Raft. Yellow Meeple does not move because the difference between the two numbers on the cards is zero. Pink Meeple has completed their turn and moves 2 spaces forward, ending up on a space with Barrels. They choose one Barrel, look at it and resolve any immediate effects. Yellow Meeple places "1 Food" on Purple Meeple's Raft. Purple Meeple moves 2 spaces forward. Purple Meeple ends up on a space with Barrels. They choose one Barrel, look at it and resolve any immediate effects. Yellow Meeple has completed their turn and moves 2 spaces forward.

Players can steal a Resource Card from an opponent's stock if the card they have placed in their opponent's (**) has the same suit and the same number as a card in that opponent's stock. If this is the case, then the player who plays the card can decide to steal any Resource Card from their opponent's stock and add it to their own. However, this means that the player is not allowed to move on this turn.

When each player has placed a card in (**) and all moves have been made and all Barrel effects resolved, Phase Two ends.

PHASE THREE

Check whether a Steamship Card has been played in any player's (*) or (**). If there is a Steamship Card, read the section **ENDING THE GAME**. If not, continue with Phase Three. Each player moves the Resource Cards from their (*) and (**) into their stock, as shown in the illustration.



The Starting Player – Maretta Barrel Token is passed to the next player in a clockwise direction and each player draws 2 cards. At this point, a new turn begins, divided into Phases One, Two and Three.

3- ENDING THE GAME

If at the end of a turn, one or more players boards a Steamship Card or one or more players reaches the Steamship Token at the end of the path, they are declared the winner. This marks the end of the game. Steamship Cards are special cards that end the game before players have reached the end of the path.

When a Steamship Card is played at (*) or (**), all players can try to win the game. To board a passing Steamship, players need to have a score of 7 – just like the Seven Seas. This score is calculated by adding the value of a player's movement during the turn to 1 point for each suit (wood, rope, fire, water, food) on the Resource Cards in the player's stock.



Example: Purple Meeple has movement of +4 ("4 Wood" minus "0 Steamship") and 3 resource types in their stock. $4+3=7$, so they can board the Steamship.

Pink Meeple has movement of 0 ("1 Rope" minus "1 Water") and 5 resource types in their stock. $0+5=5$, as this is less than 7, they cannot board the Steamship.

If at least one player is able to board a Steamship, the game ends and all players on Steamships are declared the winners. If no player is able to board a Steamship, the Steamship Card is discarded (Steamship Cards are never added to players' Stock) and the game continues.

If it is no longer possible to draw cards from the Resource Deck, the game ends and the most advanced player (or players) on the sea board wins.

ESCAPE FROM VULCANO (Side B)

1- SETUP

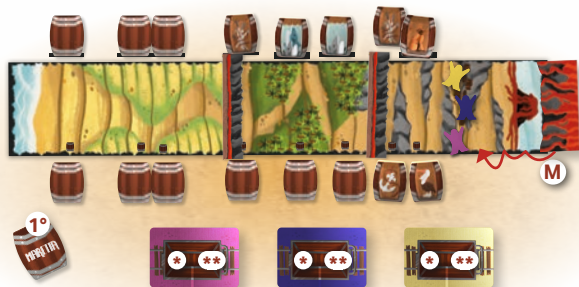
Remove the Steamship Cards and the Barrel Tokens with Cuttlefish and return them to the box – these cards are not used to Escape from Vulcano.

Place the Game Board in the middle of the table, with Side B facing up. Place the Lava Token at the mouth of the volcano (3 spaces behind the Starting Village) and place the two Crevasses as shown in the illustration, so they don't occupy any land spaces.

Place 2 Barrel Tokens face down in each marked position along

the route, without looking at them (see image below). Turn some of the barrels over, according to the position of the Crevasses, as follows:

- Barrels located between the Starting Village and the first Crevasse are turned face up;
 - For each pair of Barrels located between the two Crevasses, one is face up and one face down;
 - Barrels located after the second Crevasse remain face down to add some heat to your final steps!
- Shuffle the Resource Cards. Place the shuffled deck of Resource Cards next to the Game Board.



Each player chooses their Meeple and places it in the Starting Village. They then take the Minecart Card corresponding to their Meeple's color. Decide which player will start and give them the Starting Player – Maretta Barrel Token. Each player draws 4 cards from the Resource Cards deck. And so it begins!

