Clan di Caledonia

Clan di Caledonia è un gioco di strategia economica ambientato in Scozia nel 19° secolo.

In questo periodo, la Scozia si trasformò da una società basata sull'agricoltura ad una industrializzata, molto dipendente dagli scambi e dalle importazioni. La produzione di cibo aumentò per far fronte all'aumento della popolazione, il lino venne rimpiazzato dal più economico cotone e l'allevamento di pecore crebbe d'importanza. Quando la produzione europea di vino e brandy fu devastata da una piaga di insetti alla fine del 19° secolo, lo Scotch whisky sostituì il cognac. L'industria del whisky fiorì, trasformandolo nella bevanda alcolica più importante d'Europa.

In Clan di Caledonia, i giocatori rappresentano clan storici unici che competono per produrre, commerciare ed esportare beni primari ed il loro famoso whisky!

Giocatori: 1–4
Durata: 30 min per giocatore
Età: 12+
Game Designer: Juma Al-JouJou
Illustratore: Klemens Franz
Editore: Karma Games
Edizione italiana: Red Glove

Video spiegazioni
karma-games.com/clans-videos/
FAQ:
karma-games.com/clans-FAQ/
Altre lingue:
karma-games.com/clans-rules/

Componenti

Segnalini in Legno

Beni:

10 Latte | 14 Lana | 10 Formaggio | 10 Grano | 10 Pane | 10 Whisky | Cotone | Tabacco | Canna da zucchero

Componenti dei Clan:

16* Mucche
* nei 4 colori dei giocatori

16* Forni | 16* Distillerie | 32* Lavoratori | 4 Segnalini spedizione | 4* segnalini Ordine di Turno

16* Pecore | 16* Campi | 16* Caseifici | 28* Mercanti | 4* Segnalini Insediamento | 4* segnalini Gloria

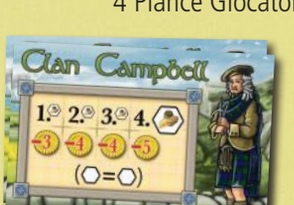
Plance

4 Mappe modulari

1 Plancia Mercato | 1 Plancia Esportazioni

4 Plance Giocatore

4 Box Esportazioni



9 Tessere Clan

4 Tessere Gloria

8 Tessere Tecnologia

9 Tessere Iniziali

9 Tessere Punteggio

12 Tessere Beni

50 Contratti

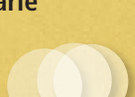
9 Porti

70 Monete (30 da 1, 20 da 5 e 20 da 10)

1 tessera MacDonald

16* Segnalini Bonus Porto

Varie



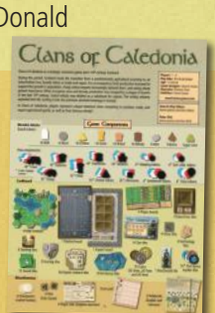
6 Segnalini prezzo trasparenti

2 Dadi (Partita in Solitario)

4 Aiuti per i giocatori

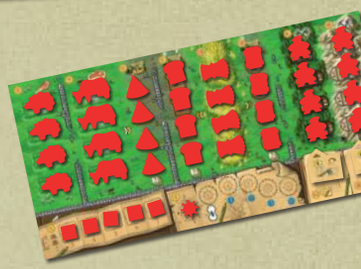
Blocco Segnapunti

Regolamento



Setup

Nota: monete e beni sono illimitati; se i segnalini finiscono i giocatori possono usare le tessere Beni o altri oggetti adatti.



Prima Partita
Quando giocate Clan di Caledonia per la prima volta potreste voler provare una versione semplificata. Vedi l'appendice a pagina 9 per le varianti.

Mappa Modulare

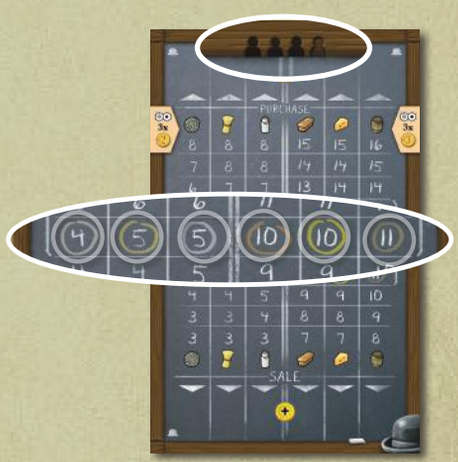
La mappa di gioco consiste in quattro moduli stampati su entrambi i lati, contrassegnati per modulo (A–D) e per lato (1–2), così da offrire 16 diverse configurazioni. Scegliete a caso un lato per ogni modulo e costruite la mappa di gioco assicurandovi che le rocce che mostrano la lettera del modulo si trovino in ordine alfabetico in senso orario e siano adiacenti al centro della mappa (vedi figura).

Porti

Mescolate tutti i Porti e sceglietene quattro a caso. Piazzate 1 Porto adiacente ad uno stabilimento in ognuno dei 4 angoli della mappa, a seconda del numero dei giocatori. L'icona 1–2 giocatori mostra la posizione per i Porti in una partita a 1 o 2 giocatori. L'altra freccia indica la posizione dei Porti in una partita a 3 o 4 giocatori. Rimettete tutti i Porti che non userete nella scatola.

Plancia Mercato

Piazzate la plancia Mercato sul lato corrispondente al numero di giocatori e piazzate i segnalini prezzo trasparenti sui prezzi iniziali cerchiati. Piazzate i 6 tipi di segnalini Bene (Lana, Latte, Cereali, Pane, Formaggio e Whisky) e le relative tessere sotto il Mercato in pile separate.



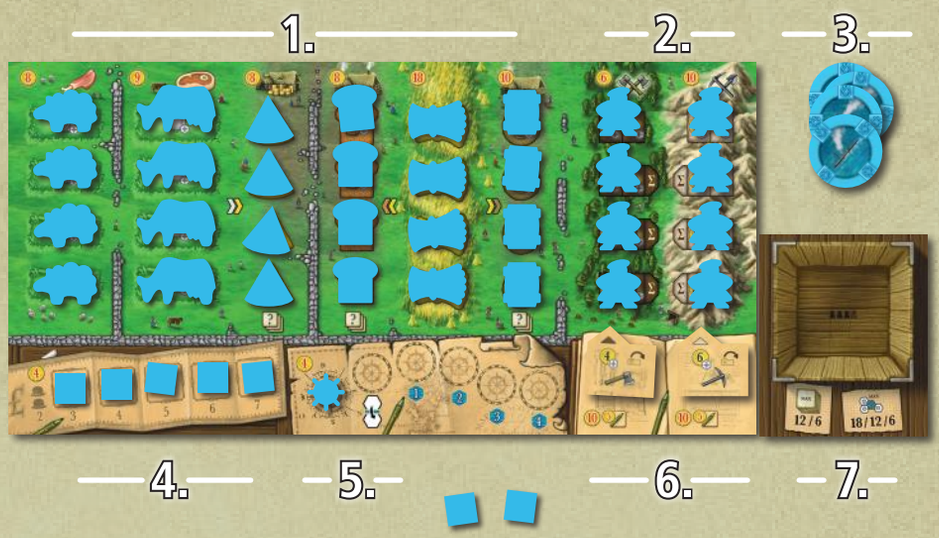
Plancia Esportazioni

Piazzate la plancia Esportazioni accanto alla mappa, con in alto il lato corrispondente al numero dei giocatori. Poi, mescolate le tessere Punteggio e prendetene cinque a caso. Piazzatele a faccia in su in ordine casuale nei cinque spazi sulla parte destra della plancia Esportazioni. Mescolate i Contratti e create una pila di pesca a faccia in giù. Piazzate un Contratto dalla pila a faccia in su in ognuno dei riquadri della plancia Esportazione (in una partita in solitario oppure in 3 giocatori, uno degli spazi rimane vuoto). Piazzate le tessere Gloria dei giocatori e le tessere Importazione (Cotone, Tabacco e Canna da zucchero) fuori dalla plancia. Sul lato per 1–2 giocatori, i simboli dado sono importanti solo in una partita in solitario (vedi pagina 8).

