

Everdell

Farshore

REGOLAMENTO

Indice

Introduzione	2
Contenuto	3
Panoramica	3
Preparazione	4
Svolgimento del Gioco	6
Fine della Partita	11
Modalità in Solitario	12
Riconoscimenti	17
Diario della Spedizione	19
Regole Veloci (Confrontando <i>Farshore</i> con <i>Everdell</i>).....	20



Introduzione

Il Mare Eterno vi sta chiamando...

L'aspra costa a nord della vallata di Everdell è una terra traboccante di avventura e mistero. I robusti marinai vanno alla ricerca di isole ricche di bottini e tesori preziosi. Monaci coscienziosi popolano le abbazie e gli scriptorium, traducendo meticolosamente e miniando manoscritti. La gente operosa raccoglie le risorse e costruisce le città all'unisono con le cangianti onde del poderoso oceano.

Questa è Farshore.

Attraverso ogni stagione, guiderete una squadra di animali lavoratori per costruire una città prospera e per esplorare l'ammaliante oceano. Dovrete pianificare con cura le vostre azioni per poter costruire e navigare, poiché solo adeguandovi ai venti del cambiamento avrete successo.

Il vento si è alzato e il sole brilla nel cielo. È tempo di salpare per l'avventura!

Legenda

Ottenere: Prendere dalla riserva generale le risorse o i segnalini Punto elencati.

Pagare: Collocare nella riserva generale le risorse elencate, prendendole dalla vostra riserva.

Pescare: Prendere una carta dalla cima del mazzo (a meno che non sia specificato diversamente) e aggiungerla alla propria mano. Un'icona carta senza altro testo significa pescare dal mazzo

Rivelare: Rivelare carte dal mazzo mostrandole a tutti i giocatori.

Scartare: Prendere una carta dalla vostra mano (a meno che non sia specificato diversamente) e metterla a faccia in giù nella pila degli scarti.



Segnalino
Punto



Legname



Risorsa
Qualsiasi



Punti di fine
partita



Alga



Rosa dei Venti



Carta



Sassolino



Mappa



Nave



Fungo



Tesoro

Il Tesoro non è una risorsa. Ogni volta che vi viene richiesto di spendere una risorsa di qualsiasi tipo, potete invece pagare un segnalino Tesoro. Tuttavia, se un effetto vi fa ottenere una "risorsa qualsiasi", dovete scegliere se prendere un Legname, un'Alga, un Sassolino o un Fungo. Non potete ottenere un Tesoro. Se ottenete molteplici "risorse qualsiasi", esse possono essere tutte differenti o uguali tra loro.

Contenuto



1 Tabellone



1 Faro



Segnalini Tesoro



12 Segnalini
Ancora di Metallo



4 Navi



Segnalini Punto
Conchiglia



Risorse: Legnami, Alghe,
Sassolini, Funghi



24 Pedine Lavoratore Animale
(6 Granchi, 6 Castori, 6
Pulcinelle di Mare, 6 Anatre)



125 Carte Mazzo
Principale



1 Carta
Vittoria



24 Tessere Mappa



10 Tessere Isola



8 Tessere Rosa dei Venti
(4 "A" e 4 "B")

Panoramica

In Farshore, schiererete animali lavoratori in vari luoghi sul tabellone per raccogliere le risorse che utilizzerete per giocare carte a faccia in su di fronte a voi, costruendo così la vostra città costiera.

In ogni turno effettuate una delle tre azioni seguenti:

- Collocare un Lavoratore
- Giocare una Carta
- Prepararsi per la Stagione

Potete **collocare uno dei vostri lavoratori** in un qualsiasi luogo Costa, luogo Isola, Moli, Torre di Vedetta, Dune o carta Destinazione rossa nella vostra città, a patto che non sia già stato bloccato da un altro lavoratore. Reclamate immediatamente le risorse elencate o effettuate l'azione indicata.

Per **giocare una carta**, dovete pagare il costo in risorse elencate. Oppure, nel caso di un Animale, potete giocarlo gratuitamente utilizzando una delle vostre tre Ancore. Le carte possono essere giocate sia dalla vostra mano sia dall'area di carte a faccia in su al centro del tabellone, chiamata Baia.

Se tutti i vostri lavoratori sono schierati, potete **prepararvi per la stagione successiva** riprendendo tutti i vostri lavoratori, ottenendo un nuovo lavoratore, ed effettuando l'azione indicata per la stagione successiva. L'ultimo giocatore a Prepararsi per la Stagione innescherà anche i Venti del Cambiamento, che riveleranno nuovi requisiti per muovere la vostra Nave attorno al tabellone.

Un giocatore finisce la partita quando durante l'ultima stagione (autunno) non può più effettuare alcuna ulteriore azione. Dopo che tutti i giocatori hanno terminato, il giocatore con il maggior numero di punti viene dichiarato vincitore.