2- PLAYING THE GAME

The game is divided into turns. Each turn consists of 4 phases that take place in order.

PHASE ONE

Beginning with the Starting Player and continuing clockwise, each player places one Resource Card on an opponent's Minecart in Position 2 (**).

Note: There can only be one card in each player's Position 2 (**) per turn. If it is not possible to place a card on an opponent's Minecart the player must place a Resource Card on their own one (**).



*Example: The card "1 Food" is played on Yellow Meeple's Minecart at (**). Therefore, Yellow Meeple cannot place any Food cards or any cards with a value of 1 at (*). The card "5 Wood" is a valid choice.*

PHASE TWO

Beginning with the Starting Player, each player places one Resource Card on their own Minecart in Position 1 (*). This card must not have the same suit or same number as the card in Position 2 (**).

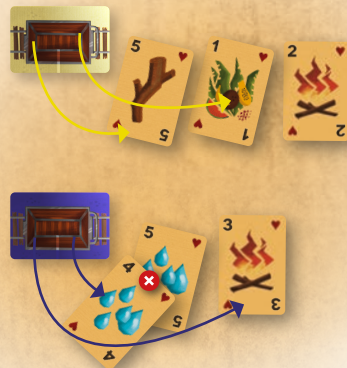
Note: It is possible not to be able to play any card in this phase.

PHASE THREE

When Phase Two is complete, each player takes the Resource Cards from their Minecart and places them in their stock, sorting them into suits in a maximum of 5 stacks. If the total value of a stack is greater than 5, the whole stack is discarded. The discarded cards are placed in a discard pile next to the draw pile.

Beginning with the Starting Player, each player moves forward along the track, moving the same number of spaces as the number of stacks of different suits they have in their stock. If this move ends on a section of land with one or more barrels, the player chooses one of the barrels and resolves it (see "Effects of Barrels" at the end of these rules).

Example: Yellow Meeple moves the two Resource Cards ("1 Food" and "5 Wood") from their Minecart into their stock. None of Yellow Meeple's piles has a value of more than 5, and as they have 3 different resource stacks, they will move 3 spaces on their turn. Purple Meeple moves the two Resource Cards ("3 Fire" and "4 Water") from their Minecart into their stock. The total value of Water Cards is more than 5. The Water Cards are discarded. Purple Meeple only keeps the Fire Card. Therefore, Purple Meeple moves forward by 1 space.



PHASE FOUR

The Lava Token moves forward by 3 spaces. Refer to the Example (M) on the left-hand page. If a player's Meeple is caught by the lava, the game ends immediately for that player. If there are still 2 or more players in the game, the Starting Player – Maretta Barrel Token is passed to the next player in a clockwise direction, and each player draws cards until they have 4 in their hand.

At this point, a new turn begins, divided into Phases One, Two, Three and Four.

3- ENDING THE GAME

If at the end of a turn, one or more players reaches the sea, or one player is the only surviving castaway after all other players have been killed by the lava, they are declared the winner.

Effects of Barrels

After activation, discard the barrel.



MONKEY (x3): Take one Resource Card from an opponent's stock and add it to your own.



TROOP OF MONKEY (x2): Each player takes one Resource Card from your stock and adds it to their own.



CUTTLEFISH (x1): On the next turn, play your first card face down. Do not turn it over until after the second card has been placed on your Raft.



SCHOOL OF CUTTLEFISH (x2): On the next turn, all players must play their first card face down. Do not turn them over until after the second card has been placed on your Raft.



SHARK (x2): Discard one Resource Card from your stock.



SHARKS (x2): Each player discards one Resource Card from their stock.



FISHING SPEAR (x4): Swap places with the Meeple in front of you. This action will not trigger any barrels. We just remind you that the Steamship token is a route space.



ANCHOR (x1): Discard two Resource Cards from your stock.



PELICAN (x2): Look at an opponent's hand.

Customization options for Maretta.

Maretta can be customized by changing the position of the game elements on the board.

The numbers and positions given in this Rulebook have been designed to create a balanced game, where strategy, chance, time and tension all play a part.

If you want to increase the element of chance or the need for strategy, you can move the Coral Reefs/Crevasses along the board or remove them, you can start the game with the Lava closer to the Village and change how far it moves each time the Lava crosses a Crevasse, or you can move the Steamship closer for a more thrilling game. We are always happy to hear about your changes to our game – please share your merciless plans for these poor castaways with us and our community!

