DARK FLIGHT

IMPORT
EXPORT

DESIGN JORDAN DRAPER
DEVELOPMENT JORDAN DRAPER, NICK HALPER & HEDDA KALLAND
ARTWORK & GRAPHICS JORDAN DRAPER

IMPORT/EXPORT NEL XXI SECOLO

Viviamo in un periodo di incredibile cerescita globale in cui gli esperti specializzati in import ed esport, si trovano in una posizione privilegiata di potere!

COMPONENTI

112 Carte di Gioco
- 100 Carte Prodotti (ogniuna con un effetto diverso)
  - 20 Carte Tecnologici
  - 20 Carte Agricoli
  - 20 Carte di Consumo
  - 20 Carte Illegali
  - 20 Carte di Lusso
- 12 Navi Portacontainer (2 per ogni colore)

6 Carte Porto
1 Carta Isola Rifornimento
42 Rettangoli di Credito Rossi
50 Cubi di Credito Bianchi

OBBIETTIVO

Avere più crediti di tutti alla fine della partita! Bisogna fare attenzione però, perché l'economia è fatta di crediti attivi e crediti passivi. Quando un giocatore ha raggiunto i 50 crediti attivi (il totale dei crediti rossi e bianchi), si finirà il turno corrente e poi la partita finisce. Durante la partita si accumulano questi crediti attivi completando carichi, vendendo carte e usando gli effetti dei tuoi carichi completati. Si guadagneranno anche crediti passivi, importando merci e usando gli effetti dei tuoi carichi completati.

LE CARTE

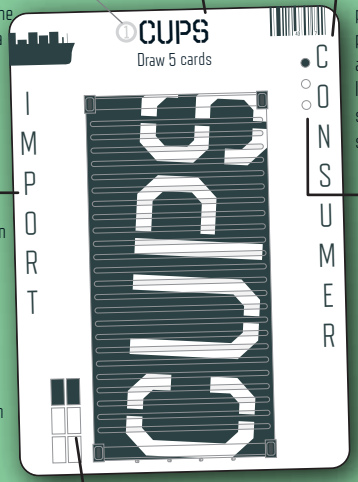
Oltre che rappresentare prodotti diversi, ogni carta può essere usata in più di un modo a seconda delle circostanze, come illustrato sotto.

NOME ED EFFETTO DELLA MERCE

Ogni merce ha un nome e un effetto diverso che viene acquisito o utilizzato nel momento in cui il carico viene completato. (le carte contrassegnate con ⓘ sono le uniche eccezioni a questa regola)

TIPO DI MERCE

Ogni tipo di merce frutterà dei crediti bonus a fine partita. Inoltre permette di aumentate di 1 il livello dei contratti stipulabili per merci simili.



AZIONE

La parte sinistra di ogni carta contiene un tipo di azione. Puoi usare le azioni contenute nelle carte che hai in mano durante il tuo turno, o quando decidi di seguire la scelta di un altro giocatore.

LIVELLO

Prima di poter stipulare un contratto di un certo tipo di prodotto, si deve avere il livello richiesto per quel tipo di merce. I pallini pieni rappresentano il livello richiesto per stipulare un contratto.

REQUISITI DI CARICO

Una volta stipulata come contratto di carico, ogni carta ha bisogno di un determinato numero di merci dello stesso tipo per essere completarta e pronta per essere caricata su una nave.

NAVI

Ogni giocatore possiede due navi dello stesso colore. Le navi offrono complesivamente 1 livello per i contratti di quel colore. Le carte nave servono inlotre per tenervi sotto sia la carta del contratto stipulato che quelle dei container caricati.

PORTO

I porti servono come aree di stoccaggio per le importazioni, le merci e le spedizioni completate. Nel porto vengono anche stipulati i nuovi contratti e caricate le navi.

IN MARE APERTO

Quando un carico viene completato, la nave che lo trasporta insieme ai relativi container salpa in mare aperto.

