

Tea & Rum



2-4 14+ 30'

FABIEN GRIDEL

PANORAMICA DEL GIOCO

In Tea & Rum, i giocatori cercano di prendere il controllo dell'isola e di essere uno dei due vincitori: il nuovo Re dei Pirati, il nuovo Governatore...o magari perfino entrambi! In fondo, la cosa importante è non finire tra i perdenti!

Nel corso di 5 round, i giocatori dovranno collocare e rimuovere lavoratori, gestire le risorse a disposizione e attuare la strategia più efficace per soddisfare le loro ambizioni. Il tutto mentre cercano di tenere nascoste le loro vere intenzioni, nel tentativo di non adirare il Popolo o la Corona.

Vincerà chi avrà dimostrato la propria fedeltà alla Corona o chi avrà guidato il Popolo alla ribellione?

SCOPO DEL GIOCO

Diventare il prossimo **Governatore** o **Re dei Pirati** (o entrambi!) dopo 5 round di gioco.

Esistono due tipi di punti vittoria (PV):

① **I PV BLU** rappresentano il prestigio nei confronti della Corona (vittoria da **Governatore**).

② **I PV ROSSI** rappresentano il supporto del Popolo (vittoria da **Re dei Pirati**).

Una partita può quindi concludersi con due vincitori e due perdenti!

CONTENUTO

- Questo Regolamento
- 2 Schede Riepilogo (per riassumere i vari edifici)
- 3 Inserti in Plastica (per organizzare carte e risorse)



• 1 Plancia Contratti



• 1 Plancia Alleanze



• 1 Tracciato Reputazione



• 1 Plancia Commercio



DENARO

- 12 Monete da 10\$
- 12 Monete da 5\$
- 50 Monete da 1\$



PUNTI VITTORIA

- Segnalini PV Blu (12 da 10 PV; 16 da 5 PV; 20 da 2 PV; 26 da 1 PV)
- Segnalini PV Rossi (12 da 10 PV; 16 da 5 PV; 20 da 2 PV; 26 da 1 PV)



• 4 Plance Azione



Governo



Mercato



Porto



Taverna



• 16 Tessere Azione
(per completare le plance azione)



• 1 Indicatore Primo
Giocatore (a due lati)



• 30 Carte Capitano
(6 per ogni round: I/II/III/IV/V)



• 18 Carte Contratto



• 10 Carte Alleanza



• 6 Carte Sostegno Iniziale



• 9 Carte Desiderio del Popolo
(bonus di fine round)



• 9 Carte Nave



• 75 Carte Edificio
(5 edifici diversi, in 3 copie ciascuno,
per ognuno dei 5 colori)



• 5 Tessere Ricompensa del Popolo
(1 per ogni round: I/II/III/IV/V)

Componenti per Giocatore (in 4 colori diversi):



• 4 Lavoratori



• 1 Forziere (per custodire i PV)



• 1 Pedina Stella



• 1 Pedina Popolazione

• 6 Segnalini Espansione
Magazzino (costi: 1/1/1/2/2/3)



• 1 Plancia Giocatore

Risorse:



• 22 Grano (cubetti gialli)



• 22 Legno (cubetti marroni)



• 22 Pietra (cubetti grigi)

*I cubetti sono usati prevalentemente
per costruire edifici.*



• 12 Botti (segnalini)



• 12 Tabacco (segnalini)

*Botti e tabacco sono usati
prevalentemente per i contratti.*



• 12 Cannoni (segnalini)

*I cannoni sono usati prevalentemente
per i capitani.*

Solo per Partite a 2 Giocatori:



• 8 Tessere Automa (con icone della plancia azione)



• 1 Plancia Ordine delle Azioni



• 2 Tessere Giocatore A/B



• 6 Carte Tipo di Vittoria

ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI



ANATOMIA DI UNA PLANCIA GIOCATORE



Questo gioco utilizza il simbolo "\$" per rappresentare il valore del denaro.

PREPARAZIONE (1/3)

CARTE EDIFICIO

Collocare le carte edificio a faccia in su al centro del tavolo, divise per tipo e colore.

- In una partita a 2 giocatori, usare 1 copia di ogni edificio. Di conseguenza, saranno usati tutti e 25 i tipi di edificio.
- In una partita a 3 giocatori, usare 2 copie di ogni edificio. Per ogni categoria (colore) di edificio, rimuovere dal gioco 1 tipo di edificio casuale. Ci saranno quindi 4 tipi di edificio diversi disponibili per ognuno dei 5 colori.
- In una partita a 4 giocatori, usare 3 copie di ogni edificio. Per ogni categoria (colore) di edificio, rimuovere dal gioco 1 tipo di edificio casuale. Ci saranno quindi 4 tipi di edificio diversi disponibili per ognuno dei 5 colori.



