

# Upon A Salty Ocean



Un gioco di Marco Pranzo

All'inizio del XVI secolo la città di Rouen era il principale porto francese. La ricchezza della città si fondava sulla pesca ed il commercio di pesce salato. Il sale prodotto nelle saline veniva caricato sulle navi ed era utilizzato per conservare aringhe e merluzzi pescati nell'Atlantico. Navi cariche di barili di sale lasciavano Rouen per pescare nell'Oceano Atlantico, e, una volta tornate, i pesci salati erano venduti nei mercati cittadini.

I giocatori rappresentano famiglie di mercanti che cercano di arricchirsi investendo in navi ed edifici cittadini. Chi sarà il mercante più ricco quando Francesco I re di Francia arriverà in visita a Rouen?

## SETUP

① Mettete il tabellone sul tavolo. Ogni giocatore prende navi e cubetti del proprio colore e una Plancia giocatore.

② Ogni giocatore piazza un cubetto nella posizione a sinistra nella traccia Saline.

③ Piazzate gli indicatori Prezzo nella riga di mezzo della Tabella Marché.

④ Sorteggiate il primo giocatore e poi piazzare un cubetto di ogni giocatore nella traccia Ordine di gioco in senso orario.

⑤ Piazzate gli indicatori Azione nella posizione iniziale della Tabella Azioni.

⑨ Ogni giocatore mette la tessera Caravella 1 nel porto di Rouen. La nave parte con 3 barili di sale. Per mostrarlo, il giocatore dispone tre cubetti bianchi sullo spazio della Caravella 1 nella sua Plancia. I cubetti rosa rappresentano barili di aringhe e cubetti viola di merluzzo. Mettere i rimanenti cubetti vicino il tabellone. Ricorda che i cubetti grandi valgono 4 cubetti.



⑥ Piazzate sulla traccia Denaro un dischetto per giocatore rispettivamente nelle posizioni 10, 12, 14 e 16 seguendo l'ordine di gioco. Durante il gioco questa traccia indica il denaro posseduto dai giocatori.

⑦ Scegliete a caso 5 tessere Evento e disponetele coperte nella traccia Turni. Scoprire la prima tessera. Riponete le altre tessere a faccia coperta vicino al tabellone.

⑧ Ogni giocatore piazza un proprio cubetto nella prima colonna del Dépôt.



Plancia giocatore



Gli edifici mostrano uno o più simboli all'interno di un cerchio: il simbolo descrive l'effetto dell'edificio. Se il cerchio è una linea continua, l'effetto avviene al termine della partita. Se la linea è tratteggiata, l'effetto avviene durante il turno del giocatore.

## Svolgimento del gioco

Una partita consiste in 5 turni e ogni turno è diviso in 3 fasi:

- 1) EVENTI
- 2) AZIONI
- 3) FINE TURNO

Nota: le regole qui riportate sono per il gioco a 4 giocatori. Un apposito capitolo alla fine del regolamento descrive i cambiamenti da fare per le partite con 2 o 3 giocatori.

### FASE 1 - EVENTI

All'inizio del turno viene attivato l'Evento corrispondente e:

- Viene modificato il prezzo di vendita di ogni merce della Tabella Marchè come specificato nella tessera Evento.
- Entrano in vigore le condizioni meteorologiche indicate sulla tessera Evento che avranno effetto su tutte le navi che lasceranno il porto di Rouen ed entreranno nel mare aperto fino alla fine del turno. Se una nave è già nel mare aperto non subirà gli effetti dell'Evento corrente (Pirati o Tempesta).

Alla fine della fase Eventi viene scoperta la tessera Evento del turno successivo. Nota: questa tessera appena scoperta non è in vigore per il turno corrente, ma serve a dare ai giocatori delle indicazioni riguardo l'andamento futuro. Nel quinto ed ultimo turno, non verrà ovviamente scoperta nessuna tessera evento.