CREDITS and THANKS (It continues from pag. 8)

Andrea+Luca (e tutto il team di Affari da Nerd), Antonio Mantico, Veronica (True Dice), Ale+Xander, Marco+Martina (Un Meeple per due), Chef Ludico, Christian e Laura, Elisa+Diego (La Gioco Famiglia), Gianni (MosquitoMan), Valetutto, Chiara (Gunslinger Jane), Stefano Stievano (House of BGame), Matteo (BGOfferte), Emanuele Pulvirenti (e tutto il team di DudeExpress), Vanessa (Miss in Pieces), Vincenzo Ragusa (Puzzillo del Sud), Angelo (GioTap Boardgames), Salvatore Sap., Ila+Ema, 42 Games,

MARETTA



Introduction à Maretta

Entre les morsures de seiche, de requin, ou encore les plongeurs en piqué des pélicans, une chose est sûre, vous n'avez eu aucun instant de répit depuis votre naufrage sur l'île de Maretta. Vous avez essayé de collaborer avec les autres naufragés en bâtissant un village, en récoltant du bois et des lianes pour faire un feu, et en cherchant des fruits et des plantes pour vous nourrir.

Mais il aura suffi d'un rien pour que tout parte en fumée – oui, littéralement en fumée...

La fumée qui s'échappe d'un bateau à vapeur lointain ou les premiers grondements d'une éruption volcanique suffisent à ébranler les Marettaïns et marquer le départ d'une course endiablée et effrénée.

Croche-pieds, ruse et trahison sont monnaie courante. Et attention aux tonneaux en chemin!

Maretta, c'est quoi ?

« Maretta » est un mot italien utilisé en navigation. Il désigne une mer qui semble un peu agitée, avec des vagues nettes, distinctes et irrégulières.

Au sens figuré, « maretta » est un sentiment de tension et d'inquiétude, et peut aussi décrire un désaccord.

Nous avons donné ce nom à notre première île pour jouer sur le double sens de ce mot. Notre seconde île, Vulcano, tient son nom d'une véritable île italienne connue pour son activité volcanique.

PIECES

1 Plateau de jeu (recto-verso)

5 Pions personnages
(violet, rose, jaune, turquoise et blanc)

70 Cartes ressources (14 de chaque type)

5 Cartes bateaux à vapeur

5 Cartes radeaux/wagonnets

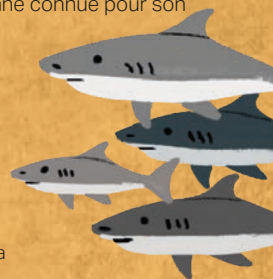
(violet, rose, jaune, turquoise et blanc)

19 Jetons tonneaux

2 Récifs de corail/crevasses

1 Jeton premier joueur – tonneau de Maretta

1 Jeton bateau à vapeur/lave



Comment jouer ?

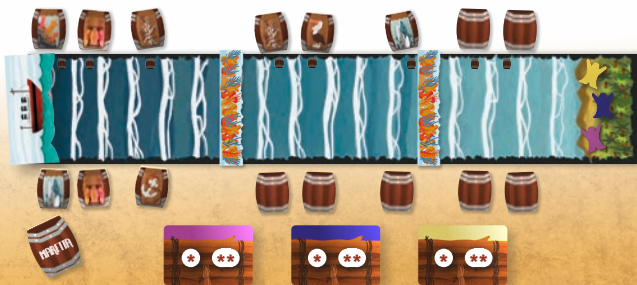
Dans Maretta, vous incarnez des naufragés essayant de quitter l'île sur laquelle ils se trouvent. Deux aventures différentes s'offrent à vous :

Quitter Maretta (face A) Les joueurs doivent récolter assez de ressources pour tenter de monter à bord d'un des bateaux à vapeur de passage ou pour atteindre celui qui se trouve à l'horizon. À la fin du tour, tous les joueurs qui parviennent à embarquer sur un bateau à vapeur sont déclarés vainqueurs.

S'échapper de Vulcano (face B) Les joueurs doivent fuir un volcan en éruption en chargeant leur wagonnet et en dévalant ses versants abrupts, tout en échappant à une vague de lave. Son déclarés vainqueurs les joueurs qui atteignent la mer ou le dernier joueur en vie.