CONTRATTI E ALLEANZE

- Collocare la plancia contratti e la plancia alleanze a portata di mano dei giocatori, usando il lato corrispondente al numero di giocatori (4 giocatori o 2-3 giocatori).
- Mescolare le carte contratto per comporre una pila di pesca e collocarla nello slot più a sinistra della plancia contratti. Rivelare e collocare 1 carta contratto in ogni slot libero della plancia contratti.



- Mescolare le carte alleanza, poi rivelare e collocare 1 carta in ogni slot libero della plancia alleanze. Rimettere nella scatola le carte alleanza rimanenti.



REPUTAZIONE

- Collocare il tracciato reputazione a portata di mano dei giocatori.

PREPARAZIONE (3/3)

RICOMPENSE E DESIDERI DEL POPOLO

Per ogni round (I / II / III / IV / V):



- Determinare casualmente quale lato (blu o rosso) di ogni tessera ricompensa del popolo usare, e creare una riga con quelle tessere.
- Mescolare le carte desiderio del popolo, poi pescarne 1 casuale per ogni round e collocarla a faccia in su al di sotto della tessera ricompensa del popolo corrispondente (per un totale di 5 carte desiderio del popolo). Rimettere nella scatola le carte desiderio del popolo rimanenti.

PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Ogni giocatore:

- Prende i propri componenti (forziere, lavoratori, pedina popolazione, pedina stella, plancia giocatore e segnalini espansione magazzino).



- Colloca ciascuno dei 6 segnalini espansione magazzino in una casella del suo magazzino.
- Colloca 1 lavoratore in ciascuna delle 4 piante azione, e la pedina stella nella casella 0 del tracciato reputazione.



- Pesca 1 carta sostegno iniziale casuale e prende le risorse, il denaro, le stelle e i PV indicati su di essa (per le stelle, vedi "Tracciato Reputazione" a pagina 13), poi scarta quella carta sostegno iniziale.
- Il giocatore con meno denaro prende l'indicatore primo giocatore: sarà il primo a giocare.



STRUTTURA DEL ROUND

Il gioco si svolge nel corso di 5 round, ognuno diviso in 6 fasi da risolvere in ordine (descritte in dettaglio a seguire).



1- FASE DI PROFITTO

- Ogni giocatore ottiene un ammontare di \$ pari al suo livello sul tracciato popolazione.
- Nel primo round, ogni giocatore ottiene quindi 10\$.
- Nota: Non c'è limite al denaro che ogni giocatore può possedere.



2- FASE DI MOLO (I giocatori acquistano navi per ottenere risorse)

- In una partita a 2 giocatori, selezionare casualmente 5 delle 9 carte nave e collocarle a faccia in su in ordine di costo crescente.
- In una partita a 3 giocatori, selezionare casualmente 7 delle 9 carte nave e collocarle a faccia in su in ordine di costo crescente.
- In una partita a 4 giocatori, collocare a faccia in su tutte e 9 le carte nave in ordine di costo crescente.
- A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può pagare il costo di una nave per prendere le risorse indicate su una singola riga tra le combinazioni disponibili. Se lo fa, girare a faccia in giù la carta scelta: non sarà più disponibile per gli altri giocatori.
- La fase prosegue con il giocatore successivo in senso orario (finché ci sono giocatori che vogliono acquistare una nave).
- Ogni giocatore può acquistare più navi, ma sempre una alla volta.



USARE IL MAGAZZINO:

Ogni casella magazzino può contenere 1 sola risorsa.

In qualsiasi momento, se un giocatore non ha caselle sufficienti dove collocare le risorse, può:

- Pagare il costo in \$ indicato su un segnalino espansione magazzino per rimuoverlo, aumentando così la capienza del magazzino (vedi immagine a seguire).
- Scartare 1 risorsa a sua scelta per liberare 1 casella.

Ogni risorsa che non può essere collocata viene persa.





3- FASE DI AZIONE (I giocatori impiegano i loro lavoratori)

- Durante i round dispari (I, III e V), i giocatori rimuovono i loro lavoratori dalle plance azione.
Quando un giocatore RIMUOVE un lavoratore da una plancia azione, effettua 1 azione dalla riga di quella plancia azione corrispondente al numero di lavoratori presenti PRIMA di averlo rimosso.

ESEMPIO DI ROUND V



- Durante i round pari (II e IV), i giocatori collocano i loro lavoratori nelle plance azione.
Quando un giocatore COLLOCA un lavoratore in una plancia azione, effettua 1 azione dalla riga di quella plancia azione corrispondente al numero di lavoratori presenti DOPO averlo collocato.