### FASE 2 - AZIONI

La fase 2 è divisa in un numero variabile di round. In ogni round i giocatori, seguendo l'ordine di gioco, possono effettuare un'azione o passare per il round corrente. Se il giocatore effettua una azione deve pagare il costo di attivazione associato al tipo di azione e l'indicatore Azione corrispondente viene incrementato di 1 nella Tabella Azioni. Di conseguenza, i giocatori

che vorranno poi effettuare quel tipo di azione dovranno pagare un prezzo maggiore. Se un giocatore passa può sempre decidere di effettuare azioni nel round successivo. Ci sono 4 tipi di azione:



Città



Navigazione



Porto



Mercato

La fase Azioni termina quando nessun giocatore vuole pagare il costo di attivazione per svolgere una nuova azione. Se il costo di attivazione raggiunge 10 monete non verrà ulteriormente incrementato e tutte le azioni di quel tipo costeranno 10.

E' possibile andare in negativo contraendo un debito. Però, se un giocatore va in negativo deve pagare 1 moneta aggiuntiva di interessi nel momento in cui va in negativo e 1 moneta a fine turno se termina il turno in negativo.

*Esempio: Anna ha 2 monete e 3 aringhe (prezzo corrente 3). Il costo di una azione Mercato è 4. Anna gioca Vendita al Mercato pagando 4 monete e va in negativo a -2 monete. Immediatamente deve pagare 1 moneta di interessi arrivando a 3 monete in negativo. Dopo la vendita riceve 9 monete e arriva a 6 monete. A fine turno essendo in positivo non dovrà pagare 1 moneta addizionale di interessi.*

### FASE 3 - FINE TURNO

Durante la fase di fine turno si svolgono le seguenti operazioni:

1. I giocatori con il Phare o la Fier de Saint Romain possono usare le abilità speciali degli edifici. Gli indicatori di utilizzo del Gros Horloge vengono rimessi nella posizione originale.
2. Saline producono il sale in base al valore della traccia delle Saline. Il sale prodotto viene immagazzinato direttamente nel Dépôt (Plan-

cia giocatore).

3. Gli Auberge generano la loro rendita.
4. Banque e Salle des Coffres generano la loro rendita.
5. I giocatori in negativo alla fine del turno pagano 1 moneta di interessi. Se il limite inferiore (-22) è stato raggiunto, gli interessi non vanno pagati.
6. Gli indicatori delle azioni vanno posizionati a zero nella tabella Azioni.
7. I giocatori controllano se non è stato superato il massimo numero di monete. Il massimo numero di monete è 40 se il giocatore non ha la Banque e 80 se è senza il Salle des Coffres. Se il limite è superato l'indicatore del numero di monete va spostato in basso fino al raggiungimento del limite. *Esempio: alla fine del turno Luca ha 44 monete ma non ha la Banque. E' costretto a scartare 4 monete.*
8. Viene stabilito il nuovo ordine di gioco dal giocatore che ha meno monete al giocatore che ne ha di più. *Esempio: alla fine del turno Anna ha 12 monete, Bea 18 e Carlo 15. L'ordine di turno è Anna, Carlo e Bea. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di monete, il giocatore con il dischetto posizionato più in alto gioca per primo.*

## Fine del gioco

La partita termina alla fine del quinto turno quando il Re di Francia Francesco I arriva in visita a Rouen. Alcuni edifici (Hotel de ville, Notre Dame, St. Maclou, Notre Dame Vitraills e il Phare) danno dei punti aggiuntivi a fine partita. I punti aggiuntivi degli edifici vanno aggiunti dopo i controlli sul numero massimo di monete e non influiscono sui limiti della Banque e Salle des Coffres.

Il vincitore è il giocatore con più monete. In caso di parità, il giocatore

## ESEMPIO DI TURNO



**Anna** costruisce una Saline (Città) e paga 0 monete. Il costo di attivazione delle azioni Città cresce di 1.  
**Bea** effettua una vendita (Mercato) e paga 0. Il costo delle azioni Mercato cresce di 1.



**Carlo** svolge una azione Città comprando l'Auberge e pagando 1. Le azioni Città salgono a 2.  
**Anna** sposta le sue navi dal porto al mare aperto (Navigazione) pagando 0. Le azioni Navigazione salgono ad 1.