Setup iniziale dei giocatori

Ogni giocatore sceglie un colore e prende una Plancia giocatore e tutti i segnalini del proprio colore. Poi ogni giocatore esegue le seguenti azioni:

1. Piazza tutti i suoi segnalini sugli spazi corrispondenti della propria Plancia giocatore, quattro di ognuno dei seguenti: Pecore, Mucche, Caseifici, Forni, Campi e Distillerie.
2. Piazza gli otto Lavoratori sui quattro spazi foresta (a rappresentare i Taglialegna) e sui quattro spazi montagna (a rappresentare i Minatori).
3. Prende quattro segnalini Porto del suo colore.



4. Riempie il percorso Mercanti con cinque cubetti, che rappresentano i Mercanti. I due cubetti rimanenti vanno sotto la plancia Giocatore come riserva di partenza.
5. Piazza il segnalino Spedizioni sul primo spazio a sinistra del percorso Spedizioni.
6. Piazza le due tessere Tecnologia sul lato con la freccia in alto a sinistra, sui rispettivi spazi sotto i Lavoratori.
7. Prende un Box Esportazioni e la piazza vicino alla plancia Giocatore con il lato che mostra il giusto numero di giocatori a faccia in su.

Ordine di Turno

L'ordine di turno si determina casualmente. Partendo dal primo giocatore piazzate i segnalini turno di tutti i giocatori in senso orario nello spazio rappresentato nell'esempio a lato (spazio segnaturno). Nei round seguenti, l'ordine di turno verrà determinato dall'ordine in cui i giocatori passano. Il giocatore che passa per primo diventerà primo giocatore e così via fino al giocatore che passa per ultimo che giocherà per ultimo in ordine di turno.

Partita a 2 giocatori

Clan

Pescate a caso tessere Clan pari al numero di giocatori più uno (es: quattro tessere Clan in una partita a 3 giocatori). Poi, pescate un numero di tessere Iniziali pari al numero di tessere Clan e sistematele casualmente accanto ad ogni tessera Clan. Cominciando dall'ultimo giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie una tessera Clan e la relativa tessera Iniziale e le piazza di fronte a sé. Il giocatore iniziale sceglierà quindi per ultimo tra uno dei due clan rimasti (i clan vengono spiegati in dettaglio in appendice). I giocatori ricevono sia i Beni che le monete mostrati sulle proprie tessere Iniziali.

Nota: *I giocatori non possono mai nascondere informazioni.*

Piazzare i primi Lavoratori

Cominciando con il giocatore iniziale e continuando in senso orario, ogni giocatore piazza un Lavoratore (Taglialegna o Minatore) dall'alto della sua Plancia Giocatore su uno spazio libero della mappa di gioco. I Taglialegna devono essere piazzati su uno spazio libero con una foresta e i Minatori devono essere piazzati su uno spazio libero con una montagna (vai alla sezione Espansione per avere più dettagli, pagina 4). Poi in ordine di turno inverso (cominciando con il giocatore che ha piazzato per ultimo e continuando in senso antiorario), ogni giocatore piazza un secondo Lavoratore. Il secondo Lavoratore non deve necessariamente essere adiacente al primo Lavoratore. Ogni spazio può contenere una sola unità alla volta (un Lavoratore o una Pecora, una Mucca, un Caseificio, una Distilleria, un Campo o una Forno). Ogni volta che un Lavoratore viene piazzato (incluso durante il setup iniziale) i giocatori devono pagare sia per lo spazio terreno su cui il Lavoratore viene piazzato sia per il Lavoratore stesso. Il costo del terreno è indicato dai numeri su ogni spazio della mappa, che variano da £1 a £6. Il costo di un Lavoratore è di £6 per un Taglialegna e £10 per un Minatore (come indicato sopra i Lavoratori sulla plancia Giocatore).

Simboli Monete
I numeri rossi sull'icona moneta indicano un costo da pagare. I numeri neri indicano monete da ricevere.

Esempio: Lo spazio mostrato contiene sia una foresta che una montagna. Quindi, i giocatori possono piazzarci un Taglialegna per £12 (£6+£6) o un Minatore per £16 (£10+£6).

Struttura di Gioco

Ci sono cinque round e quattro Fasi per round. Ogni round segue le seguenti Fasi:

1: Fase di Preparazione — Girate a faccia in giù la tessera Punteggio del round precedente, riempite i box vuoti sulla Plancia Esportazioni e recuperate i vostri Mercanti (saltate questa fase nel primo round).
2: Fase Azioni — I giocatori compiono azioni finché tutti hanno passato.
3: Fase di Produzione — Le unità sulla plancia di gioco producono Beni e Introiti.
4: Fase di Punteggio — I giocatori ricevono Gloria in base alla tessera Punteggio corrente.

Nota: la Gloria è semplicemente un valore viene accumulato spesso durante la partita e che sarà convertito in punti a fine partita (vedi pagina 7, 4: Punteggio) .
Alla fine del quinto round, si calcolano i punteggi finali e il giocatore con più Punti Vittoria (PV) è il vincitore.

1: Preparazione

Girate a faccia in giù la tessera Punteggio del round precedente. Riempite tutti gli spazi vuoti della plancia Esportazioni con nuovi Contratti (a seconda del numero di giocatori). I giocatori riprendono i propri Mercanti dal Mercato e li piazzano vicino alla propria plancia Giocatore.