ESEMPIO DI ROUND II



IMPORTANTE: Il numero di lavoratori in una plancia azione è limitato:

- In una partita a 4 giocatori, possono esserci un massimo di 4 lavoratori.
- In una partita a 2-3 giocatori, possono esserci un massimo di 3 lavoratori.

Se c'è una barra obliqua "/" nella riga, il giocatore deve scegliere quale azione intende effettuare tra quella a sinistra o quella a destra della barra obliqua.



A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore risolve le azioni di 1 suo lavoratore, da sinistra a destra se ci sono più icone. La fase prosegue con il giocatore successivo in senso orario finché tutti i giocatori non hanno rimosso/collocato i loro 4 lavoratori.

Esistono principalmente quattro tipi di azione:



COMMERCIO



COSTRUZIONE



CONTRATTO



CAPITANO

DESCRIZIONE DELLE AZIONI



AZIONE DI COSTRUZIONE

Il giocatore paga il costo in risorse di 1 carta edificio disponibile e la colloca nella sua area di gioco.

Un giocatore non può costruire due volte lo stesso edificio.

Alcuni edifici possono fornire benefici immediati (risorse, PV, ecc.) e/o bonus continui.



AZIONE DI CAPITANO

Il giocatore paga il costo (generalmente in denaro, più raramente in risorse) di 1 carta capitano disponibile e la colloca nella sua area di gioco.

Ottiene subito i bonus riportati tra gli effetti immediati (quelli nel riquadro con il fulmine).



Attivazione del Capitano: Alcune carte capitano richiedono dei cannoni. Una volta acquistate, queste carte devono essere conservate a faccia in su nella propria area di gioco e possono essere attivate durante la Fase di Azione per ottenere le ricompense associate.

Dopo che una carta capitano con dei cannoni è stata attivata, girarla a faccia in giù.

Questa attivazione non è considerata un'azione.



AZIONE DI CONTRATTO

Il giocatore paga il costo in risorse di 1 carta contratto e la colloca a faccia in su nella sua area di gioco, poi sceglie se ottenere i punti vittoria rossi o i punti vittoria blu elencati in quel contratto. Ottiene inoltre i punti vittoria e le stelle indicati nella plancia contratti al di sotto della carta contratto scelta.



DENARO

Il giocatore ottiene l'ammontare di denaro corrispondente.



REPUTAZIONE

Ogni stella fa avanzare il giocatore di 1 casella nel tracciato reputazione.



RISORSE

Per ogni icona risorsa, il giocatore ottiene la risorsa corrispondente.



Un cubetto multicolore è considerato un cubetto a scelta del giocatore.



PUNTI VITTORIA

Il giocatore ottiene punti vittoria del colore corrispondente.



COMMERCIO

Il giocatore può acquistare e vendere un qualsiasi numero di risorse. Per farlo, colloca sulla plancia commercio le risorse che vorrebbe vendere dal suo magazzino (sul lato sinistro della bilancia), poi colloca le risorse che vorrebbe comprare dalla riserva sul lato destro della bilancia. Per equilibrare la bilancia, è possibile compensare il lato più "leggero" con delle monete.



Il giocatore può scegliere 1 singolo tipo di risorsa tra quelle che sta vendendo e collocare tutte le risorse di quel tipo sul piatto in alto a sinistra della bilancia riportante un "+1". Se lo fa, ottiene un bonus di 1\$ per ogni risorsa su quel piatto.

Il giocatore può scegliere 1 singolo tipo di risorsa tra quelle che sta comprando e collocare tutte le risorse di quel tipo sul piatto in alto a destra della bilancia riportante un "-1". Se lo fa, ottiene uno sconto di 1\$ per ogni risorsa su quel piatto.

Restrizioni:

- Il bonus di vendita di +1\$ non può essere applicato ai cannoni (prezzo massimo di vendita: 7\$).
- Lo sconto di acquisto di -1\$ non può essere applicato al grano (prezzo minimo di acquisto: 2\$).
- Un giocatore non può acquistare e vendere lo stesso tipo di risorsa durante una singola azione di commercio.

Promemoria:

Un giocatore può sbloccare caselle magazzino aggiuntive in qualsiasi momento pagando il costo indicato sui suoi segnalini espansione magazzino. Una volta scartato uno di quei segnalini, può usare la casella magazzino che copriva.



Esempio: Beatrice vuole acquistare 2 cannoni e 3 grano, il cui prezzo standard sarebbe $7 + 7 + 2 + 2 + 2 = 20\$$.