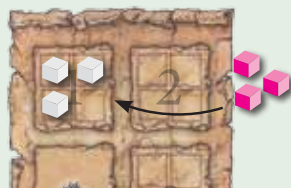


**Bea** passa.  
**Carlo** passa.  
**Anna** acquista i Chantier Naval (Città) pagando 2 ed incrementando il costo a 3. Dopo ciò **Bea** passa, **Carlo** passa e **Anna** passa.  
Il turno si conclude.

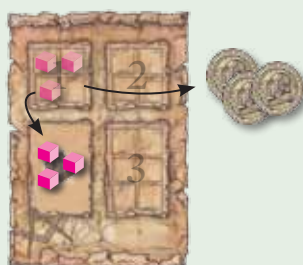
## ESEMPIO DI AZIONE



Carlo sceglie e paga una azione **Navigazione**: sposta la sua nave dal porto di Rouen al mare aperto. Carlo vuole pescare aringhe e scambia i barili di sale (cubetti bianchi) dalla stiva della nave (plancia giocatore) in barili di aringhe (cubetti rosa).



Come azione successiva, paga un'altra azione **Navigazione** per rientrare in porto. Dopo di che scegli una azione **Mercato** per vendere le 3 aringhe pescate guadagnando 12 monete ( $4 \times 3 = 12$ ) e l'indicatore prezzo viene abbassato di uno nella tabella Marchè. Alternativamente avrebbe potuto scegliere una azione Porto per spostare i barili di aringhe nel proprio Dépôt.



con più edifici vincerà (in questo caso, ogni edificio, come ad esempio Notre Dame, conta al massimo uno). In caso di ulteriore parità i giocatori divideranno la vittoria.

Nota: è possibile avere più di 100 monete facendo fare al dischetto indicatore delle monete più di un giro. Per ricordarsi di ciò basta mettere un cubetto risorsa sopra i dischetti che hanno completato un giro.

## Azioni

Il tipo di azione è indicato in parentesi:

• **Acquisto di una Saline (Città)**: con questa azione il giocatore sposta il proprio indicatore di uno step nella traccia Saline.

• **Acquisto di un edificio (Città)**: il giocatore acquista un edificio della città e piazza sul tabellone un proprio cubetto nell'apposito spazio accanto edificio. Un giocatore non può avere più copie dello stesso edificio.

• **Navigazione in mare aperto e pesca (Navigazione)**: il giocatore può spostare una o più delle proprie navi

dal porto di Rouen in mare aperto. Ogni barile di sale trasportato viene trasformato in un barile di pesce (aringhe o merluzzi a scelta del giocatore). Una nave può pescare sia aringhe che merluzzi se il giocatore lo desidera.

• **Navigazione verso Rouen (Navigazione)**: il giocatore può muovere una o più delle proprie navi dal mare aperto al porto di Rouen.

• **Costruzione di una nave (Porto)**: il giocatore costruisce una nave. Si possono costruire navi solo se è stato costruito almeno un Chantier Naval e una Academie de la Marine. Una Caravella costa 6 monete (3 monete per l'uso del Chantier Naval e 3 per l'Academie de la Marine), mentre una Caracca costa 8 monete (4 monete per l'uso del Chantier Naval e 4 per l'Academie de la Marine). Se c'è solo un Chantier Naval o una Academie de la Marine il proprietario dell'edificio riceve le monete spese nel proprio edificio. Se ci sono due Chantier Naval o 2 Academie de la Marine i proprietari ricevono 1 moneta per la costruzione

di una Caravella e 2 per la costruzione di una Caracca.

Come mostrato nella Plancia giocatore, ogni giocatore può avere al massimo 2 Caravelle e 1 Caracca.

*Esempio: Anna e Carlo hanno entrambi l'Academie de la Marine, mentre Bea ha il Chantier Naval. Se Marco costruisce una Caracca deve pagare 8 monete: Carlo e Anna ricevono 2 monete e Bea ne riceve 4. Se Anna costruisce una Caravella deve pagare 3 monete (0 per l'Academie de la Marine visto che ne possiede una) e Bea riceve 3 monete.*

• **Movimento merce (Porto)**: questa azione permette di spostare la merce tra il Dépôt (Plancia giocatore) e le navi in porto. Il massimo numero di barili che il Dépôt può contenere è 6. Se il giocatore ha costruito il Dépôt livello 1 il massimo numero permesso è 15, mentre è 30 se ha il Dépôt livello 2. Se al termine dell'azione la capacità del Dépôt viene superata i barili in eccesso vanno scartati (il giocatore decide quali).