2: Azioni

Durante la fase Azioni, ogni giocatore compie un'Azione per turno, seguendo l'ordine di turno. La fase Azioni termina quando tutti i giocatori hanno passato. I giocatori possono scegliere tra otto possibili Azioni, ognuna delle quali (a parte Passare), può essere scelta più di una volta durante un round:

1. Commerciare
2. Ottenere un Contratto
3. Espandersi
4. Migliorare la Navigazione
5. Migliorare la Tecnologia
6. Assoldare un Mercante
7. Soddisfare un Contratto
8. Passare

1. Commerciare

I Mercanti che si trovano nella vostra riserva, **non nella plancia Giocatore**, sono pronti per essere usati in un'azione Commerciare. Potete spedire questi Mercanti al Mercato a comprare e vendere Beni. Piazzate tanti Mercanti nell'area compra-vendita (rappresentata dalle frecce verso l'alto e il basso) quante sono le unità di quel Bene che volete comprare o vendere. Questi Mercanti restano sulla plancia Mercato fino alla prossima fase di Preparazione. Poi pagate/ricevete una quantità di £ pari al prezzo corrente del Bene moltiplicato per il numero di Beni comprati o venduti. Tutti gli scambi sono effettuati con i Beni della riserva comune. Poi il prezzo del bene commerciato viene aggiustato muovendo il segnalino Prezzo a seconda della freccia dell'area (su quando si compra e giù quando si vende) di un numero di spazi pari al numero di beni commerciati.

I giocatori possono comprare o vendere un solo tipo di Bene durante un'azione Commerciare. Per vendere diversi tipi di Beni devono fare l'azione Commerciare più volte. È proibito avere Mercanti dello stesso giocatore sull'area vendita e acquisto dello stesso Bene. Gli scambi commerciali ad alta frequenza non erano comuni nella Scozia del 19° secolo!

Esempio: Un giocatore vuole comprare due unità di Whisky al prezzo corrente di £10. Egli piazza due Mercanti sulla freccia in su della colonna Whisky, paga £10, prende due barili di Whisky dalla riserva, e li piazza nel proprio magazzino. Il prezzo del Whisky avanza poi di due spazi a £12.

2. Ottenere un Contratto

Pagate il prezzo per il round corrente per prendere un qualsiasi Contratto dalla plancia Esportazioni e piazzatelo sul vostro Box Esportazioni vuoto. Il costo è determinato dal round di gioco ed è indicato accanto alle tessere Punteggio sulla plancia Esportazioni. Durante il primo round, i giocatori invece di pagare ricevono £5 quando ne ottengono uno.

Potete avere un solo Contratto non soddisfatto sul vostro Box Esportazioni personale (eccezione: Clan Buchanan). Dovete soddisfare il vostro Contratto prima di ottenerne uno nuovo. Non è possibile scartare i Contratti non soddisfatti.

3. Espandersi

Piazzate una unità (Pecora, Mucca, Caseificio, Forno, Distilleria, Taglialegna o Minatore) dalla cima della rispettiva colonna della plancia Giocatore su uno spazio libero della mappa **adiacente o entro portata di navigazione da una delle vostre unità** (vedi punto 4 **Migliorare la Navigazione**). Pagate il costo dell'unità (la moneta con il numero rosso sopra la rispettiva unità) e il costo dello spazio (la moneta con il numero rosso compreso tra £1 e £6).

Adiacente: spazio adiacente senza fiume in mezzo

Entro Portata di Navigazione: uno spazio a cui potete arrivare con il vostro attuale livello di Navigazione.

Limitazioni del Terreno: I diversi tipi di terreno permettono il piazzamento di specifiche unità:

Pascoli: Pecore, Mucche, Caseifici, Panetterie, Campi e Distillerie
Foreste: Taglialegna
Montagne: Minatori

Se uno spazio contiene più di un tipo di terreno (vedi immagine), potete piazzarci una qualsiasi delle unità corrispondenti. Nell'immagine mostrata, un giocatore potrebbe piazzare qualsiasi unità sullo spazio poiché contiene tutti tre i tipi di terreno. Se avete già piazzato tutti i vostri Taglialegna non potete espandervi ulteriormente in uno spazio che contiene solo foreste. Allo stesso modo, se avete già piazzato tutti i vostri Minatori non potete espandervi in uno spazio che contiene solo montagne.

Bonus di Adiacenza

Se vi espandete in uno spazio **adiacente** ad un'unità di un altro giocatore (adiacente e senza fiume nel mezzo), potete immediatamente effettuare un'azione Commerciare e comprare il tipo di Bene prodotto dall'unità adiacente dalla riserva comune. Non potete comprare più di tre unità dello stesso tipo di Bene per turno (quattro in una partita a 2 giocatori). Se vi espandete in uno spazio adiacente a spazi dove sono stati piazzate unità da più avversari, potete effettuare il Bonus di Adiacenza per ognuna di esse. Il prezzo dei **Beni Grezzi** (Lana, Grano e Latte) è **ridotto di £2**. Il prezzo dei **Beni Lavorati** (Pane, Formaggio e Whisky) è **ridotto di £3**. Procedete con l'acquisto come descritto nell'azione Commerciare vedi pagina 4). Dovete avere il giusto numero di Mercanti disponibili per utilizzare questo bonus. I prezzi vengono aggiustati come durante un'azione Commerciare.

Se vi espandete in uno spazio adiacente a più spazi contenenti unità avversarie, potete usare il Bonus di Adiacenza per ognuna di quelle unità.

Il Bonus di Adiacenza può essere utilizzato solo immediatamente dopo l'espansione.

Esempio: Se un giocatore si espande in uno spazio adiacente alla Distilleria di un altro giocatore, può comprare del Whisky. Se il prezzo attuale del Whisky è di £10, egli può comprare fino a tre Whisky (o quattro in una partita a 2 giocatori) dalla riserva generale per £7 ognuno piazzando il numero appropriato di Mercanti sulla freccia in su del Whisky. Se sullo spazio adiacente a quello in cui si è appena espanso si trovasse anche un Caseificio, e avesse il giusto numero di Mercanti per farlo, egli potrebbe anche comprare fino a tre Formaggi a prezzo ridotto (o quattro in una partita a 2 giocatori).

Bonus di Costruzione

Quando un giocatore piazza il suo quarto edificio di un tipo sulla mappa (Caseificio, Forno o Distilleria) e il proprio Box Esportazioni è vuoto, può immediatamente pescare tre Contratti dalla pila di pesca e tenerne uno a sua scelta. Gli altri vengono riposti in fondo alla pila di pesca. Se il giocatore decide di prenderne uno, deve pagarne il costo come se avesse fatto l'azione Ottenere un Contratto. Questo bonus fa parte dell'azione Espansione.

4. Migliorare la Navigazione

Pagate £4 per muovere il vostro segnalino Navigazione in avanti di uno spazio per aumentare la portata di Navigazione. Questa azione vi permette di espandervi oltre fiumi e laghi. A prescindere dal livello di Navigazione, non è mai possibile navigare su uno spazio di terra, nemmeno lungo un fiume.

Livelli Navigazione:

Nessuno: Non potete espandervi oltre nessun tipo di acque.

Attraversare i fiumi: Potete ora espandervi attraversando un fiume verso uno spazio adiacente.

1 lago: Oltre a poter attraversare i fiumi, potete ora espandervi attraversando uno spazio lago.

2 laghi: Oltre a poter attraversare i fiumi, potete ora espandervi attraversando due spazi lago ecc.