1. MISE EN PLACE

Que la partie commence !



Une partie se déroule sur plusieurs tours. Chaque tour est divisé en 3 étapes à suivre dans l'ordre.

Tous les joueurs placent devant eux une carte ressource face cachée en position 1 (*). Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, elles sont toutes retournées en même temps.

En commençant par le premier joueur et en sens horaire, chaque joueur place une carte ressource sur le radeau d'un adversaire en position 2 (**).



S'il termine son déplacement sur la mer avec au moins un tonneau, il choisit l'un d'entre eux et applique son effet (voir « Effets des tonneaux » à la fin du livret).



Exemple : Le pion violet place la carte « Bois 3 » sur le radeau rose en (**). Le pion rose avance de la différence entre la valeur de ses cartes en (*) et (**), c'est-à-dire de 2 zones. Le pion violet a terminé son tour et avance de 2 zones.



Le pion rose place ensuite la carte « Eau 1 » sur le radeau du pion jaune. Le pion jaune n'avance pas puisque la différence entre la valeur de ses cartes est de 0.

Le pion rose a terminé son tour et avance de 2 zones. Il finit son tour sur une zone avec des tonneaux. Il choisit un tonneau, le regarde et applique son effet immédiatement.

Le pion jaune place « Nourriture 1 » sur le radeau du pion violet. Le pion violet avance de 2 zones. Le pion violet arrive sur une zone avec des tonneaux. Il choisit un tonneau, le regarde et applique son effet immédiatement. Le pion jaune a terminé son tour et avance de 2 zones.

Les joueurs peuvent voler une carte ressource de la réserve de leur adversaire si la carte qu'ils ont placée en (**) de cet adversaire est de la même valeur et du même type qu'une des cartes de la réserve de cet adversaire.

Si cette condition est remplie, le joueur dont c'est le tour peut choisir de voler une carte ressource de la réserve de son adversaire pour l'ajouter à la sienne. Cependant, ce joueur ne pourra pas se déplacer ce tour-ci.

Lorsque chaque joueur a joué une carte en (**), que tous les déplacements ont été résolus et que les effets de tous les tonneaux ont été appliqués, on passe à l'étape suivante

ÉTAPE 3

Vérifiez si une carte bateau à vapeur a été jouée en (*) ou (**) d'un joueur. Si tel est le cas, lisez la section FIN DE LA PARTIE. Sinon, poursuivez l'étape 3.

Chaque joueur déplace les cartes ressources en (*) et (**) dans sa



réserve, comme indiqué sur l'illustration ci-dessous.

Le jeton premier joueur – tonneau de Mareta est passé au joueur suivant (dans le sens horaire) et chaque joueur pioche 2 cartes.

Puis un nouveau tour débute en suivant les étapes 1 à 3.

3. FIN DE LA PARTIE

Si à la fin d'un tour, au moins un joueur embarque sur une carte bateau à vapeur ou si au moins un joueur atteint le jeton bateau à vapeur au bout du plateau, ce ou ces joueur(s) remporte(nt) la partie.

La partie prend alors fin.

Les cartes bateaux à vapeur sont des cartes spéciales qui permettent de mettre fin à la partie avant qu'un joueur atteigne le bout du plateau.

Quand une carte bateau à vapeur est jouée en (*) ou (**), tous les joueurs peuvent tenter de remporter la partie. Pour embarquer sur un bateau à vapeur, les joueurs doivent avoir un score de 7, comme les sept mers.

Pour calculer votre score, additionnez la valeur de votre



Exemple : Le pion violet a une valeur de déplacement de 4 (« Bois 4 » moins « Bateau à vapeur 0 ») et 3 types de ressources dans sa réserve. $4 + 3 = 7$, il peut donc embarquer sur le bateau à vapeur. Le pion rose a une valeur de déplacement de 0 (« Corde 1 » moins « Eau 1 ») et 5 types de ressources dans sa réserve. $0 + 5 = 5$, puisque son score est inférieur à 7, il ne peut pas embarquer sur le bateau à vapeur.

déplacement à 1 point pour chaque type (bois, corde, feu, eau, nourriture) de cartes ressources dans votre réserve.

Si au moins un joueur peut embarquer sur un bateau à vapeur, la partie prend fin et tous les joueurs qui ont pu embarquer sont déclarés vainqueurs.