Contenuto Modalità in Solitario



1 Carta
Programma



5 Indicatori
Colore



15 Carte
Rotta



11 Carte
Clima

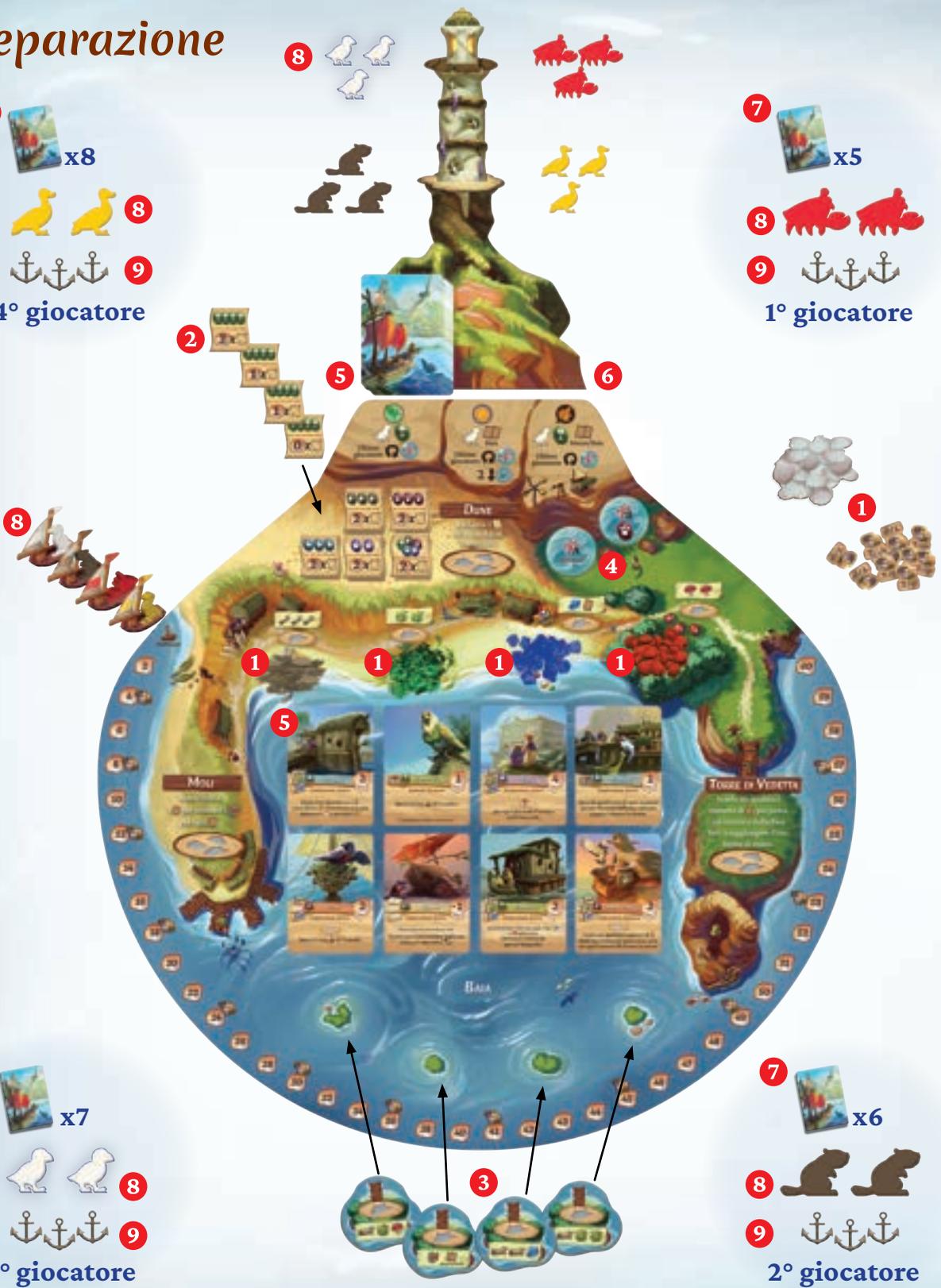


2 Carte
Consultazione

Preparazione

- 7  x8
 - 8 
 - 9 
- 4° giocatore

- 7  x5
 - 8 
 - 9 
- 1° giocatore



- 7  x7
 - 8 
 - 9 
- 3° giocatore

- 7  x6
 - 8 
 - 9 
- 2° giocatore

1. Collocare il tabellone e il Faro al centro del tavolo. Collocare le risorse nei loro slot designati sulla Costa. Collocare i segnalini Punto e i segnalini Tesoro in pile separate accanto al tabellone.
2. Dividere le tessere Mappa in base al tipo e poi impilare ogni tipo in ordine crescente con la tessera Mappa da 2 punti in cima. Collocarle in 6 pile nei loro slot sul tabellone. In una partita con 2 giocatori, ogni pila deve contenere la Mappa da 2 punti e una Mappa da 1 punto. Con 3 giocatori, ogni pila deve contenere una Mappa da 2 punti, una da 1 punto e una da 0 punti. Con 4 giocatori, ogni pila deve contenere tutte le 4 Mappe.
3. Mescolare le tessere Isola a faccia in giù e selezionarne casualmente 1 per giocatore. Collocare le tessere selezionate a faccia in su sugli slot Isola sul tabellone. Rimettere il resto delle tessere nella scatola.
4. Dividere le tessere Rosa dei Venti nelle pile A e B. Mescolare ogni pila a faccia in giù e collocarle sui rispettivi slot sul tabellone, poi rivelare la tessera in cima a ogni pila.

Non c'è limite al numero di risorse, segnalini Tesoro o segnalini Punto che un giocatore può possedere durante la partita. Se una qualsiasi di queste risorse si esaurisce, utilizzare qualcos'altro in sostituzione.

5. Mescolare il mazzo principale e collocare 8 carte a faccia in su nella Baia. Se ci sono delle carte doppie nella Baia, impilarle in base al nome e rifornire gli slot vuoti con carte del mazzo. Poi collocare il mazzo a faccia in giù sul lato sinistro del Faro.
6. La pila degli scarti verrà formata sul lato destro del Faro e dovrebbe essere anch'essa a faccia in giù.
7. Il primo giocatore pesca 5 carte dal mazzo, il secondo giocatore pesca 6 carte, il terzo giocatore 7 carte e il quarto giocatore 8 carte. Tenere segreta la propria mano. Se ai giocatori non piacciono le carte nella propria mano di partenza, possono scartare l'intera mano per pescarne una nuova. Possono farlo solo una volta e solo durante la preparazione.
8. Ogni giocatore sceglie un set di lavoratori e mette 2 lavoratori di quel tipo nella propria area di gioco, 1 su una Nave sul luogo di partenza del tracciato Nave, e 3 vicino alla parte superiore del tabellone oppure sul Faro.
9. Dare a ogni giocatore 3 segnalini Ancora.

Il giocatore più navigato inizia per primo.



Svolgimento del Gioco

Nel vostro turno dovete effettuare una delle azioni seguenti:

- Collocare un Lavoratore
- Giocare una Carta
- Prepararsi per la Stagione

Collocare un Lavoratore

Collocate uno dei vostri lavoratori su una qualsiasi casella sul tabellone con il simbolo di una zampa palmata che non sia già bloccata, oppure su una delle vostre carte  giocata precedentemente che al momento non sia bloccata. Effettuate immediatamente l'azione indicata su quella casella o carta.