*Esempio: una nave è in porto con 4 merluzzi. Nel Dépôt (Plancia giocatore) ci sono 3 barili di sale. Giocando l'azione movimento merce, Anna può caricare 3 barili di sale sulla Caravella e mettere i 4 barili di merluzzo nel Dépôt.*

• **Vendita al mercato (Mercato)**: questa azione permette di vendere al Mercato un tipo di merce (sale, aringhe, merluzzi). I beni venduti possono trovarsi nella stiva di una nave in porto e/o nel Dépôt. Il prezzo unitario di vendita è dato dalla tabella Marchè. Dopo la vendita il prezzo corrente della merce viene diminuito di 1 step ogni 8 barili venduti (arrotondati in eccesso). Di due step nel gioco a 2 giocatori. *Esempio: Anna vende 6 barili di aringhe (cubetti rosa) quando il prezzo unitario è di 5 monete a barile (2° riga) e riceve 30 monete. Dopo la vendita il prezzo scende di 1 passo a 4 monete a barile (3° riga).*





• **Acquisto dal Mercato (Mercato)**: questa azione permette di acquistare barili di un tipo di merce e metterli nel proprio Dépôt. Il prezzo corrente non viene modificato. Se il prezzo del sale è 0 è possibile acquistarlo pagando 1 moneta per ogni barile.

## Eventi

Le tessere evento mostrano il cambiamento di prezzo per ogni tipo di merce e le condizioni meteorologiche o l'evento presenti nel mare aperto.



Le condizioni meteorologiche/evento possono essere:

- **Calmo** : nessun effetto
- **Tempesta** : quando una nave entra nel mare in tempesta viene danneggiata e la capacità della sua stiva ridotta di uno. Il danno è rappresentato mettendo un proprio cubetto nella stiva della nave. Inoltre può essere presente anche un evento addizionale:
- **Pirati** : la prima nave che entra nel mare aperto è attaccata da pirati e subisce due danni. Tutte le altre navi, anche di giocatori differenti, non subiscono danni.
- **Pesca povera** : un barile di sale viene scartato da ogni nave che entra nel mare aperto senza trasformarsi in pesce.

## Edifici

Gli edifici disponibili sono:



**Saline (salina):** ogni giocatore inizia la partita con una Saline di capacità 3. La seconda produrrà 4 barili di sale addizionali (per un totale di 7), la terza 3 barili in più e la quarta 2 (per un totale di 10 e 12). Il sale viene prodotto al termine del turno e immagazzinato nel Dépôt.



**Dépôt (magazzino):** ogni giocatore può immagazzinare fino a 6 barili (sale e/o pesce) senza ricorrere al miglioramento del Dépôt. Un Dépôt livello 1 può contenere fino a 15 barili ed un Dépôt livello 2 ne può contenere fino a 30. Se la capacità viene superata i barili in eccesso vengono scartati. Ogni giocatore può immagazzinare solo la propria merce.



**Banque e Salle des Coffres (banca e camera blindata):** senza la Banque alla fine del turno il giocatore può avere al massimo 40 monete. Con la Banque il limite è 80. Inoltre, alla fine del turno, la Banque genera 1 moneta ogni 20 monete possedute dal giocatore.  
*Esempio: Anna ha la banca e 45 monete. A fine turno guadagna 2 monete.*

Per costruire la Salle des Coffres il giocatore deve aver già costruito la Banque. La Salle des Coffres permette di avere un numero illimitato di monete e genera una rendita di 1 moneta ogni 10 monete possedute dal giocatore. Questa rendita annulla la rendita della banque.



**Bureau des Finances (tesoreria):** il primo giocatore a costruirlo guadagna 3 monete ogni volta che vende della merce al mercato. Il secondo giocatore riceve 2 monete ogni vendita. Le vendite degli altri giocatori non danno diritto a rendita.