Solo i cannoni possono essere collocati sul piatto in alto per ridurre il costo, facendo scendere il totale a: $6 + 6 + 2 + 2 + 2 = 18\$$.



Beatrice vuole vendere 2 pietra e 1 legno, il cui valore standard sarebbe $4 + 4 + 3 = 11\$$.



Decide di collocare la risorsa più numerosa (pietra) sul piatto in alto, così da aumentarne di 1\$ il valore, per un nuovo totale di $5 + 5 + 3 = 13\$$.



Per equilibrare la transazione, deve aggiungere 5\$ dalla sua plancia al lato sinistro della bilancia, così che il valore di ogni lato sia uguale.



Prende quindi tutte le risorse dal lato destro e scarta tutte quelle nel lato sinistro, concludendo l'azione di commercio.

18\$=18\$

Ogni plancia azione presenta un beneficio alternativo indicato nella parte inferiore della plancia. Se non desidera effettuare l'azione disponibile nella riga attuale, un giocatore può sempre scegliere di ottenere invece il beneficio alternativo di quella plancia azione.



IMPORTANTE:

- Nella stessa plancia azione possono trovarsi più lavoratori dello stesso colore simultaneamente.
- Prima o dopo la sua azione, un giocatore in possesso di una carta capitano a faccia in su che richiede 1 o più cannoni può pagare quei cannoni per ottenere i benefici corrispondenti (la carta capitano viene quindi girata a faccia in giù). Se non lo fa, potrà comunque usare quell'effetto in un round successivo.



FINCHÉ UN GIOCATORE NON HA OTTENUTO 8 PV BLU, TUTTI I SUOI PV SONO VISIBILI A TUTTI I GIOCATORI. NON APPENA OTTIENE 8 PUNTI VITTORIA BLU, UN GIOCATORE DEVE PRENDERE 1 CARTA ALLEANZA PER SANCIRE LA SUA LEALTÀ ALLA CORONA (VEDI "ALLEANZA" A PAGINA 13).



4- FASE DI DESIDERIO (I giocatori ottengono le ricompense dal Popolo)
Ogni giocatore calcola il totale delle icone (igiene, sicurezza e intrattenimento) che possiede corrispondenti alla carta desiderio del Popolo del round attuale. Se sulla carta desiderio del Popolo compaiono più icone, ogni giocatore somma tra loro tutte le icone corrispondenti che possiede. Il giocatore o i giocatori con il totale di icone più alto ricevono la ricompensa indicata sulla tessera ricompensa del Popolo del round attuale.



Un giocatore con un totale di 0 icone non riceve mai alcuna ricompensa.

In caso di parità per la prima posizione, tutti i giocatori in parità ricevono la ricompensa per la prima posizione e nessuno quella per la seconda posizione. In caso di parità per la seconda posizione, tutti i giocatori in parità ricevono la ricompensa per la seconda posizione.



5- FASE DI POPOLAZIONE (La popolazione aumenta)
Ogni giocatore aumenta di 1 il suo livello sul tracciato popolazione.



6- FASE DI FINE ROUND (Nuovi contratti, nuovi capitani e nuovo primo giocatore).
• Far scorrere più a destra possibile tutti i contratti non completati nella plancia contratti, poi rivelare e collocare 1 carta contratto in ogni slot libero.
• Aggiungere le carte capitano del round successivo (II/III/IV/V): 4 capitani in una partita a 4 giocatori o 3 capitani in una partita a 2-3 giocatori. I capitani del round precedenti restano disponibili.
• Passare l'indicatore primo giocatore al giocatore successivo in senso orario e girarlo.

ANATOMIA DI UNA CARTA



ALLEANZA: DIMOSTRARE VALORE E LEALTÀ ALLA CORONA



All'inizio della partita, i punti vittoria (rossi e blu) sono considerati un'informazione pubblica. Non appena un giocatore ottiene il suo ottavo PV blu, però, deve scegliere come intende dimostrare alla Corona di meritare la carica di Governatore. Non appena un giocatore ottiene 8 punti vittoria blu, colloca tutti i suoi PV (blu e rossi) nel suo forziere.



Da quel momento in poi:

- Tutti i punti vittoria rossi e blu guadagnati da quel giocatore vengono collocati nel suo forziere, e solo quel giocatore può guardarli.
- Quel giocatore sceglie 1 carta alleanza tra quelle ancora disponibili e la colloca a faccia in su nella sua area di gioco.
- Quel giocatore ottiene immediatamente i punti vittoria rossi indicati sulla carta alleanza scelta.

Nel raro caso in cui due o più giocatori ottengano l'ottavo punto vittoria blu nello stesso momento, essi scelgono la carta alleanza in ordine di turno.