Luoghi Costa



Ci sono quattro luoghi principali lungo la costa che vi daranno le risorse mostrate sul tabellone quando li visiterete. Questi luoghi possono ospitare solo 1 lavoratore alla volta.

Luoghi Isola



Le isole di solito sono luoghi che danno più ricompense. Possono essere visitate solo da 1 lavoratore alla volta e solo mentre sono a faccia in su. (Vedere Alta Marea, a pagina 10.)

Moli



Il luogo Moli può ospitare un qualsiasi numero di lavoratori, anche dello stesso giocatore. Questo luogo vi permette di scartare fino a 3 carte dalla vostra mano e poi ottenere 1 risorsa qualsiasi per ogni carta scartata. Potete scegliere una risorsa diversa per ogni carta.

Torre di Vedetta



Il luogo Torre di Vedetta può ospitare un qualsiasi numero di lavoratori, anche dello stesso giocatore. Questo luogo vi permette di scartare un qualsiasi numero di carte dalla vostra mano e pescare fino al vostro limite di mano dal mazzo o dalla Baia. Rifornite le carte nella Baia **dopo** aver finito di pescare tutte le carte.

Carte Destinazione



Potete visitare qualsiasi carta Destinazione  che avete giocato in precedenza nella vostra città per attivare la sua abilità. Potete avere solo fino a 1 lavoratore alla volta su una carta Destinazione. **Non** potete visitare le carte Destinazione delle città dei vostri avversari.

Dune



Potete collocare un lavoratore sulle Dune per reclamare una tessera Mappa se avete i tipi di carte elencati già in gioco nella vostra città. Per farlo, prendete la Mappa in cima alla sua pila e collocatela vicino alla vostra città. Potete avere solo una tessera per ogni tipo di Mappa. Per esempio, una volta che rivendicate la tessera Mappa “   ”, non potete reclamare un'altra tessera Mappa “   ”.



Per reclamare questa Mappa, dovete avere almeno 4 carte verdi nella vostra città.



Per reclamare questa Mappa, dovete avere almeno una carta per tipo di colore nella vostra città.

Le mappe valgono punti a fine partita. Ognuna vale 2, 1 oppure 0 punti moltiplicati per la quantità totale di tessere Mappa che possedete, inclusa quella tessera Mappa.

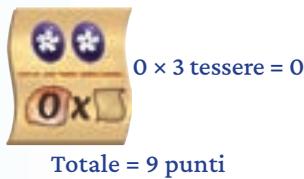
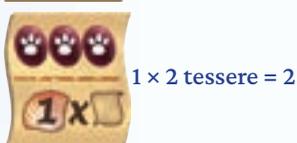
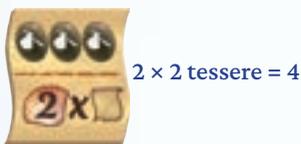
Esempio 1



Esempio 3



Esempio 2



Totale = 6 punti

Totale = 9 punti

Giocare una Carta

Come vostra azione, potete **giocare 1 carta**. Per giocare una carta dovete pagare il costo in risorse elencato sulla carta (a sinistra del nome). Poi, collocate la carta a faccia in su di fronte a voi. Queste carte andranno a formare la vostra città.

Le carte possono essere giocate sia dalla vostra mano sia dalle 8 carte a faccia in su nella Baia. Se giocate una carta dalla Baia, rifornite la Baia dal mazzo alla fine del vostro turno.

Ancore

Le carte Animale possono essere giocate pagando il costo mostrato in Funghi, oppure possono essere giocate gratuitamente utilizzando uno dei vostri segnalini Ancora. Per farlo, collocate un segnalino Ancora su una qualsiasi Costruzione disponibile nella vostra città dello stesso colore dell'Animale che state giocando. Potete collocare solo un segnalino Ancora su ogni Costruzione.

Se scartate dalla vostra città una carta con un segnalino Ancora su di sé, non riprendete l' Ancora. Ogni giocatore ha solo 3 segnalini Ancora da utilizzare per l'intera partita, quindi fatene buon uso!



Esempio: Potreste giocare gratuitamente un *Sommizzatore* collocando un segnalino Ancora su un *Magazzino* nella vostra città.

Ordine di risoluzione delle carte

Quando viene giocata una carta, seguite questa sequenza di azioni, quando applicabile:

1. Utilizzate una **singola** "abilità inerente al giocare carte" (**più abilità non possono essere combinate**).
2. Pagate in risorse e/o segnalini Tesoro, oppure utilizzate un segnalino Ancora.
3. Collocate la carta appena giocata nella vostra città.
4. Risolvete l'effetto della carta appena giocata se applicabile.
5. Risolvete gli effetti innescati dalle altre carte.
6. Muovete la vostra Nave se applicabile in base alle tessere Rosa dei Venti, raccogliendo tesori se applicabile.
7. Se la carta arriva dalla Baia, rifornite la Baia dal mazzo.



Regole Aggiuntive delle Carte

- Avete 15 slot nella vostra città che possono essere riempiti con 1 carta ognuno. Quando la vostra città è piena, non potete più giocare altre carte a meno che la carta non espliciti che non occupa uno slot nella vostra città (Relitto e Naufrago).
- Ogni volta che pescate una carta, pescatela sempre dal mazzo, a meno che l'abilità non dica che potete pescare dalla Baia.
- Avete un rigido limite di mano di 8 carte; non potete mai pescare se avete già 8 carte. Se qualcosa sta per farvi pescare più carte di quelle che potete tenere in mano, pescate solo fino al vostro limite di mano; qualsiasi carta aggiuntiva non verrà pescata.
- Quando dovete dare una carta a un altro giocatore, dovete selezionare un giocatore che abbia spazio nella sua mano. Se non ci sono giocatori idonei, scartate invece la carta (ottenete comunque il vantaggio per aver dato la carta).
- Ogni volta che scartate una carta, scartatela dalla vostra mano, a meno che l'abilità non dica diversamente.
- Se in un qualsiasi momento nella Baia sono presenti carte doppie, impilatele nello stesso slot e rifornite lo slot vuoto dal mazzo. Se giocate una carta da una di queste pile, le carte rimanenti restano nella Baia.
- Se in un qualsiasi momento dovete pescare una carta dal mazzo o sostituire una carta nella Baia e non ci sono carte nel mazzo, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. *Per esempio, se è rimasta 1 carta nel mazzo e dovete pescare 3 carte, pescate prima la carta rimanente, poi mescolate la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo, quindi pescate altre 2 carte.*
- Se una carta dice "puoi", la sua abilità è facoltativa, altrimenti è obbligatoria (ma vantaggiosa).