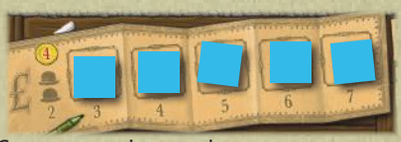
Esempio: Considerate il giocatore rosso: senza aver migliorato la Navigazione, il rosso può solo espandersi sugli spazi indicati con 1; con Attraversare i fiumi il rosso può anche espandersi sugli spazi indicati con 2; con il livello 1-lago il rosso può espandersi sugli spazi indicati con 3. Il rosso non può espandersi sugli spazi indicati con ✕, a prescindere dal livello di Navigazione, perché un giocatore può solo attraversare i fiumi verso spazi adiacenti: un giocatore non può espandersi attraversando spazi di terra (nemmeno lungo un fiume).

Quando si cerca di applicare il bonus di adiacenza, lo spazio con * è adiacente al Caseificio blu. Lo spazio in alto indicato con un **2** confina con il Caseificio blu ma dato che c'è un fiume tra loro, non è considerato adiacente.

5. Migliorare la Tecnologia

I giocatori possono aumentare la rendita dei loro Lavoratori (Taglialegna o Minatori) migliorando il loro equipaggiamento. I lavoratori migliorati producono £2 in più durante la Fase di Produzione di ogni round. Per migliorare l'equipaggiamento dei Lavoratori, pagate £10 e capovolgete la tessera Tecnologia corrispondente sulla plancia Giocatore. Se ricevete un Bonus di Miglioramento (vedi Bonus di Esportazioni Diretti sotto) e scegliete un'azione Migliorare la Tecnologia pagate £5 invece di £10.

6. Assoldare un Mercante



I giocatori cominciano con due Mercanti nella propria riserva. Per assoldare un nuovo Mercante, pagate £4 e prendete un Mercante dalla plancia Giocatore e aggiungetelo alla vostra riserva. Da ora in poi, potrete utilizzare questo Mercante nelle azioni Commerciare future.

7. Soddisfare un Contratto

Per soddisfare un Contratto nel vostro Box Esportazioni, pagate i Beni elencati sulla metà sinistra del Contratto e ricevete i benefici mostrati sulla metà destra. Questi benefici includono beni di Importazione (Luppolo, Cotone, Tabacco o Canna da zucchero) e Bonus d'Esportazione diretti. Quando un giocatore soddisfa un Contratto che concede dei beni d'importazione, muove il rispettivo segnalino sul percorso della plancia Esportazioni di un numero di spazi pari alla quantità importata. Se il segnalino arriva o supera uno spazio marcato (vedi immagine sulla destra), il giocatore ottiene 1£. Appena il giocatore soddisfa un Contratto, lo piazza a faccia in su accanto al Box Esportazioni, che torna ad essere libero per un nuovo Contratto.

I Contratti non richiedono mai Grano o Latte.

I Contratti che richiedono Carne (Manzo o Montone) possono essere soddisfatti solo macellando Pecore o Mucche. Un giocatore macella i propri animali come parte dell'azione Soddisfare un Contratto, rimuovendo l'animale dalla mappa e piazzandolo sulla propria plancia Giocatore. Questo riduce la produzione di Latte o Lana e libererà anche lo spazio in cui si trovava l'animale e quindi ogni giocatore potrà espandersi lì, come di norma. Macellare è permesso solo per soddisfare un Contratto e non richiede un turno aggiuntivo.

Bonus d'Esportazione Diretti

Esistono tre Bonus d'Esportazione Diretti che generano vantaggio immediato:

- Monete, prese subito dalla riserva.
- Spazio gratuito, che permette al giocatore di effettuare immediatamente un'azione Espansione senza pagare il costo dello spazio in cui si espande. Il giocatore deve comunque pagare il costo dell'unità, e tutte le regole per l'espansione e i Bonus di Adiacenza di applicano.
- Azione di Miglioramento—sceglie una delle seguenti:
  - Un'azione Migliorare la Tecnologia al prezzo ridotto di 5£,
  - Un'azione Migliorare la Navigazione a costo zero,
  - Assoldare un Mercante dalla Plancia Giocatore a costo zero. In alternativa, il giocatore può prendere uno dei propri Mercanti dal Mercato invece di assoldarne uno nuovo.

Se un giocatore ottiene più Azioni Miglioramento Bonus può scegliere anche di eseguire la stessa più volte.

8. Passare

Durante il vostro turno, se non potete o non volete più fare Azioni, dovete Passare e smettere di compiere Azioni fino alla fine del round corrente. Dopo aver passato, spostate il vostro segnalino Turno nella prima posizione libera partendo da sinistra dell'apposito spazio segnaturno sul tabellone, dopo di che guadagnate l'ammontare di monete indicato dallo spazio.

Esempio: Il giocatore nero passa per primo, riceve £16 e sarà primo nell'ordine di turno per il round successivo.

Azioni Gratuite: Attivare un Porto

Se un'unità qualsiasi di un giocatore (Mucca, Pecora, Forno, Campo, Distilleria, Caseificio o Lavoratore) si trova adiacente o a portata di Navigazione da un Porto, quel giocatore può utilizzare attivarlo **in aggiunta** a qualsiasi Azione di turno (prima o dopo di essa). Il giocatore non è costretto ad attivarlo subito dopo aver costruito un'unita adiacente o a portata di navigazione da esso, ma può decidere di usarlo a scelta in uno dei suoi turni finchè almeno una delle sue unità rimane adiacente o entro portata di navigazione da esso. Ogni Porto può essere utilizzato una sola volta in partita da ciascun giocatore (più di un giocatore può attivare lo stesso Porto) e una volta usato il giocatore lo contrassegnerà piazzandoci uno dei segnalini Bonus Porto del proprio colore. Un giocatore può infine attivare Porti diversi durante la partita, anche nello stesso turno (vedi Appendice).

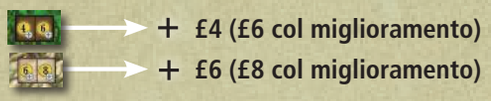
Esempio: Il giocatore nero può attivare il Porto indipendentemente dal livello di Navigazione perché ha una unità adiacente alla ad esso. Il giocatore rosso può usarlo se ha un livello di Navigazione di 2-laghi o superiore.

3: Produzione

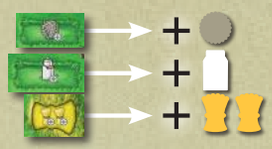
Durante la Fase di Produzione i giocatori ricevono Rendite e producono Beni dalle unità piazzate sulla mappa. La quantità di denaro e Beni prodotti in questa fase sono indicati dagli spazi liberi sulla Plancia Giocatore da cui le unità sono state rimosse e che ora mostrano l'icona Rendita.

La Fase di Produzione segue questo ordine:

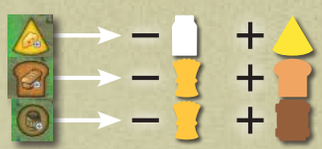
- Ogni Lavoratore piazzato fornisce una rendita:
  - Ogni Taglialegna fa guadagnare £4 (£6 con il miglioramento)
  - Ogni Minatore fa guadagnare £6 (£8 con il miglioramento)



- Produzione di Beni Grezzi:
  - Ogni Pecora produce una Lana.
  - Ogni Mucca produce un Latte.
  - Ogni Campo produce due Grano.