Si aucun joueur ne peut embarquer sur un bateau à vapeur, cette carte est défaussée (les cartes bateaux à vapeur ne sont jamais ajoutées à la réserve des joueurs) et la partie continue. S'il n'est plus possible de piocher des cartes du paquet de ressources, la partie se termine et le ou les joueurs les plus avancés sur le plateau marin gagnent.

S'ÉCHAPPER DE VULCANO (Face B)

1. MISE EN PLACE

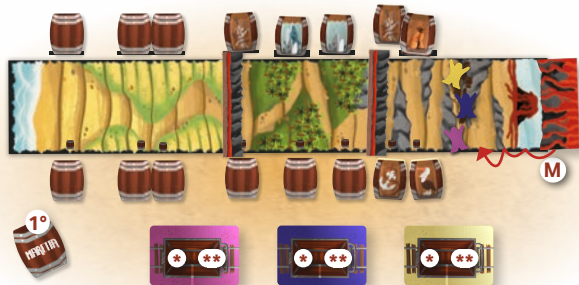
Rangez les cartes bateaux à vapeur et les jetons tonneaux avec une seiche dans la boîte. Ces cartes ne sont pas utilisées dans ce mode de jeu.

Placez le plateau de jeu au centre de la table, face B visible.

Placez le jeton lave dans le cratère du volcan (3 zones derrière le village de départ) et placez les 2 crevasses de manière à ce qu'elles

n'occupent pas les zones de terre, comme indiqué sur l'illustration. Sans les consulter, placez 2 jetons tonneaux face cachée sur chaque emplacement marqué le long du parcours (voir l'image ci-dessous). Retournez certains tonneaux selon l'emplacement des crevasses :
 - Retournez les tonneaux situés entre le village de départ et la première crevasse sur leur face visible ;
 - Retournez un des tonneaux de chaque paire placée entre les deux crevasses ;
 - Les tonneaux situés après la seconde crevasse restent face cachée pour pimenter la fin de partie !

Mélangez les cartes ressources. Placez le paquet de cartes



ressources à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur le village de départ. Chaque joueur prend ensuite la carte wagonnet de la couleur associée à son pion.

Définissez le joueur qui commencera la partie et donnez-lui le jeton premier joueur – tonneau de Mareta.

Chaque joueur pioche 4 cartes dans le paquet des ressources. Que la partie commence !

2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule sur plusieurs tours. Chaque tour est divisé en 4 étapes à suivre dans l'ordre.

ÉTAPE 1

En commençant par le premier joueur et en sens horaire, chaque joueur place une carte ressource sur le wagonnet d'un adversaire en position 2 (**).

Remarque : Il ne peut y avoir qu'une seule carte sur chaque position 2 (**) de chaque joueur par tour. S'il n'est pas possible de placer une carte sur le wagonnet d'un adversaire, le joueur doit placer une carte ressource en (**) de son propre radeau.



*Exemple : La carte « Nourriture 1 » est placée sur le wagonnet du pion jaune en (**). Le pion jaune ne peut donc pas placer de carte nourriture ou avec une valeur de 1 en (*). Il peut jouer la carte « Bois 5 ».*

ÉTAPE 2

En commençant par le premier joueur, chaque joueur place une carte ressource sur son propre wagonnet en position 1 (*). Cette carte ne doit pas être du même type ou avoir la même valeur que la carte en position 2 (**).

Remarque : Jouer une carte durant cette étape n'est pas toujours possible.

ÉTAPE 3

Lorsque l'étape 2 est terminée, chaque joueur place les cartes ressources de son wagonnet dans sa réserve, en les classant selon leur type (avec 5 piles au maximum).

Si la valeur totale des cartes d'une pile est supérieure à 5, la pile entière est défaussée. Les cartes défaussées sont placées dans une pile à côté de la pioche.

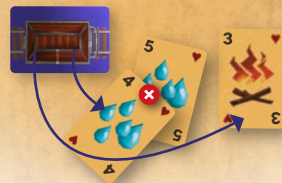
En commençant par le premier joueur, chaque joueur avance d'autant de zones qu'il possède de types de ressources différents dans sa réserve.