Tipi di Carte e Parole Chiave

Ogni carta avrà due parole chiave, una per ognuna di queste coppie:

- **Comune/Unica:** Nella vostra città potete avere copie multiple di qualsiasi carta Comune, ma solo una copia di una carta Unica.
- **Animale/Costruzione:** Gli Animali costano quasi sempre Funghi per poter essere giocati, oppure possono essere giocati gratuitamente utilizzando un segnalino Ancora (vedere Ancore, a pagina 7). Le Costruzioni non richiedono mai Funghi per poter essere giocate (anche se i Funghi possono essere utilizzati per pagare un tipo di risorsa "qualsiasi").

Ognuno dei cinque tipi di carta funziona in modo leggermente diverso, come specificato di seguito:



Produzione: Si attiva immediatamente quando viene giocata e anche quando vi preparate per la primavera e per l'autunno.



Governo: Si attiva come descritto sulla carta e garantisce bonus quando giocate carte o effettuate azioni specifiche. Le carte blu non innescano loro stesse quando vengono giocate.



Viaggiatore: Si attiva solo una volta, immediatamente quando giocata.



Destinazione: Si attiva quando un lavoratore vi viene collocato sopra. Le carte rosse non si attivano quando vengono giocate.



Prosperità: Alla fine della partita, vale i punti base elencati e i punti bonus a seconda di diversi aspetti della vostra città, Nave, Mappe o Tesori.





In questo esempio, il Maestro di Gilda otterrà 2 punti per il valore base della carta, più 8 punti bonus (3 per le carte blu, 2 per le carte rosse e 3 per le carte bronzo).

Muovere la vostra Nave

Ogni volta che giocate una carta che corrisponde a una delle tessere Rosa dei Venti, muovete in avanti la vostra Nave fino alla casella successiva lungo il percorso esterno. Se la carta giocata corrisponde a entrambe le tessere Rosa dei Venti, muovete la vostra Nave di 2 caselle.



Le Navi possono condividere una casella e non si influenzano a vicenda. Utilizzate l'albero oppure un altro punto di riferimento deciso di comune accordo per tenere traccia di più Navi affiancate.

Ci sono degli altri effetti che possono far muovere la vostra Nave, ma le abilità che si innescano per il movimento causato dalla Rosa dei Venti non vengono innescate da questi altri tipi di movimento. Per esempio, il Navigatore non viene innescato quando muovete la vostra Nave a causa dell'attivazione della Barca a Vela.

Ogni volta che oltrepassate o terminate il movimento su una casella che mostra un Forziere del Tesoro, a prescindere da quale abilità ha causato il movimento, prendete 1 segnalino Tesoro dalla riserva generale.

I Tesori possono essere spesi come 1 risorsa qualsiasi in qualsiasi momento. Oppure, se decidete di non spenderli, valgono ognuno 2 punti alla fine della partita.

Anche il Galeone dà punti bonus per i Tesori non spesi alla fine della partita.

Il luogo finale della vostra nave determina quanti punti vale alla fine della partita. Non ottenete alcun segnalino Punto quando muovete la vostra Nave.

Se la vostra Nave raggiunge la casella da 60 punti, non potete più far avanzare la vostra Nave.



Prepararsi per la Stagione

Se avete collocato tutti i vostri lavoratori e scegliete di non giocare una carta (o non potete farlo), allora dovete effettuare l'azione Prepararsi per la Stagione. Riprendete tutti i vostri lavoratori schierati sul tabellone e ottenete anche 1 nuovo lavoratore dall'area Stagione successiva. Ottenete il bonus di quella nuova stagione e, dopo aver fatto ciò, il vostro turno è finito e la partita continua con il giocatore successivo.

La partita inizia in inverno, quindi la prima stagione per cui vi preparerete sarà la primavera e l'ultima stagione per cui vi preparerete sarà l'autunno.

Importante: I giocatori non sono obbligati a effettuare l'azione Prepararsi per la Stagione nello stesso momento. Solo voi vi preparerete per la stagione se scegliete questa azione. Gli altri giocatori continueranno con i loro turni successivi come di norma.

Primavera: Ottenete 1 nuovo lavoratore e attivate tutte le carte Produzione verdi nella vostra città in un qualsiasi ordine di vostra scelta.



Venti del Cambiamento

Se siete l'ultimo giocatore a prepararsi per la primavera, prendete le tessere Rosa dei Venti in cima a entrambe le pile e collocatele in fondo alle pile. Poi, rivelate una nuova tessera da ogni pila.

Estate: Ottenete 1 nuovo lavoratore e pescate 2 carte dalla Baia, se possibile. Rifornite la Baia prendendo le carte dal mazzo dopo aver pescato entrambe le carte.



Alta Marea

Se siete l'ultimo giocatore a prepararsi per l'estate, risolvete l'effetto Alta Marea girando a faccia in giù 2 delle tessere Isola a vostra scelta. Le isole girate non possono più essere visitate durante la partita. Lasciate qualsiasi lavoratore schierato sulle tessere girate (i giocatori potranno riprenderli come di norma quando si preparano per la stagione).

Se siete l'ultimo giocatore a prepararsi per l'estate, risolvete anche l'effetto Venti del Cambiamento spiegato sopra.

Autunno: Ottenete 1 nuovo lavoratore, pescate 2 carte dal mazzo e/o dalla Baia e attivate tutte le carte Produzione verdi nella vostra città. Potete effettuare tutto questo nell'ordine che preferite. Rifornite la Baia, se occorre, dopo aver pescato tutte le carte.