Nel corso della partita, un giocatore può girare la sua carta alleanza non appena ne soddisfa le condizioni, dimostrando lealtà alla Corona.

Se un giocatore non ha soddisfatto le condizioni della sua alleanza alla fine della partita, non può vincere come Governatore a prescindere dal totale dei suoi PV blu.

Nota: Un giocatore che cerca di vincere come Re dei Pirati (PV rossi) non è obbligato a soddisfare le condizioni della sua alleanza.



MOLTO IMPORTANTE: Alla fine della partita, la differenza tra i punti vittoria blu e rossi di un giocatore non può essere superiore a 10 (vedi "Fine della Partita" a pagina 14).



Max 10



TRACCIATO REPUTAZIONE



Quando un giocatore ottiene una stella, avanza nel tracciato reputazione e ottiene immediatamente risorse, PV, denaro o azioni secondo quanto indicato.

Se c'è una barra obliqua "/" nella casella, il giocatore deve scegliere quale effetto risolvere tra quello a sinistra o quello a destra della barra obliqua.



Se un giocatore avanza di più caselle simultaneamente, risolve gli effetti di ogni casella prima di proseguire con la successiva.



FINE DELLA PARTITA

Adesso 1 o 2 giocatori si ergeranno vincitori, senza stilare alcuna classifica tra di loro.

Alla fine del Round V, la partita termina. Risolvere in ordine i seguenti effetti:

- Le carte capitano che richiedono dei cannoni possono essere attivate per ottenere le ricompense associate e poi girate a faccia in giù. Questa attivazione non è considerata un'azione.
- Ogni giocatore che può dimostrare la propria lealtà alla Corona, pagando eventuali risorse o denaro, può farlo.
- Ogni giocatore vende tutte le risorse rimanenti nel suo magazzino al prezzo standard.



- Ogni giocatore può quindi scambiare segretamente 10\$ con 1 punto vittoria (blu o rosso) un qualsiasi numero di volte.



- Se la differenza tra i PV blu e rossi di un giocatore è superiore a 10, quel giocatore perde PV finché la differenza non si riduce a 10.

• A questo punto viene determinato il Governatore:

• Un giocatore che non ha dimostrato la propria lealtà alla Corona soddisfacendo le condizioni della sua carta alleanza non può vincere come Governatore.

• Nota: Non è obbligatorio competere per la vittoria da Governatore.

• Se nessun giocatore compete per la vittoria da Governatore, non viene nominato alcun Governatore.

• Se 1 solo giocatore ha dimostrato la propria lealtà alla Corona, viene automaticamente nominato Governatore a prescindere dai suoi PV totali.

• Se più giocatori hanno dimostrato la propria lealtà alla Corona, il giocatore tra questi con più PV blu viene nominato Governatore. In caso di parità, viene nominato il giocatore in parità con più PV rossi. Se la parità persiste, quei giocatori condividono la vittoria da Governatore.

• A questo punto viene determinato il Re dei Pirati. Il giocatore con più PV rossi viene nominato Re dei Pirati. In caso di parità, viene nominato il giocatore in parità con più PV blu. Se la parità persiste, quei giocatori condividono la vittoria da Re dei Pirati.

Nota: Se non viene nominato alcun Governatore, la partita avrà 1 solo vincitore. È perfino possibile che il Governatore sia anche il Re dei Pirati. Anche in tal caso, la partita avrà 1 solo vincitore.



Per un finale più emozionante e divertente, meglio confrontare i punti vittoria un passo alla volta:

- Chi ha totalizzato 10 PV blu?
- Chi ha totalizzato 20 PV blu?
- Chi ha totalizzato 30 PV blu?
- Chi ha totalizzato 35 PV blu?

... E così via. La tensione sarà palpabile fino alla fine!

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Queste regole elencano solo gli elementi che differiscono dalle partite a 3-4 giocatori. Se una regola non viene specificata in questa sezione, usare le regole della preparazione per 3 giocatori.



L'automa è un giocatore fittizio che colloca e rimuove lavoratori interagendo con le plance azione.

PREPARAZIONE

• Usare le tessere azioni e le plance contratti e alleanze sul lato per 2-3 giocatori.

2-3

• Ogni giocatore umano svolge la preparazione normalmente.

• L'automa prende i lavoratori di uno dei colori inutilizzati, ma non possiede plancia giocatore né risorse.



• L'automa usa solo i 4 lavoratori nelle plance azione.



• Mescolare le 6 carte tipo di vittoria, poi collocarne 1 a faccia in giù al di sopra di ogni tessera ricompensa del Popolo, senza guardarla.



• Rimettere nella scatola la carta tipo di vittoria inutilizzata, senza guardarla.