- Produzione di Beni Lavorati (opzionale):
  - Ogni Caseificio può trasformare un Latte in un Formaggio.
  - Ogni Forno può trasformare un Grano in un Pane.
  - Ogni Distilleria può trasformare un Grano in un Whisky.



I Beni grezzi utilizzati per produrre i Beni lavorati possono provenire dovunque: dall'attuale fase di Produzione, da una fase di Produzione precedente, da acquisti al Mercato durante il turno precedente, ecc.

Suggerimento: *Si raccomanda di tenere Beni e monete di un giocatore sotto la plancia Giocatore e piazzare quelli appena prodotti sopra la Plancia in modo da poter controllare di aver preso la giusta quantità di Beni.*

Suggerimento: *Una volta diventati familiari con la Fase di Produzione, potete riscuotere le rendite simultaneamente per velocizzare il gioco.*

4: Punteggio

In questa fase se i giocatori hanno soddisfatto i requisiti sulla parte superiore della tessera Punteggio attuale, ottengono la Gloria bonus indicata sulla sua metà inferiore muovendo il proprio segnalino Gloria sul percorso della plancia Esportazioni (prendete o girate un segnalino Gloria quando completate un giro). Le tessere Punteggio sono spiegate nell'Appendice.

Punteggio Finale

Il punteggio finale ha luogo dopo il completamento di cinque round. Riempite gli spazi PV per ogni giocatore nel Segnapunti. Il giocatore con più PV vince la partita!

Gloria: 1 PV per ogni passo sul percorso Gloria.

Beni Grezzi: 1 PV per ogni Bene Grezzo nel magazzino.

Beni Lavorati: 2 PV per ogni Bene Lavorato nel magazzino.

Denaro: 1 PV ogni £10. Il denaro determina chi vince i pareggi sul punteggio finale.

Luppolo: 1 PV per ogni Luppolo importato che si trova sui Contratti soddisfatti.

Cotone, Tabacco e Canna da zucchero: 3, 4 o 5 PV ognuno a seconda della rarità (Il bene Importato più raro è il più prezioso!). Il segnalino Importazione che è andato più lontano sul percorso (perché è stato importato di più da tutti i giocatori) è il Bene Importato più comune e vale 3 PV ognuno, il secondo ne vale 4 PV e il Bene meno importato vale 5 PV ognuno. Se c'è un pareggio sulla quantità di beni Importati, il Cotone è il più raro, seguito dal Tabacco e dalla Canna da Zucchero. I giocatori ricevono punti per il numero di Beni Importati elencati sui propri Contratti soddisfatti moltiplicati per i rispettivi PV.

Esempio: Il Tabacco è stato il meno importato e il Cotone il più importato. Quindi, ogni unità di Tabacco vale **5** PV, ogni Canna da zucchero vale **4** PV e ogni Cotone vale **3** PV. Avete importato tre Tabacco, due Canna da Zucchero e sei Cotone. Quindi ottenete **5**x3 = 15 PV per il Tabacco, **4**x2 = 8 PV per la Canna da Zucchero, e **3**x6 = 18 PV per il Cotone.

Punteggio Esportazioni

Ogni giocatore conta i Contratti soddisfatti e guadagna PV come segue:

3 o 4 giocatori: 12 PV per il giocatore con il maggior numero di Contratti soddisfatti, 6 PV per il secondo.

Partita a 2 giocatori: 8 PV per il giocatore con il maggior numero di Contratti soddisfatti.

In caso di pareggio, dividete i PV per i giocatori in pareggio (arrotondando per difetto).

Esempio: In una partita a 3 giocatori, tra i due al primo posto pareggiano. Si dividono i punti per i primi due posti (12 PV + 6 PV = 18 PV), quindi ricevono entrambi 9 PV. Il terzo giocatore non ottiene nessun PV. In 2 giocatori, ogni giocatore in pareggio riceve 4 PV.

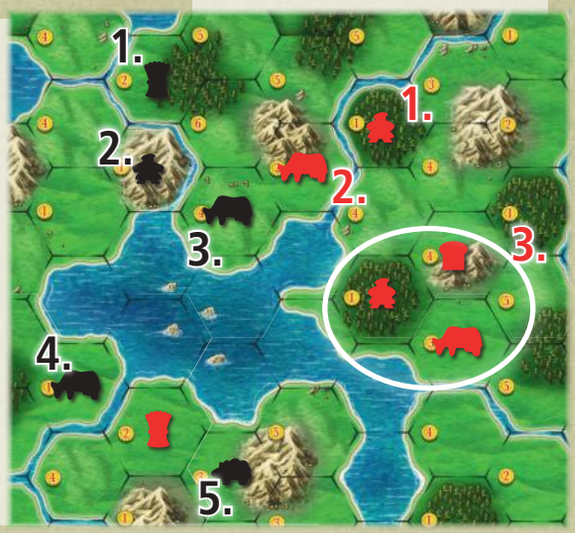
Punteggio Insediamenti

Ogni giocatore conta il **numero dei propri Insediamenti a portata di Navigazione gli uni dagli altri.** Un Insediamento è un gruppo di unità adiacenti dello stesso colore (confinanti e senza un fiume in mezzo). Le unità singole che non confinano con nessun'altra unità dello stesso colore sono considerate Insediamenti. Se non tutti gli Insediamenti di un colore si trovano a portata di Navigazione gli uni dagli altri, viene considerato il gruppo più grande di Insediamenti a portata di Navigazione ai fini del punteggio.

3–4 giocatori: Il giocatore con il maggior numero di Insediamenti entro portata di Navigazione: 18 PV; il secondo: 12 PV; il terzo: 6 PV.

2 giocatori: Il giocatore con il maggior numero di Insediamenti entro portata di Navigazione: 12 PV; il secondo: 0 PV.
I giocatori in pareggio condividono i punti allo stesso modo del Punteggio Esportazioni.

Questi punti NON premiano chi si è espanso di più, e tanto meno chi ha costruito l'insediamento più grande!



Esempio: Se il giocatore rosso ha un livello di Navigazione di 1-lago, ha solo 3 insediamenti a portata di Navigazione. Se il giocatore nero ha un livello di Navigazione di 2-laghi, ha 5 insediamenti a portata di Navigazione. I 3 segnalini rossi cerchiati contano come un singolo Insediamento poiché adiacenti l'uno all'altro. Tutte le altre unità rosse sono Insediamenti singoli. Le due unità rosse in alto contano come due Insediamenti perché sono separate da un fiume. Il rosso ha quattro Insediamenti in totale. Però, l'Insediamento in fondo a sinistra è a due spazi lago dall'Insediamento formato da tre unità e quindi oltre portata di Navigazione da qualunque Insediamento rosso. Ciò nonostante, è abbastanza per collegare l'Insediamento con le tre unità con i due Insediamenti singoli in alto, dato che il livello di Navigazione 1-lago è sufficiente per permettere al rosso di superare l'esagono lago in mezzo. Quindi, solo tre dei quattro Insediamenti del rosso si trovano entro portata di Navigazione e contano per il Punteggio Insediamenti.