Se siete l'ultimo giocatore a prepararsi per l'autunno, risolvete anche l'effetto Venti del Cambiamento spiegato sopra.



Fine della Partita

Quando avete raggiunto la fine dell'autunno e non potete più effettuare alcuna azione (o non desiderate farlo), avete terminato la partita e dovete passare. Se un giocatore passa, non è più possibile dargli alcuna carta o risorsa. I suoi lavoratori rimangono sul tabellone e continuano a bloccare luoghi, se applicabile. Se delle carte o delle risorse dovrebbero essere date a un giocatore ma tutti gli altri giocatori hanno passato, vanno invece scartate. Una volta che un giocatore passa, non può più rientrare in gioco.

Gli altri giocatori continuano a giocare finché tutti hanno passato. Quando tutti i giocatori hanno passato, si calcola il punteggio finale. Ricordate di includere il valore elencato su tutte le carte nella vostra città, i punti bonus delle carte Prosperità viola, i segnalini Punto, le tessere Tesoro, le tessere Mappa e il luogo finale della vostra Nave. Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

In caso di pareggio, chi ha mosso la propria Nave più lontano è il vincitore. Se la parità persiste, controllate in ordine questi metodi di spareggio: il maggior numero di Mappe, il maggior numero di Tesori, il maggior numero di risorse rimaste. Se la parità persiste ancora, i giocatori condividono una vittoria davvero straordinaria!

Consiglio per il calcolo del punteggio: Per un calcolo più facile delle Mappe, sommate i punti sui segnalini Punto di tutte le vostre Mappe, poi moltiplicate quel numero per la quantità di Mappe che possedete. Per esempio, se avete sei tessere con i valori 2, 2, 1, 1, 1, 0: $7 \times 6 = 42$ punti. Se non aveste raccolto quell'ultima tessera "0", avreste ottenuto solo $7 \times 5 = 35$ punti.



*Canterò dei cieli lontani che hai raggiunto
Leverò la mia voce mentre spunta l'aurora*

*Le stelle che ornano il cielo notturno
Sono guide in terra e per mare*

*Sii il mio vento forte e la mia ancora,
Muovimi e fermami a tuo piacere*



Modalità in Solitario

La leggenda del tesoro perduto di Bonny Chelarossa circola tra i negozi e le case di Farshore da molte stagioni. Siete abbastanza audaci da mettere alla prova le vostre abilità nautiche contro l'avidità della Capitana Bonny Chelarossa e la sua impavida ciurma? Non fatevi ingannare dal suo fascino: vi farà un complimento un attimo prima di abbandonarvi su un'isoletta con l'alta marea che avanza...



**Capitana
Bonny Chelarossa**

**Giocatore
umano**



Preparazione Modalità in Solitario

- Scegliete un colore per la Capitana Bonny (lei preferisce il rosso). Collocate le due carte consultazione della Capitana Bonny e la carta Programma in un'area per indicare l'ubicazione della sua città.
- Scegliete il Livello Sfida che userete in questa partita. Contrassegnate quel Livello Sfida con un segnalino Ancora per vostro riferimento.
- Mescolate gli indicatori Colore a faccia in giù e collocatene uno per ogni colore sulla fila in basso della carta Programma. Poi, girate gli indicatori e muovete l'indicatore viola sul #2, il rosso, il blu e il bronzo sul #3 e lasciate l'indicatore verde sul #4.
- Mescolate le carte Rotta e collocatele in un mazzo a faccia in giù accanto alla città della Capitana Bonny.

Preparate il resto della partita come di norma (vedere a pagina 4) con queste modifiche:

Passo 2: Contate Bonny come un giocatore quando preparate le tessere Mappa.

Passo 3: Contate solo i giocatori umani quando preparate le tessere Isola.

Passo 7: Bonny è sempre l'ultima giocatrice, ma inizierà con una mano (chela) di solo 2 carte a faccia in giù.

Passo 8: La Capitana Bonny prepara i lavoratori come di norma (2 nella sua area di partenza, 1 per ogni stagione vicino al Faro, 1 su una Nave).

Passo 9: La Capitana Bonny non ottiene alcun segnalino Ancora (a parte quello che contrassegna il Livello Sfida).

Nelle partite in solitario, voi siete il primo giocatore.

Partita a Più Giocatori con la Capitana Bonny

La Capitana Bonny può anche giocare contro 2 o 3 avversari umani.

Sarà sempre l'ultima giocatrice.

Si preparerà per la stagione solo dopo che tutti i giocatori umani si sono preparati.

Tutte le altre regole per la modalità in solitario rimangono le stesse.



Livelli Sfida

1. **Modesta:** Muovete la Nave della Capitana Bonny di 1 casella per Rosa dei Venti.
2. **Audace:** Muovete la Nave della Capitana Bonny di 2 caselle per Rosa dei Venti.
3. **Brillante:** Muovete la Nave della Capitana Bonny di 2 caselle per Rosa dei Venti e l'effetto Clima in alto si applica a tutti i giocatori umani.
4. **Mozzafiato:** Muovete la Nave della Capitana Bonny di 2 caselle per Rosa dei Venti ed entrambi gli effetti Clima si applicano a tutti i giocatori umani.

Carte Clima

Se state giocando il livello 3 o 4, utilizzate le carte Clima.

Mescolate le carte Clima e collocatele 4 in una pila a faccia in giù. Rimettete il resto nella scatola. Rivelate una carta Clima all'inizio della partita e poi sostituirla con una nuova carta ogni volta che un giocatore cambia le tessere Rosa dei Venti.

Le carte Clima influenzano tutti i giocatori umani. **La Capitana Bonny non viene influenzata dalle carte Clima.** Utilizzate l'effetto in alto oppure entrambi gli effetti, a seconda di quale Livello Sfida avete scelto. Se utilizzate solo l'effetto in alto, potete far scivolare metà della carta dietro la Capitana Bonny come promemoria.