• Dopo aver pescato le carte sostegno iniziale, il giocatore con meno denaro prende la tessera "Giocatore A" e l'altro la tessera "Giocatore B".



• Collocare la plancia ordine delle azioni sul lato che inizia con il Giocatore A e collocare 1 pedina stella di un colore inutilizzato sulla prima casella per indicare chi agisce.



• Girare a faccia in giù gli 8 segnalini automa e mescolarli.



EDIFICI

• Non rimuovere alcun tipo di edificio per ogni categoria di edificio (sono in gioco tutti e 25 i tipi di edificio).

• Ogni edificio è disponibile in 1 sola copia.



FASE DI MOLO

• L'automa non partecipa a questa fase.

• Selezionare casualmente 5 delle 9 carte nave e collocarle a faccia in su in ordine di costo crescente.

ORDINE DI TURNO

I giocatori e l'automa seguono la plancia ordine delle azioni per determinare chi agisce.



Far avanzare ogni volta la pedina stella di 1 casella. Quando raggiunge la fine, girare la plancia per iniziare il round successivo.

QUANDO TOCCA ALL'AUTOMA

Pescare 1 segnalino automa casuale, che indica la plancia azione su cui l'automa colloca 1 lavoratore o da dove lo rimuove.



- A seconda del round attuale, collocare o rimuovere 1 lavoratore dell'automa dalla plancia corrispondente.
- L'automa non effettua alcuna azione.
- Se l'automa non può collocare un lavoratore sulla plancia azione scelta, pescare invece un altro segnalino automa.

INIZIO DI OGNI ROUND

• Girare a faccia in giù gli 8 segnalini automa e mescolarli.



• Rivelare la carta tipo di vittoria di quel round, che può essere:

- Rossa = Vittoria del Popolo (Re dei Pirati)
- Blu = Vittoria della Corona (Governatore)



FINE DELLA PARTITA

Alla fine del Round V, il colore corrispondente al maggior numero di carte tipo di vittoria determina come stabilire il vincitore.

In pratica, i giocatori scoprono gradualmente durante la partita quale colore deciderà la vittoria finale.

La sequenza di fine della partita rimane la stessa di una partita a 3-4 giocatori, ma il vincitore sarà soltanto 1.

Tutte le normali limitazioni di una partita standard (come la differenza massima di 10 tra PV rossi e blu) continuano a essere applicate.



In questo esempio, la vittoria va al vincitore con più PV blu (che abbia soddisfatto le condizioni della sua alleanza).

CASO SPECIALE: Se il colore della vittoria finale è il blu, ma nessun giocatore ha dimostrato la propria lealtà alla Corona, la partita non avrà alcun vincitore.

Nota: Può capitare che sia possibile determinare il vincitore prima della fine del Round V se:

- Il colore della vittoria finale è il blu;
- 1 solo giocatore ha dimostrato la propria lealtà alla Corona;
- L'avversario non può più dimostrare la propria.



EFFETTI DEI CAPITANI:

#	Round	Costo in \$	Effetti Immediati	Cannoni	Effetti dei Cannoni	Icone Desiderio
1	I	3	★		2	
2	I	3	★★			
3	I		★		3	
4	I	4			2 + 2	
5	I	4	★		3 / 3	
6	I	3	1			
7	II	5	★		2	
8	II	5	★		3	
9	II	6	★		4	
10	II	5	★			
11	II	6 / 2	★		★ ★ 1	
12	II	6	★ ★			
13	III	7	★		6 / 6	
14	III	7	★ 2		+ 2	
15	III	2	★ ★		4	
16	III	8	2			
17	III	8	★		7	
18	III	8			3 + 2	
19	IV	9	★ 1			
20	IV	9	★		3	
21	IV	4	★ 3			
22	IV	10			5	
23	IV	10	★ ★		4	
24	IV	10	★		8	
25	V	11	★ 2		4	
26	V	11	★		5	
27	V	12	★			
28	V	12	★		2 + 2	
29	V	6	★		4	
30	V	11	★		4 + 4	



EDIFICI



NOMI ED EFFETTI DEGLI EDIFICI:

#	Nome	Effetti Continui	PV	Effetti Immediati	Icone Desiderio
1	Chiesa	Durante la Fase di Profitto, ottieni 3 monete	3		
2	Accademia		2/2		
3	Palazzo	Ogni volta che effettui un'azione sulla plancia Governo, ottieni 1 PV blu	2		
4	Statua		4		
5	Piazza Cittadina		4		
6	Gilda degli Architetti	Ogni volta che effettui un'azione di costruzione, ottieni 4\$	1		
7	Officina	Riduci di 1 cubetto a tua scelta il costo di ogni edificio che costruisci	1		
8	Magazzino		3	Scarta tutti i segnalini espansione magazzino	
9	Essiccatoio di Tabacco	In qualsiasi momento, puoi scambiare 3 legna con 2 tabacco	2		
10	Distilleria	In qualsiasi momento, puoi scambiare 3 grano con 2 botti	2		
11	Pozzo		1		
12	Terme		1		
13	Lavatoio		1		
14	Spezieria		3		
15	Latrine Pubbliche		1		
16	Municipio	In qualsiasi momento, puoi scambiare X botti con X stelle	2		
17	Osteria	Riduci di 1\$ il costo di ogni nave che acquisti	3		
18	Locanda		2		
19	Sala Comune		2		
20	Bisca		3		
21	Prigione	Riduci di 2\$ il costo di ogni capitano che assoldi	1/2		
22	Torre di Osservazione		3		
23	Fortino		1		
24	Fucina	Durante la Fase di Profitto, puoi scambiare X pietra con X cannoni	2		
25	Caserma		2		

ALLEANZE



REQUISITI DI ALLEANZA PER AMBIRE ALLA VITTORIA DA GOVERNATORE:

#	Requisito per ambire alla vittoria da Governatore	PV Rossi
1	Alla fine della partita, hai costruito 7 o più edifici.	3
2	Alla fine della partita, il tuo livello sul tracciato popolazione è pari o superiore a 19.	5
3	Alla fine della partita, hai costruito 4 o più edifici dello stesso colore.	4
4	Alla fine della partita, il tuo livello sul tracciato reputazione è pari o superiore a 20.	4
5	Alla fine della partita, hai costruito 5 o più edifici, assoldato 4 o più capitani e completato 3 o più contratti.	2
6	Alla fine della partita, la differenza tra i tuoi PV blu e rossi è pari o inferiore a 5.	3
7	Alla fine della partita, hai completato 4 o più contratti.	5
8	Alla fine della partita, hai assoldato 6 o più capitani.	2
9	Durante o alla fine della partita, scarta simultaneamente 20\$. Farlo non è considerato un'azione.	1
10	Durante o alla fine della partita, scarta simultaneamente 1 botte, 1 tabacco e 1 cannone. Farlo non è considerato un'azione.	1

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Fabien Gridel
Illustrazioni: Adrien Journal
Sviluppo: Cédrick Caumont & Gwendoline Caumont
Comunicazione: Gwendoline Caumont
Produzione: Eva Madenoglu & Lumturiye Krasniqi
Responsabile Prodotto: Lumturiye Krasniqi
Traduzione: Bertrand Furcas
Revisione: Luca Baboni & Lorenzo Fanelli



© CAPTAIN GAMES 2026. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
 info@captain.games • www.captain.games
 Rue Bruyère Saint-Jean, 104 • 1410 Waterloo • Belgio

Seguici sui nostri canali social!



L'autore desidera ringraziare in particolare Fabien Janots e Marie-Laure Florea per tutti i test effettuati, soprattutto per la modalità a 2 giocatori e per le numerose modifiche che sono state necessarie.

La pertinenza delle loro osservazioni e dei loro contributi ha rappresentato una svolta fondamentale nello sviluppo del gioco.

Fabien desidera inoltre sottolineare la fiducia incondizionata che Captain Games ha dimostrato in tutte le fasi che hanno caratterizzato la realizzazione di Tea & Rum.

Captain Games ringrazia...

Fabien Gridel,
Eva Madenoglu,
Elfine Caumont,
Salman Shahid,
Cyril Maréchal,
Ilir Kadriaj,
Gentian,
Daisy, Robin, Valentin & Rémi Legoff,
Marc Caumont,
Elisabeth Aubert,
Ibrahim Kouanda,
Murielle Lemmens,
Nolan Waterplas,
Nicolas Boseret,
Agnès Brison,
Nicolas Opdebeeck,
Laurent & Helene d'Aries,
Laurence Liénard,
Ysaline Detollenaere,
François Romain,
Christophe Arnoult,
Alan & Janet Moon,
Ian Sebastian Bach,
Lydie Tudal & Adrien Martinot,
Maxime Damien,
Fannyfique,