**Auberge (locanda):** Alla fine del turno i possessori dell'Auberge guadagnano 2 monete più una moneta addizionale per ogni giocatore senza l'Auberge.

*Esempio: In una partita con 3 giocatori, Anna e Bea hanno l'Auberge. Alla fine del turno entrambe guadagnano 3 monete (2 di privilegio base e 1 per il giocatore senza Auberge).*



**Chantier Naval (cantiere navale):** il Chantier Naval permette di costruire le navi. Il proprietario può utilizzarlo gratuitamente. Se ne esiste una sola copia, ogni volta che una nave viene costruita il proprietario guadagna 3 monete (Caravella) o 4 monete (Caracca). Se sono state costruite due copie i proprietari si dividono l'uso guadagnando 1 o 2 monete.



**Académie de la Marine (accademia navale):** l'Académie de la Marine fornisce i capitani alle navi. Il proprietario può utilizzarla gratuitamente. Se ne esiste una sola copia, ogni volta che una nave viene costruita il proprietario guadagna 3 monete (Caravella) o 4 monete (Caracca). Se sono state costruite due copie i proprietari si dividono l'uso guadagnando 1 o 2 monete.



**Phare (faro):** alla fine del turno permette di riparare una nave danneggiata rimuovendo tutti i cubetti presenti sulla stiva della nave nella Plancia giocatore.

Inoltre, alla fine della partita, i proprietari del Phare ricevono 2 monete per ogni nave che possiedono.



**Notre-Dame:** ogni volta che un giocatore costruisce la cattedrale si sposta il suo cubetto indicatore avanti di uno step sulla traccia della cattedrale di

Notre Dame. A fine partita, ogni giocatore riceve le monete indicate sulla traccia: se un giocatore ha costruito la cattedrale una volta sola guadagna 5 monete addizionali. Se un giocatore ha costruito la cattedrale due volte guadagna 11 monete e così via. Solo un numero limitato di giocatori possono accedere alla ultime tre posizioni della traccia (45, 55, 70) e solo un giocatore può guadagnare 70 monete per aver costruito la cattedrale 8 volte durante la partita. *Esempio: durante la partita Anna ha costruito la cattedrale 3 volte. A fine partita riceve 18 monete addizionali.*



**Vitraux de Notre Dame (vetrate di Notre Dame):** quando la posizione +18 nella traccia Notre Dame è stata raggiunta, è possibile costruire le Vitraux. A fine partita il giocatore che le ha costruite guadagna 10 monete addizionali, il secondo 7 ed il terzo 5. *Esempio: Anna ha costruito le Vitraux per prima e quindi a fine partita guadagna 10 monete addizionali.*



**Hotel de Ville (municipio):** questo edificio può essere costruito quando almeno una Banque è stata costruita. A fine partita, il primo giocatore ad averlo costruito riceve 3 monete addizionali più una moneta per ogni edificio che possiede. Il secondo giocatore guadagna 1 moneta per ogni edificio che possiede e il terzo 1 moneta ogni 2 edifici che possiede (arrotondati per difetto).

Saline e Dépôt non vengono conteggiati, mentre la cattedrale di Notre Dame conta sempre come un singolo edificio.



### **Gros Horloge (grande orologio):**

il giocatore che costruisce questo edificio può, una volta per turno, giocare 2 azioni consecutive di tipologie differenti. La seconda azione costerà il normale costo di attivazione più 3 monete per il primo giocatore, mentre il secondo giocatore ad aver costruito il Gros Horloge pagherà 5 monete aggiuntive. Ogni giocatore può usare il Gros Horloge una sola volta per turno e per indicare che è stato utilizzato si sposta il cubetto del giocatore nell'edificio. *Esempio: l'indicatore della azione Navigazione è a 0, mentre quello di tipo Porto è a 3. Bea è la prima giocatrice ad aver costruito il Gros Horloge. Bea può svolgere una azione Navigazione pagando 0 e una azione Porto pagando 6 (3 di costo di attivazione più 3 monete aggiuntive).*



### **Eglise Saint Maclou:**

i giocatori che costruiscono questo edificio sono protetti dal Santo della chiesa e sono immuni all'evento Pirati (i Pirati rimarranno attivi per gli altri giocatori). A fine partita il primo giocatore ad aver costruito Saint Maclou guadagna 6 monete aggiuntive, il secondo 3.