Suggerimento: *La macellazione degli animali potrebbe essere vantaggiosa o deleteria per questo punteggio. Si possono creare più insediamenti grazie alla macellazione (dividendo un Insediamento grande in due Insediamenti più piccoli) o danneggiare il punteggio perché alcuni Insediamenti potrebbero non trovarsi più a portata di Navigazione.*

Nota: Se lo si desidera, cominciando dal quarto o dal quinto round di gioco, si può cominciare a tenere traccia del numero di Insediamenti entro portata di Navigazione di ogni giocatore sulla plancia Esportazioni usando i segnalini Insediamento.

Partita in 2

In una partita a due giocatori si utilizza una mappa più piccola. Gli spazi terreno sfumati sui lati (e segnalati dalla nebbiolina) non fanno parte della mappa attiva e quindi i giocatori non possono espandervisi. Gli spazi non sfumati adiacenti a quelli sfumati sono i nuovi confini della mappa attiva. Questo è importante per la tessera Punteggio #5 e per il Clan Fergusson. Tutti gli spazi lago fanno parte della mappa attiva.

In Solitario

In questa variante si deve cercare di ottenere il punteggio più alto possibile. Si gioca con la stessa mappa di una partita in due giocatori. I Lavoratori di diverso colore vengono utilizzati come pezzi neutrali e piazzati su tutti gli spazi della mappa attiva che hanno un costo di £1. Tutti questi spazi non saranno disponibili per l'intera partita. In una partita in solitario **non si ottiene il Bonus di Adiacenza**.

Prima dell'inizio della partita vengono pescati casualmente 5 Contratti e piazzati a faccia in su sulla plancia Esportazioni.

Ogni volta che si passa si riceve il Bonus di fine turno di £16.

Fase Addizionale: Fase Mercato

All'inizio dei round 2-5 durante la fase di Preparazione e dopo aver ripreso i Mercanti dal Mercato, i prezzi di tre Beni scelti casualmente vengono cambiati. Lancia i dadi Beni e Prezzo. Il dado Beni mostra il prezzo di quale Bene viene cambiato. Rilancia il dado Beni se mostra un Bene il cui prezzo è già stato modificato in questa fase.

Dadi del Mercato

Dado Beni: Lana, Grano, Latte, Pane, Formaggio, Whisky

Dado Prezzi: -3, -2, -1, +1, +2, +3

Controlla se il prezzo di questo Bene si trova sotto (prezzi bassi) o sopra (prezzi alti) le parentesi sul [illegible] adiacenti al Mercato indicano l'area media. I Prezzi al di sopra sono alti, quelli al di sotto sono bassi.

Quando un prezzo è alto o basso ignora il simbolo algebrico (- o +) sul dado.

Quando il prezzo è basso il prezzo aumenta del valore assoluto sul dado Prezzo.

Quando un prezzo è alto il prezzo diminuisce del valore assoluto sul dado Prezzo.

Quando il prezzo si trova nella zona media, il prezzo cambia esattamente del risultato sul dado Prezzo. Un '-3' causa una diminuzione del prezzo di 3 spazi. Un '+1' aumenta il prezzo di uno spazio.

Esempio: Quando il prezzo attuale è basso e il dado Prezzo mostra -3 o +3, il prezzo aumenta di 3 spazi.

Ripristinare i Contratti
Riempite tutti gli spazi vuoti sulla plancia Esportazioni con nuovi Contratti dalla pila di pesca. L'ultimo lancio del dado Prezzo mostra quale dei sei Contratti viene rimosso. Basta trovare l'intersezione tra il simbolo algebrico e il numero sulla plancia Esportazioni e rimuovere quel Contratto. Ogni fase Azioni comincia con cinque Contratti.

Punteggio Esportazioni:
Contratti soddisfatti: 7 o più ➔ 12 PV
Contratti soddisfatti: 6 ➔ 8 PV
Contratti soddisfatti: 5 ➔ 4 PV

Punteggio Insediamenti:
14 o più Insediamenti ➔ 18 PV
11-13 Insediamenti ➔ 12 PV
8-10 Insediamenti ➔ 6 PV

Risultato: 0-115 PV: Principiante
116-130 PV: Esordiente
131-145 PV: Nella media
146-160 PV: Esperto
161+ PV: Genio!

Esempio: Un '-3' si riferisce allo spazio in basso a sinistra

Varianti

Queste varianti possono essere giocate in ogni combinazione.

Semplificazioni

Le seguenti semplificazioni sono adatte alla vostra prima partita.

Importazione Statica di Beni
Se non volete fortuna nel gioco, potreste voler utilizzare questa variante. Cotone, Tabacco e Canna da zucchero valgono 4 PV ognuno alla fine del gioco. Quindi non c'è bisogno di tenere traccia dei beni Importati sulla plancia Esportazioni.

Nessun Punteggio e/o Porti
I giocatori possono semplificare il gioco ignorando le tessere Punteggio e/o i Porti durante il setup e il gioco.

Mappa Di Gioco Piu' Piccola

Se i giocatori preferiscono una mappa di gioco più piccola, durante il setup di una partita a 2-3 giocatori, potete usare il retro di quattro tessere Porto per coprire quattro spazi attivi qualsiasi, preferibilmente una tessera per modulo (la mappa in una partita in 4 giocatori è già abbastanza stretta). Questi spazi non sono disponibili per l'azione Espansione.

Senza Clan

Se i giocatori preferiscono condizioni iniziali più simmetriche si possono ignorare i clan durante il setup e il gioco. In aggiunta ai Beni e al denaro sulle tessere Iniziali, i giocatori ricevono:
Giocatore iniziale £0, secondo giocatore £2, terzo giocatore £4 e quarto giocatore £6.

Asta Dei Clan

(Consigliata solo ai più esperti Capo Clan!)

Se i giocatori giocano molto competitivamente, è possibile mettere i clan all'asta. Se questo è il caso, utilizzate il seguente meccanismo d'asta:

Pescate casualmente un numero di tessere Clan pari al numero di giocatori e assegnate ad ognuna una tessera Iniziale casuale. Determinate casualmente il primo giocatore che dovrà puntare un qualsiasi numero di PV (anche 0) per poter scegliere per primo un Clan. Il giocatore alla sua sinistra può rilanciare di qualsiasi numero di PV e così via fino ad ottenere una puntata che nessun giocatore vuole rilanciare (30 PV è la puntata massima). Se un giocatore non vuole rilanciare, non può più rientrare in questo round d'asta. Il giocatore che vince l'asta prende nota della puntata come PV negativi sul Segnapunti, prende la tessera Clan e la relativa tessera Iniziale e piazza il suo segnalino sul primo spazio dell'Ordine di Turno. Il giocatore alla sua sinistra fa un'offerta per uno dei Clan rimanenti e così via fino a che non rimane un solo Clan che viene dato al giocatore rimasto senza clan, senza perdere nessun PV e viene piazzato ultimo nell'ordine di turno.