Per una partita più difficile e meno prevedibile, potete utilizzare le carte Clima in una partita senza la Capitana Bonny, ma solo se tutti i giocatori hanno familiarità con il gioco.

Contratto Ufficiale

Formando questo contratto, voi, come stimato membro della prestigiosa Ciurma della Capitana Bonny Chelarossa, acconsentite a:

1. Non lamentarvi delle razioni giornaliere a voi assegnate (mangiate quello che c'è).
2. Mostrare un temperamento tenace, anche davanti a morte certa, terrore, malattia, inedia, morte, ecc. (non siate dei codardi).
3. Custodire i segreti riguardo alle tecniche di combattimento della Ciurma, i nascondigli dei tesori, le battute, i nomi in codice, le parole d'ordine, i dettagli di questo contratto e altri segreti non menzionati qui (non spifferate nulla).
4. Mantenere un livello accettabile di pulizia e igiene (ogni tanto lavatevi).
5. Agire come un animale dalle maniere impeccabili e di alta classe, mantenendo tuttavia l'appropriata presenza minacciosa che ci si aspetta da un "terrore dei mari" (siate cattivi ma anche carivi).

Accettando ai punti elencati sopra (e a qualsiasi altra cosa che la stimata Capitana Bonny Chelarossa decida in qualsiasi altro momento), voi avrete diritto alla vostra giusta parte* di qualsiasi tesoro trovato o taglia.

(graffiare qui)
Capitana Bonny Chelarossa

*giusta parte: soggetta a cambi di percentuale senza alcun avviso scritto (vi pigliate quello che c'è).

Svolgimento del Gioco

Alternatevi nello svolgere turni con la Capitana Bonny (oppure a rotazione come di norma nelle partite con più giocatori).

La Capitana Bonny prende tutti i tesori che trova ma non le piace impegnarsi. Prende qualsiasi segnalino Tesoro che guadagna muovendo la Nave come di norma. Bonny **ignora le risorse**: non le ottiene, ma non deve neanche spenderle per giocare le carte. **Ignora anche il testo delle carte** e non ha **alcun limite di carte per la sua città o la sua mano**.

Se state per dare una carta alla Capitana Bonny (attraverso la Dogana), scartatela invece (ottenete comunque il vantaggio).

Schierare i Lavoratori di Bonny

Nel suo turno nelle prime tre stagioni, se ha dei lavoratori disponibili, la Capitana Bonny rivelerà la carta Rotta in cima al mazzo e collocherà uno dei suoi lavoratori sul luogo mostrato più in alto sulla carta. Se c'è già un lavoratore sul luogo indicato, la Capitana Bonny proverà il luogo successivo mostrato sulla carta. Se anche quel luogo non è disponibile, sarà sempre in grado di collocare un lavoratore sul luogo finale: i Moli o la Torre di Vedetta.



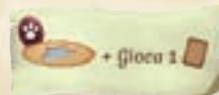
Esempi di Simboli Rotta



Collocate il lavoratore di Bonny sul luogo Costa 3 Legnami.



Collocate il lavoratore di Bonny sull'isola disponibile più a sinistra.



Collocate il lavoratore di Bonny su una qualsiasi carta rossa nella sua città, poi giocate 1 carta dalla sua mano.



Collocate il lavoratore di Bonny sui Moli, poi muovete la sua Nave di 2 caselle.



Collocate il lavoratore di Bonny sulla Torre di Vedetta, poi Bonny pesca 1 carta viola dalla Baia, scarta tutte le carte verdi dalla Baia e ottiene un Tesoro.

Quando colloca un lavoratore su una delle sue carte rosse, invece di attivare la carta, Bonny effettua l'azione indicata sulla carta Rotta come ottenere uno o più Tesori, muovere la sua Nave oppure giocare una carta. Se Bonny gioca una carta, la giocherà prima dalla sua mano se possibile, altrimenti la giocherà dalla Baia, seguendo le regole descritte a pagina 15.

Quando colloca un lavoratore sui Moli, Bonny muove la sua Nave una volta o due come indicato sulla carta Rotta. Bonny ottiene 1 tesoro ogni volta che la sua Nave oltrepassa o termina il movimento su un'icona Tesoro come di norma.

Quando colloca un lavoratore sulla Torre di Vedetta, Bonny pesca 1 carta viola dalla Baia e la mette nella sua mano a faccia in giù, se possibile, scarta tutte le carte del colore indicato dalla Baia e ottiene 1 Tesoro. Poi, rifornite la Baia.

Giocare le Carte (Preparare il Programma)

Se la Capitana Bonny non ha più lavoratori da collocare nel suo turno nelle prime tre stagioni, giocherà invece una carta.

Ogni volta che la Capitana Bonny gioca una carta nelle sue prime 2 stagioni (inverno e primavera), muovete di 1 casella verso l'alto sulla carta Programma l'indicatore Colore che corrisponde al colore di quella carta. Se Bonny gioca una carta che corrisponde a un indicatore sulla casella #1, muovete l'indicatore Colore al di sopra della carta Programma. Se Bonny gioca una carta e l'indicatore si trova già al di sopra della carta Programma, l'indicatore non si muove.



Se la sua carta giocata corrisponde a una tessera Rosa dei Venti (in qualsiasi stagione), muovete la sua Nave in base al Livello Sfida che state giocando per ogni tessera alla quale corrisponde. Bonny ottiene segnalini Tesoro per ogni icona Tesoro su cui la sua Nave termina il movimento o oltrepassa come di norma.

Giocare dalla Mano di Bonny

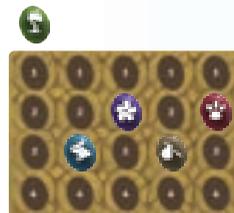
Se la Capitana Bonny ha carte nella sua mano, giocherà quelle carte prima di giocare dalla Baia. **Mescolate** la sua mano (a faccia in giù) se non è stata mescolata da quando Bonny ha ottenuto una carta. Poi Bonny gioca 1 carta nella sua città, senza pagare alcun costo e ignorando qualsiasi testo o abilità della carta.