### **Fierce St. Romain:**

questo edificio dà l'immunità all'evento Pesca Povera. Inoltre, alla fine di ogni turno il primo proprietario può guardare due tessere coperte (incluse quelle al di fuori del gioco) e se vuole scambiarle tra di loro. Il secondo proprietario invece può solamente guardare una tessera senza cambiarla.

## **Partite a 2 o 3 giocatori**

In una partita a due giocatori non si può pescare/vendere/acquistare merluzzi e ogni vendita causa la discesa degli indicatori prezzi di 2 step (invece che 1). Tutti gli edifici sono disponibili in singola copia a meno del Phare, Banque, Salles des Coffres, Auberge,

Dépôt, Saline e la cattedrale di Notre Dame che sono disponibili in doppia copia.

In una partita con 3 giocatori, tutti gli edifici sono disponibili in doppia copia a meno delle Saline, Auberge, Notre Dame, Phare, Banque, Salles des Coffres che sono disponibili in tre copie. Tutte le altre regole non vengono modificate.

Nota: l'indicazione riportata sul tabellone sulle caselle costruzione di alcuni edifici sul numero dei giocatori va rispettata anche nelle partite a 2-3 giocatori. Per esempio, la Notre Dame Vitraills ha 3 caselle disponibili: la prima vale solo per 4 giocatori, la seconda per 3 giocatori e la terza per 2 giocatori; questo significa che in 3 giocatori è possibile guadagnare al massimo 7 monete con questo edificio.

## **Note storiche**

Quando nel 1497 Giovanni Caboto scoprì i Grandi Banchi di Terranova rimase colpito dalla quantità di pesce. Il merluzzo poteva essere pescato semplicemente immergendo un cesto nell'acqua. Dopo 500 anni il merluzzo atlantico è praticamente estinto. All'epoca, il merluzzo pescato veniva salato a bordo delle navi e riportato a Rouen per la vendita.

All'inizio del XVI secolo Rouen era il porto principale della Francia e una della città più ricche del Regno di Francia.

La Cattedrale di Notre Dame è una delle più belle cattedrali gotiche del mondo ed è stata dipinta da Claude Monet in una serie di famosi dipinti.

Il Gros Horloge è una torre dell'orologio medioevale ed uno dei più bei monumenti di Rouen.

La chiesa di Saint Maclou è una piccola chiesa in stile gotico con un caratteristico ossario medioevale.

Fierce Saint Romain è un piccolo edificio contenente le reliquie di San Romano, il santo patrono di Rouen.

## **Contenuto**

Tabellone e regolamento.

Cubetti piccoli di legno: 32 sali (bianchi), 24 aringhe (rosa) e 24 merluzzi (viola).

Cubetti grandi di legno (valore: x4 cubetti piccoli): 10 sali (bianchi), 10 aringhe (rosa) e 10 merluzzi (viola).

72 cubetti di legno (18 per ogni giocatore: blu, verde, rosso, giallo).

4 indicatori monete: segnalini circolari di legno (1 per ogni giocatore).

7 indicatori mercato/azioni: cubetti di legno neri.

3 tessere navi per ogni giocatore

10 tessere evento.

4 plance giocatori.

## **Credits**

Autore: **Marco Pranzo**

Illustrazioni: **Lamberto Azzariti**

Progetto Editoriale: **Michele Quondam**

L'autore ringrazia tutti i playtester specialmente il gruppo RomaGame-Design (Virginio, Flaminia, Davide, Carlo, Claudia...) il forum Inventori di Giochi (Paolo, Francesco, Daniele, Paolo...) il gruppo di gioco VermeIena (Luca, Giacomo, Vittorio, Riccardo), Luca, Michele, Mauro, Luca, Gavin.

**giochix.it**

Published by Inmedia Srl, Rome, Italy

© 2011. All rights reserved