Eric Lalberteaux,
Manon Chauvin,
Laura Olivier,
Nicolas Doguet,
Johan Pierlot,
Sébastien, Stéphanie, Margaux & Thomas Dubois,
Timm Metivier,
Dan DiLorenzo,
Sandra Steffensen,
Debbie Ridpath Ohi & Jeff Ridpath,
Markus, Annika & Mattis Lützner,
Annika & Sam Domke,
Patrick Scholz,
Darius Dreßler,
Lorenzo Fanelli,
Massimo Bianchini,
Luca Cattini,
Valentine D'Auria,
Claire De Langautier,
Emmanuel Barrière,
Jeoffrey Garcin,
Anthony Di Maria,
Baptiste Brault,
Hadrien Colas,
Jérôme Amirbacasse,
Kevin Guide,
Nicolas Boulogne,
Pierre Wallyn,
Victor Deneuve,
Carine Baelen & Nicolas Maréchal,
Grant Lyon,
Tanguy Gréban,
Olivier Bailly,
Constantin Szabo,
Grégory Palm,
Tibad Hevesi,
Bobby West,
Maxildan,
Rofellos,
Scott Alden,
Stefan «Cyborg» Brunelle,
Des Jeux en Cravate,
Theo Vitte,
Bert De Smet,
Catherine Zylmans,

Le mot de jeux,
Tom joue,
Ludi Nat,
Undécent,
Hamza,
Julien Sharp,
Colton Carpenter,
Céline & Yoann Levet,
Cédric Gimzia,
Drew Fornoff,
John Hannasch,
Andrew Delacruz,
Didier Van Den Broek,
Damien (UMDJ),
Simon "Le Passe Temps" Murat,
Corey Thompson,
Stephen Conway,
Thomas Koegler,
Philippe Mouret,
Candice Harris,
Matt Fonda,
Zee Garcia,
Camilla Cleghorn,
Marc-André Bujold,
Carnet des Geekeries,
Meyklar,
Cédric (Golden Meeple),
Martin & Aline Vidberg,
Les Licornes (Gwen Lebas,
Sophie Douchy, Servanne Dehennault),
Nicolas Benoist,
Ludicieux,
Frank Kulkmann,
Jackson Roberts,
Connie & Dan Schmitt,
Yannick Mescam,
Philine Wollast,
Cyrile & Maud Daujean,
Antoine & Esteban Bauza,
Albertine Ralenti,
Franck Lefebvre,
Corentin et Caroline (Iacopinegeek),
Ann Pichot,
Quentin Daspremont,
L'équipe Cubitus,

Nadim Mounneh,
Chad & Dorris Roberts,
Michelle Zentis,
Sean Brown,
Michel Dufranne,
Marian McBrine,
Matthias Wagner,
Simon Vierk,
Elodie Migeal,
crok_meeple,
boardgamenick,
Martin Labbé,
Raphael & Jérémie (Es-tu Game?),
pro.meeple,
BoardGameFlix,
meeplecorner,
David & Stéphanie (TU JOUES OU QUOI),
Case départ,
ludox_project,
witchy_meeple,
meepleuisse,
clemantine_jeux,
jessicasmeeplelife,
Matt C'ludik,
alexetkim_,
o.jeux_de_phoenix,
Margaux Janssen,
Madalina Florea,
Rebecca Mirzabekiantz,
Ludotrotter,
Joan Collet,
thorn.at.game,
Guillaume,
Tony,
meeple_addict,
premier_lancer,
Jade.

tutti i giocatori del Gathering of Friends, del BGGcon, del Dice Tower East e West e i partecipanti di Étourvy, così come tutti gli altri giocatori incontrati durante festival e altri eventi ludici che potremmo aver dimenticato.



Ottieni 4\$



Scegli se risolvere il lato a sinistra
OPPURE quello a destra dell'icona



Avanza di 1 casella nel tracciato
reputazione



Paga 2\$ in meno



Risolvi il lato a sinistra E quello a
destra dell'icona



Effettua un'azione di commercio



1 cubetto giallo (grano)



Ottieni 3 punti vittoria rossi



Effettua un'azione di contratto



1 cubetto marrone (legno)



Ottieni 4 punti vittoria blu



Effettua un'azione di costruzione



1 cubetto grigio (pietra)



Desideri del Popolo (sicurezza,
igiene e intrattenimento)



Ogni volta che effettui un'azione di
costruzione...



1 cubetto di un colore a tua scelta



Avanza di 1 casella nel tracciato
popolazione



Riduci di 1 cubetto a tua scelta il
costo di ogni edificio che costruisci



Paga 1 cubetto in meno



Riduci di 1\$ il costo di ogni nave
che acquisti



Effettua un'azione di capitano



1 botte



Scarta 1 segnalino espansione
magazzino



Riduci di 2\$ il costo di ogni capitano
che assoldi



1 tabacco



Ogni volta che effettui un'azione
sulla plancia Governo...



1 cannone



Durante la Fase di Profitto...



Paga 1 cannone per...



Durante la Fase di Azione...



Risolvi immediatamente questo
effetto