Altre varianti si trovano qui: **www.karma-games.com/clans-variants**

Imprint

Game designer: Juma Al-JouJou
Editore: Karma Games
Illustratore: Klemens Franz | atelier198
Typesetting: Andrea Kattnig | atelier198
Dan Cunningham
Edizione Italiana: Red Glove Edizioni & Distribuzioni
Impaginazione: Fabio Lupetti

Karma Games
Juma Al-JouJou
Manfred-von-Richthofen-Strasse 13
12101 Berlin
Germany
www.karma-games.com

Red Glove
di Dumas Federico
Via Carriona 259b
54033, Carrara (MS)
Italia
www.redglove.eu

Appendice

Porci

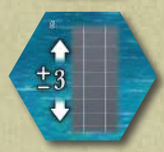
Attiva questo Porto quando soddisfi un Contratto che richiede Carne. Il Contratto soddisfatto richiede 1 animale macellato in meno.

Scarta un Bene Grezzo a tua scelta e ottieni tre Beni Grezzi qualsiasi (incluso il tipo appena scartato).

Scarta un Bene Lavorato a tua scelta e ottieni tre Beni Lavorati qualsiasi (incluso il tipo appena scartato).

Ricevi un Miglioramento Bonus (vedi pagina 6) e ottieni 3 Gloria.

Ottieni £10.



Manipola il prezzo di un Bene di 3 spazi sul Mercato prima di scambiare questo Bene.

Prendi due unità qualsiasi dalla tua Plancia Giocatore (diverse dai Campi) e scambiale con due tue unità qualsiasi sulla mappa (diverse dai Campi) gratuitamente. Le due nuove unità devono essere diverse dalle vecchie. Le nuove unità devono essere piazzate secondo le normali regole di piazzamento. È possibile ottenere il Bonus di Costruzione in questo modo. Non è possibile ottenere il Bonus di Adiacenza durante questa azione porto.

Ottieni £5. Se il tuo Box Esportazioni è vuoto, puoi utilizzare il Bonus di Costruzione (e pagare il relativo costo se decidi di tenere un Contratto).

Tessere Punteggio

Ottieni 1 Gloria per ogni Bene Grezzo nel magazzino.

Ottieni 3 Gloria per ogni due Beni Lavorati nel magazzino.

Ottieni 1 Gloria per ogni Pecora, Mucca, Caseificio, Forno e Distilleria piazzate e 2 Gloria per ogni Campo.

Ottieni 2 Gloria per ognuno dei vostri Lavoratori sulla mappa (e Pescatori, se siete il Clan MacDonald).

Ottieni 3 Gloria per ogni due unità sugli spazi ai confini della mappa attiva. In una partita con 1-2 giocatori, gli spazi sfumati (e segnalati dalla nebbiolina) non fanno parte della mappa attiva, quindi tutti gli spazi adiacenti agli spazi sfumati sono considerati spazi di confine.

Ottieni 1 Gloria per ogni unità di Cotone, Tabacco e Canna da zucchero presente sui tuoi Contratti soddisfatti.

Ottieni 2 Gloria per ogni unità di Carne presente sui tuoi Contratti soddisfatti.

Ottieni 1 Gloria per ognuno dei tuoi Miglioramenti (Miglioramenti Tecnologici, Miglioramenti Navali e Mercanti assoldati). Basta contare ogni spazio rimasto sul segnalino Spedizioni, ogni spazio Mercante libero ed ogni tessera Tecnologia migliorata (capovolta). Ottieni anche Gloria per i miglioramenti con cui il tuo Clan ha iniziato.

⚠ Tessere Kickstarter

Queste tessere sono state create e selezionate dalla comunità di Kickstarter durante la campagna di raccolta fondi di Clan di Caledonia. Queste tessere non sono state testate dalla Karma Games. Quindi, potrebbero influenzare il bilanciamento di gioco in modi indesiderati. Suggeriamo di non utilizzarle nelle prime partite. Se sarà necessario le loro regole verranno sistemate col tempo. Le regole aggiornate per queste tessere si trovano qui: karma-games.com/clans-KS-tiles

Paga £3, piazza un segnalino Bonus porto su questa tessera, poi usa una qualsiasi delle altre tre tessere Porto in gioco.

Ottieni 2 Gloria per ogni spazio occupato con costo di £5 o £6.

Ogni volta che soddisfi un Contratto che ti dà Luppolo, puoi immediatamente produrre 1 Birra per ogni unità di Luppolo importata al costo di 1 Grano ognuna. Per ogni unità di Birra prodotta, ottieni una certa quantità di monete che trovi qui: **karma-games.com/clans-KS-tiles/**
Puoi produrre al massimo 3 birre per Contratto.

Scotclans.com è stato inestimabile per la nostra ricerca. Ci ha permesso di usare gli stemmi dei clan, grazie!

Clan Buchanan

Molti membri di questo clan furono i "Signori del Tabacco" di Glasgow. La maggior parte delle loro importazioni di tabacco dagli Stati Uniti veniva immediatamente riesportata verso l'Europa continentale. Buchanan Street è una delle maggiori strade commerciali di Glasgow e deve il suo nome ad un ricco Signore del Tabacco, Andrew Buchanan, che possedeva la terra in cui venne originariamente costruita.

Ottieni un Box Esportazioni addizionale e puoi così ottenere fino a due Contratti in un turno. Se ottieni un solo Contratto per turno, paghi il prezzo normale per il round corrente. Tuttavia, se ottieni due Contratti (due Contratti dall'azione Ottenere un Contratto, o due Contratti dal Bonus di Costruzione) in un turno, paghi il prezzo solo una volta invece di due. Se ottieni il Bonus di Costruzione, peschi sei Contratti invece di tre e ne puoi selezionare 0, 1 o 2 (questo si applica anche alla tessera Porto #8).

Azione Soddisfare un Contratto: puoi **soddisfare fino a due Contratti per turno**.

Nel primo round: Se ottieni due Contratti in un singolo turno, ricevi il bonus di +£5 solo una volta. Tuttavia, durante ogni turno in cui ottieni un Contratto guadagni i £5; quindi puoi ottenere un Contratto in un turno e guadagnare £5, poi ottenere un secondo Contratto in un altro turno e guadagnare di nuovo £5— anche se il primo Contratto non è stato ancora soddisfatto.

Strategia: *Dato che ottenere due Contratti in un turno nei round avanzati è molto più conveniente per te, focalizzati nei piccoli Contratti soddisfandoli negli ultimi due round.*

Esempio: Se ottieni due Contratti in un singolo turno del 5° round, paghi solo £15 invece di £30.

Clan Campbell

Colen Campbell fu un architetto e scrittore innovativo, a cui fu accreditata la fondazione dello stile Georgiano.

Maggiore è il numero di edifici per la lavorazione dei beni che il clan possiede, maggiore è lo sconto che ottiene per costruirli.

Il primo stabilimento di ogni tipo costa £3 in meno, il secondo ed il terzo £4 in meno e il quinto stabilimento dello stesso tipo costa £5 in meno. Questo clan ha un incentivo a specializzarsi nella produzione di molti Beni Lavorati.

Strategia*: Produci una grande quantità di un solo Bene Lavorato molto richiesto nei Contratti. Anche la vendita dei Beni Lavorati è una grande fonte di guadagno.*

Esempio: Il primo Forno costa £8 – **£3** = £5, il secondo e il terzo Forno costano £8 – **£4** = £4. La Distilleria costa £3 in meno e costa £10 – **£3** = £7.