Giocare dalla Baia (Seguire il Programma)

Se esaurisce le carte nella sua mano, la Capitana Bonny giocherà invece una carta dalla Baia. Utilizzate la carta Programma per determinare quale carta giocherà: ne sceglierà una che corrisponderà all'indicatore Colore più alto ancora sulla carta. Se c'è un pareggio sulla carta Programma, scegliete il colore più a sinistra sulla carta Programma tra quelli in parità. Visto che gioca dalla Baia, sistemate gli indicatori per riflettere cosa è stato giocato come descritto in precedenza. Non appena un indicatore viene mosso al di sopra della carta Programma, Bonny ignorerà questo colore quando giocherà dalla Baia.

Se c'è più di una carta idonea di quel colore nella Baia, Bonny giocherà la prima carta idonea partendo da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso. Se non ci sono carte di quel colore nella Baia, controllate il colore in parità successivo, oppure il colore più alto successivo sulla carta Programma, seguendo le stesse regole. Continuate a muovervi verso il colore successivo se necessario. Se non ci sono carte idonee nella Baia, Bonny giocherà invece la carta in cima al mazzo.

Nota: La carta Programma non ha effetto sulla sua azione di piazzamento lavoratori sulla Torre di Vedetta. Bonny pescherà comunque una carta viola se disponibile.



In questo esempio, Bonny giocherebbe una carta viola dalla Baia se possibile. Se non ci sono carte viola, giocherà una carta rossa. Se non ci sono neanche carte blu e poi quelle bronzo.

La capitana Bonny continuerà a giocare carte in questo modo finché l'ultimo giocatore umano non si prepara per la stagione.



Promemoria: Le parità vengono sempre risolte da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso.

Prepararsi per la Stagione

La Capitana Bonny si Prepara per la Stagione nel suo turno immediatamente dopo che voi vi siete Preparati per la Stagione. (Se è una partita con più giocatori umani, Bonny effettuerà questa azione immediatamente dopo che l'ultimo giocatore umano l'ha effettuata. L'ultimo giocatore umano risolverà gli effetti Venti del Cambiamento e Alta Marea.)

Recuperate i suoi lavoratori schierati, più il suo nuovo lavoratore, poi seguite questi passi per ogni stagione:



Primavera: Bonny reclama tutte le tessere Mappa per le quali è idonea. Pescate 4 carte dal mazzo senza guardarle e mettetele nella sua mano.



Estate: Bonny reclama tutte le tessere Mappa per le quali è idonea. Pescate 6 carte dalla Baia, utilizzando la carta Programma per determinare quali carte pescare (come descritto in Seguire il Programma, a pagina 15, con l'eccezione che si determinano le carte da pescare invece di quelle da giocare). Sistemate gli indicatori sulla carta Programma per ogni carta che viene pescata prima di pescare la carta successiva. Rifornite la Baia solo dopo che Bonny ha pescato tutte le carte.



Autunno: Bonny reclama tutte le tessere Mappa per le quali è idonea. Pescate 3 carte dalla Baia, utilizzando la carta Programma per determinare quali carte pescare (come descritto sopra). Sistemate gli indicatori sulla carta Programma per ogni carta che viene pescata prima di pescare la carta successiva. Rifornite la Baia solo dopo che Bonny ha pescato tutte le carte

Azioni di Bonny in Autunno

Durante l'autunno, la Capitana Bonny gioca in modo diverso. Nel suo turno, gioca 1 carta dalla sua mano a faccia in giù (mescolate prima le carte, se non sono state mescolate da quando ne ha ricevuta una). Poi, se si qualifica per una qualsiasi tessera Mappa che non ha ancora reclamato, la reclama immediatamente con 1 dei suoi lavoratori come parte dello stesso turno.

Non appena Bonny esaurisce le carte nella sua mano, se le rimane ancora un lavoratore, rivelate una nuova carta Rotta e collocate un lavoratore sul luogo mostrato **in fondo** alla carta Rotta, poi attivatelo come mostrato sulla carta. Se la Torre di Vedetta viene rivelata e una carta viola è disponibile, lei la giocherà immediatamente invece di pescarla e metterla nella sua mano.

Non appena avrà giocato tutte le carte nella sua mano e avrà collocato tutti i suoi lavoratori in autunno, la Capitana Bonny passerà concludendo la sua partita.

Fine della partita

In autunno, la Capitana Bonny termina la sua partita alle sue condizioni, sia che il giocatore (o i giocatori) abbia passato sia che non l'abbia fatto. Bonny passa dopo aver giocato tutte le carte nella sua mano e aver collocato tutti i suoi lavoratori in autunno.

Per determinare il punteggio della Capitana Bonny:

- Le tessere Mappa, i segnalini Tesoro e il luogo attuale della sua Nave vengono calcolati come di norma.
- Ogni carta verde, blu, bronzo o rossa nella sua città vale 2 punti. *(Ignorate il valore stampato sulla carta.)*
- Ogni carta viola nella sua città vale 6 punti. *(Ignorate il valore stampato e il testo sulla carta.)*

Riconoscimenti

Autori del Gioco: James e Clarissa A. Wilson

Sviluppo: Ian McCormack, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz

Design Modalità in Solitario: Chrissy Peske, Tom Peske

Sviluppo Modalità in Solitario: Alex Peske, Amy Peske, Clarissa Wilson, James Wilson

Revisione delle Regole: Tim Schuetz

Revisione e Proofreading: Chrissy Peske

Illustrazioni: Jacqui Davis

Progetto Grafico: Enggar Adirasa, Tristan Collins

Miniature: Andrew Martin, Mühlenkind Kreativagentur

Direzione Artistica: Tim Schuetz, James Wilson, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Produzione: Dawson Ellis

Produttore: Tim Schuetz

Editore e Produttore Esecutivo: Dan Yarrington

Grazie ai nostri fantastici playtester: Christina Bishop, Joëlle Cathala, Dawson Ellis, Joe Lattner, Chris Mitchell, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Bec Pouliot, Sean Johnson, Andrea Thomas

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro, Elisabetta Colombo

Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo

Supervisione: Massimo Bianchini

Copyright 2024 Tabletop Tycoon, Inc.
Questa è la prima edizione di Farshore.
Per altre informazioni sui nostri giochi,
visitate Starling.Games e TabletopTycoon.com