S'il termine son déplacement sur la terre avec au moins un tonneau, il choisit l'un d'entre eux et applique son effet (voir « Effets des tonneaux » à la fin du livret)

Exemple : Le pion jaune place les deux cartes ressources de son wagonnet (« Nourriture 1 » et « Bois 5 ») dans sa réserve. Aucune des valeurs totales des piles de la réserve du pion jaune n'est supérieure à 5. Comme il possède 3 piles de ressources différentes, il avancera de 3 zones à son tour.



Le pion violet place les deux cartes ressources de son wagonnet (« Feu 3 » et « Eau 4 ») dans sa réserve. La valeur totale de ses cartes eau est supérieure à 5. Ses cartes eau sont défaussées. Le pion violet ne conserve que sa carte feu. Le pion violet avance donc de 1 zone.



ÉTAPE 4

Le jeton lave avance de 3 zones. Consultez l'exemple (M) sur la page de gauche. Si le pion d'un joueur est rattrapé par la lave, la partie prend fin pour ce joueur.

S'il reste au moins 2 joueurs en jeu, le jeton premier joueur – tonneau de Mareta est passé au joueur suivant (dans le sens horaire) et chaque joueur pioche des cartes jusqu'à en avoir 4 en main.

Puis un nouveau tour débute en suivant les étapes 1 à 4.

3. FIN DE LA PARTIE

Il y a deux manières de gagner la partie.

Si à la fin d'un tour, au moins un joueur atteint la mer, ce ou ces joueur(s) gagne(nt). S'il ne reste plus qu'un joueur en vie et que tous les autres ont été tués par la lave, il est déclaré vainqueur.

Effets des Tonneaux

Après activation, jetez le tonneau.



SINGE (x3): Prenez une carte ressource de la réserve d'un adversaire et ajoutez-la à la vôtre.



BANDE DE SINGES (x2): Chaque joueur prend une carte ressource de votre réserve et l'ajoute à la sienne.



SEICHE (x1): Au prochain tour, jouez votre première carte face cachée. Ne la retournez pas avant qu'une seconde carte ait été placée sur votre radeau.



BANC DE SEICHES (x2): Au prochain tour, tous les joueurs doivent jouer leur première carte face cachée. Ils ne doivent pas la retourner avant qu'une seconde carte ait été placée sur leur radeau.



REQUIN (x2): Défaussez une carte ressource de votre réserve.



GANG DE REQUINS (x2): Chaque joueur défausse une carte ressource de sa réserve.



HARPONS (x4): Échangez la place de votre pion avec celui du joueur devant vous. Cette action ne déclenche pas de tonneau. Nous vous rappelons simplement que le jeton bateau à vapeur est un espace de route.



ANCRE (x1): Défaussez deux cartes ressources de votre réserve.



PÉLICAN (x2): Consultez la main d'un adversaire.

Parties de Maretta sur mesure.

Vous pouvez personnaliser vos parties de Maretta en changeant la position des éléments de jeu sur le plateau.

Les valeurs et les positions indiquées dans ce livret ont été conçues pour un jeu équilibré où les parties mêlent stratégie, chance, durée et suspense.

Si vous souhaitez amplifier le facteur chance ou faire davantage appel à votre esprit stratégie, vous pouvez déplacer les récifs de corail ou les crevasses le long du plateau, ou même les retirer du jeu. Vous pouvez commencer la partie avec une lave plus proche du village de départ et changer sa capacité de déplacement à chaque fois qu'elle franchit une crevasse. Ou bien vous pouvez rapprocher le bateau à vapeur pour une partie plus exaltante. Nous sommes toujours ravis d'en apprendre plus sur les changements appliqués dans vos parties ; n'hésitez pas à partager avec nous les desseins impitoyables imaginés pour vos pauvres naufragés !

CREDITS and THANKS (<<< p. 8)

Mario+Yuka+Roberta+Christian+AxelFox+Alberto, Teo (Recensioni Minute), Erika (Best Board Game) e tutti i playtester che abbiamo incontrato agli eventi e che ci hanno sostenuto con calore.

Se ci siamo dimenticati di te, ti chiediamo immensamente scusa, scrivici e con grande gioia ti inseriremo nella prossima edizione. Un abbraccio e come sempre: Seguiamo la Stella.



ITA "Non adatto a Bambini di età inferiore a 36

mesi" - **PERICOLO SOFFOCAMENTO**

ENG "Not suitable for children under 36 months" - **CHOKING HAZARD**

FRA "Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois" - **RISQUE D'ÉTOUFFEMENT**