Clan Cunningham

Cunninghame è la parte nord dell'Ayrshire, una delle regioni più fertili della Scozia. Qui l'allevamento è da sempre una tradizione importante. 'Cuinneag' in gaelico sta per 'secchio del latte', mentree 'ham' significa "villaggio" in Inglese antico.

Produci burro a partire dal Latte. Alla fine della Fase di Produzione, puoi scartare un numero qualsiasi di Latte dal tuo magazzino (senza bisogno di mercanti). Per ogni Latte scartato, ricevi £8. Il prezzo del Latte non viene aggiustato.

Strategia: *Produci più Latte possibile e comprane qualcuno se il prezzo è basso. Evita di produrre Formaggio perché utilizza il tuo prezioso Latte!*

Clan Fergusson

Il Clan Fergusson fu storicamente presente con proprie comunità un po' ovunque inScozia, il che è abbastanza insolito.Si è espanso lungo tutta la Scozia, dalla contea di Ross a nord, fino alla contea di Dumfries a sud.

Piazzamento dei Lavoratori iniziali: cominci con tre Lavoratori iniziali (devi pagare comunque per tutti e tre i Lavoratori). Non devi necessariamente piazzarli uno adiacente all'altro. In aggiunta cominci con un livello di Navigazione di 2-laghi gratuito in una partita in 3–4 giocatori, o di 1-lago di Navigazione in una partita a 1–2 giocatori. Piazzi il terzo Lavoratore dopo che tutti hanno piazzato i propri. **Dovete piazzare tutti e tre Lavoratori iniziali su spazi di confine della mappa attiva. Dovete pagare per i tre lavoratori e per il costo del terreno. I Lavoratori iniziali non devono per forza essere piazzati adiacenti gli uni agli altri.**

Strategia: *Utilizza la tua portata di Navigazione per ottenere i bonus dei Porti!*

Clan MacDonald

Il Clan MacDonald è un clan delle Highlands ed è uno dei più grandi clan Scozzesi. Il loro distretto comprendeva le Ebridi Interne, un arcipelago al largo della costa occidentale Scozzese. Il motto del clan fu "per mare per terras" ('per mare e per terra'). I capi del clan avevano il titolo di 'Signori delle Isole'.

La tua tessera Clan viene piazzata sopra l'area Minatori/Taglialegna della plancia Giocatore. L'area Miglioramento Tecnologico rimane vuota perché non potete effettuare l'azione Migliorare la Tecnologia. Hai tre abilità:

1) Puoi usare tutti i tuoi Lavoratori come Taglialegna, Minatori o **Pescatori**; tutti i tuoi Lavoratori costano £6 e forniscono una rendita di £4. I Pescatori possono essere piazzati su tutti gli spazi lago e sui Porti, anche in una partita a 1-2 giocatori. I piazzamenti sugli spazi lago non hanno costi di terreno. Due Pescatori non possono mai trovarsi adiacenti (per non esaurire le risorse naturali)..
2) Una volta a turno, prima dell'Azione principale, puoi spostare un Pescatore in uno spazio lago adiacente **remando**.
3) In una partita a 1–2 giocatori, ricevi gratuitamente il livello di Navigazione Attraversare i fiumi.

Per espanderti sugli spazi lago hai comunque bisogno del livello appropriato di Navigazione. Gli spazi di terra confinanti con i Pescatori sono considerati adiacenti e quindi accessibili durante l'Azione Espansione anche senza nessuna portata di Navigazione. È possibile usufruire del bonus di Adiacenza quando si piazzano i Pescatori ma non quando si spostano **remando**.

Strategia: *Utilizza la tua abilità di remare per aumentare la tua portata e il Punteggio Insediamenti.*

Clan MacKenzie

Clan MacKenzie comprò la Distilleria Dalmore, una delle più antiche distillerie scozzesi nel 1867. Questa prestigiosa distilleria è ancora in funzione ed è conosciuta per i suoi whisky ricercati.

Durante la fase di Produzione ottieni £3 per ogni unità di Whisky che produci (perché è buonissimo!). Non devi scartare nessun Whisky per ottenere queste monete.

In aggiunta, hai una cantina sulla tessera Clan. Alla fine di ogni fase di Produzione puoi mettere un barile di Whisky appena prodotto in cantina sullo spazio a sinistra e lasciarlo invecchiare nelle prossime fasi di Produzione. Il Whisky in cantina non conta per la tessera Punteggio #2. All'inizio della fase di Produzione, i barili di Whisky che si trovano già in cantina invecchiano e vengono spostati di uno spazio a destra. Il barile di Whisky che comincia nello spazio più a destra della cantina viene piazzato immediatamente nel magazzino. Puoi spostare qualunque barile di Whisky da un qualsiasi spazio nella cantina al magazzino in qualsiasi momento. Quando sposti un Whisky invecchiato dalla cantina al tuo magazzino, ottieni rispettivamente £7 o £15.

Strategia: *Fintanto che il prezzo del Whisky è medio o alto, vendere Whisky fornisce molti soldi da reinvestire. Quando il prezzo del Whisky scende, invecchiare il Whisky e/o esportarlo è un'opzione migliore.*

Clan Robertson

Il Clan Robertson è uno dei più antichi di Scozia. Il distretto del loro clan si chiama 'Struan' e si trova tra le acque di Errochty e Garry. Il nome di questo distretto deriva dalla parola gaelica 'Sruthan', che significa 'fiumi'.

Ogni volta che piazzi un'unità sul delta di un fiume (uno spazio adiacente ad un fiume che sfocia in un lago) paghi £3 in meno (£2 in meno in una partita a 1-2 giocatori) del costo totale. Questo si applica anche durante il piazzamento dei due Lavoratori iniziali.

Strategia: *Vorrai ovviamente cominciare vicino o su di un delta di fiume ed espanderti più che potrai su spazi di questo tipo. Macellare bestiame sui delta dei fiumi ti permette di espanderti più spesso su di essi.*

Esempio: In una partita a 4 giocatori, costruisci un Forno (costo £8) su un esagono con un delta di fiume che costa £1. Il costo finale è £8+ £1 – **£3** = £6.

Clan Stewart

Clan Stewart è un clan delle Highlands. Dlede luce a potenti monarchi come Maria Stuarda e la Regina Anna.

Cominci il gioco con tre Mercanti addizionali (5 in totale) ed un livello di Navigazione gratuito. In aggiunta, ricevi £1 ogni volta che commerci al Mercato (in caso tu stia comprando, ricevi il denaro prima di pagare), indipendentemente dal numero di unità vendute. Se utilizzi il Bonus di Adiacenza e commerci diversi tipi di Beni in turno, ricevi £1 per ogni tipo di Bene commerciato.

Suggerimento: *È più semplice prendere direttamente £1 ogni volta che visiti il Mercato.*

Strategia: *Cerca di ottenere il bonus di +£1 al Mercato più volte possibile. Produrre un po' di tutto e comprare e vendere piccole quantità di beni potrebbe essere d'aiuto.*