Starling Games
è un marchio di
Tabletop Tycoon



Mio caro Governatore Puffruff,

insieme a questa lettera troverete il mio rapporto mensile di tutte le entrate e le uscite, così come il resoconto finanziario controllato tre volte e verificato. Non ci sono molte sorprese, a eccezione del fatto che lo scultore che avete ingaggiato per il bassorilievo storico insiste nel richiedere che gli vengano consegnate delle impalcature più grandi oppure sarà impossibilitato a completare l'opera. Gli ho detto che dovrebbe discuterne con voi e che secondo la mia opinione dovrebbe arrangiarsi con quello che ha e passare più tempo con lo scalpello invece di lamentarsi. Sono tuttavia fiducioso che riuscirete a risolvere la questione, e in tempo, oserei aggiungere, prima della grande rivelazione fra meno di due settimane.

So che non è necessario ricordarvi questa scadenza, considerato che è stata innanzitutto una vostra idea e senza dubbio un'idea importante, ma bisogna fare quello che deve essere fatto, se capite cosa intendo.

*Puntualmente vostro,
Sir Simins Milgrun
Doganiere Senior*





La regione settentrionale di Farshore è un luogo bellissimo e selvaggio, governato dall'impetuoso Mare Eterno che si infrange senza sosta sulle coste rocciose. Un oceano verde grigio luccica e scintilla sotto un cielo azzurro screziato di nuvole bianche e grigie. Lame di pallida luce solare trafiggono la volta celeste, tingendo le scogliere scoscese e i bruschi pendii. L'onnipotente vento profuma di mare, ma anche della ricca vegetazione che cresce rigogliosa grazie alle abbondanti piogge e al clima temperato.

Gli abitanti di questa regione sono tenaci e temprati dalle avversità come il paesaggio stesso, sempre pronti per una nuova esaltante avventura, ma anche felici di riscaldarsi alla locanda del posto condividendo storie di viaggi stupefacenti e tesori leggendari. Molti si guadagnano da vivere raccogliendo merci rare dal mare e prendendosi cura del crescente numero di turisti che viaggiano spesso fin qui nel corso dell'anno, altri sono legati da generazioni alla terra e hanno imparato a sopravvivere grazie all'agricoltura intelligente, ma anche raccogliendo prodotti che crescono abbondanti come i funghi selvatici e le bacche.

L'arte della navigazione, tuttavia, sembra scorrere nel sangue di tutti gli animali del luogo. Centinaia di vascelli di tutte le misure possono essere trovati attraccati ai moli o, il più delle

volte, fuori tra le onde mentre scivolano tra le correnti con la vela alzata e gonfia. Le navi raccolgono merci come alghe e sassolini, spesso utilizzati per costruire. Altre imbarcazioni servono agli esploratori che si avventurano fra le molte isole sconosciute, alla ricerca di tesori. Pochi sono i pirati, che si scontrano con la brava gente di tanto in tanto, ma per lo più stanno per conto loro, visto che gli animali di questo posto sanno come difendersi. E altri sembrano andare per mare con il solo scopo di provare il livido del vento tra i baffi.

Una quieta sensazione di aspirazione e circonferza pervade questo luogo. Forse è questa la ragione per il sorprendente numero di monasteri costruiti lungo le infide scogliere vicino al mare. Si dice che molti dei codici miniati più importanti siano stati creati nel cuore delle sale di pietra di questi edifici sacri. È sufficiente ammirare il sole che cala o si alza lasciando il mare senza tempo per capire perché i monaci trovino così tanta ispirazione in questo paesaggio mistico.

Farshore è un luogo aspro e incantevole, ricco di avventura e storia, meta di coraggiosi e sognatori... e posso continuare a esserlo fintanto che le onde del grande Mare Eterno continueranno a infrangersi sulle sue scoscese coste.

Dai diari della spedizione di Miral
Borderwatch, figlia del famoso
esploratore Rim Borderwatch

Regole Veloci

(Confrontando *Farshore* con *Everdell*)

Farshore è costruito sulla struttura meccanica principale di Everdell, ma ci sono molte importanti differenze da scoprire ed esplorare, incluse:

- Preparazione: Preparate 1 solo lavoratore per giocatore in autunno. 1 lavoratore per giocatore va posizionato su una Nave all'inizio del tracciato Nave.
- Le carte doppie nella Baia vengono impilate nello stesso slot, in modo da avere sempre 8 carte diverse in vista.
- Il mazzo di carte è stato ricostruito con molte nuove abilità e modifiche alle abilità già esistenti.
- La vostra Nave avanzerà giocando carte che corrispondono alle tessere Rosa dei Venti e grazie alle abilità delle carte, ed è un'importante risorsa di punti a fine partita.
- I segnalini Tesoro possono essere utilizzati in sostituzione di qualsiasi risorsa, ma possono anche essere una fonte significativa di punti.
- Gli eventi sono sostituiti dalle tessere Mappa. Queste possono essere moltiplicate assegnando grandi quantità di punti, quindi non devono venire ignorate. (Un singolo giocatore lasciato agire indisturbato potrebbe teoricamente ottenere 72 punti solo dalle Mappe.)
- I segnalini Occupato sono sostituiti dai segnalini Ancora. Un segnalino Ancora può essere collocato su una qualsiasi Costruzione "non ancorata" per giocare gratuitamente un Animale del colore corrispondente. Ogni giocatore può utilizzare solo 3 segnalini Ancora nel corso della partita.
- Non ci sono più luoghi rossi "aperti". Potete visitare solo quelli nella vostra città.
- In generale, le risorse sono leggermente più difficili da ottenere, e le carte sono più facili da prendere e vengono utilizzate spesso per altri scopi oltre a quello di giocarle nella vostra città.
- L'ultimo giocatore a prepararsi per ogni stagione deve effettuare dei passi aggiuntivi per regolare lo stato della partita (tessere Rosa dei Venti a ogni stagione e tessere Isola per l'estate).



STARLING
GAMES