IMPORTS

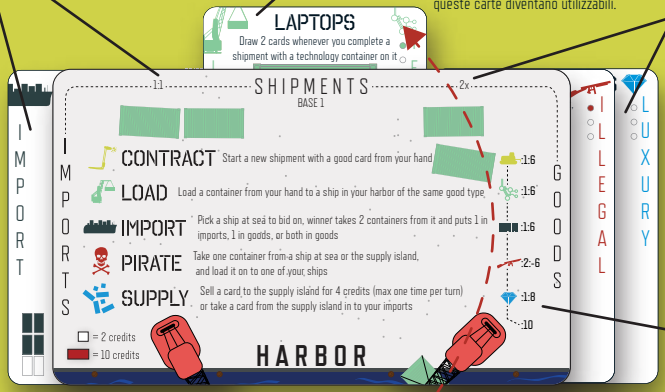
Qui vengono conservate le importazioni, che permettono, senza dover usare altre carte, di seguire l'azione scelta da un altro giocatore o di fare più volte l'azione che si è scelto di fare. Si possono importare merci usando l'azione Import o quella Fornire. Si possono avere tante importazioni quanti sono le spedizioni completate +1. Nell'esempio, siccome si è completata 1 pedizione si potranno avere fino a 2 carte nelle importazioni.

CARICO COMPLETO

Le carte usate per stipulare i contratti vengono conservata nella sezione del porto dedicata alle spedizioni effettuate, gli effetti di queste carte diventano utilizzabili.

MERCI

Le merci importate sono stoccate nella sezione merci. Si possono avere il doppio delle merci rispetta al numero delle spedizioni completate +2 di base. Nell'esempio è possibile avere 4 merci: 2 dalla spedizione di PORTATILI completata +2 di base. Ogni merce inoltre aggiunge 1 livello al suo settore. Nell'esempio il giocatore ha: 1 livello di merci illegali, 1 livello di prodotti tecnologici e 1 livello di beni di lusso. Questo perché gioca con il colore verde (tecnologici) che gli garantisce un livello in quel settore.

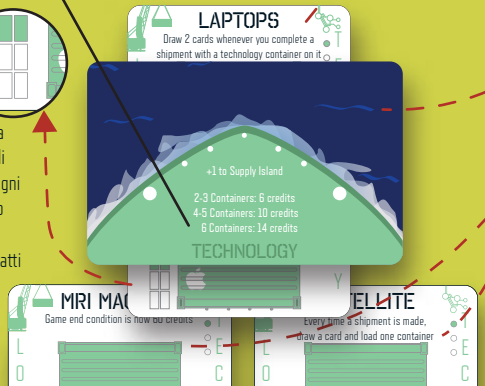


BONUS DI FINE PARTITA

Ogni merce immagazzinata, alla fine della partita, aumenterà di 1 il valore di base di un tipo di prodotto, come illustrato nella colonna valori di sinistra: ogni prodotto tecnologico vale 1 credito, ogni merce illegale vale 2 crediti, e così via. Inoltre, il giocatore con il maggior numero di merci di un certo tipo riceverà un bonus extra, come indicato nella colonna valori di destra: la quantità maggiore di prodotti agricoli frutterà 6 crediti (+6), quella della merce illegale costerà 6 crediti (-6), da pagare alla banca, e così via. Se infine un giocatore ha raccolto almeno un prodotto di ciascuna categoria otterrà un bonus extra di 10 crediti.

COMPLETARE UN CARICO & RICAVI

Per completare una spedizione, bisogna caricarvi il numero richiesto di containers. Nell'esempio, in carico PORTATILI richiede 2 container di prodotti tecnologici per essere completato. Una volta che i requisiti sono stati raggiunti, il carico è completo ed è pronto per essere spedito. Il giocatore riceve immediatamente dalla banca il pagamento corrispondente al numero di container di cui è composta la spedizione, secondo quanto indicato su ogni nave. A questo punto il contratto stipulato per questo carico viene posizionato nella sezione del porto dedicata alle spedizioni completate. Si possono stipulare molteplici contratti e caricarli su una stessa nave, basta che non si superi il numero massimo di 6 container trasportabili.



PREPARAZIONE

- A ogni giocatore viene dato un porto

- Mischiare le carte nave, una per colore, e distribuirle coperte a ciascun giocatore. (Nota: la nave grigio chiaro dovrebbe essere usata solo in partite con 6 giocatori, il giocatore di questo colore riceve 4 crediti extra all'inizio della partita, non godendo di nessun bonus di livello)

- Posizionare la seconda nave corrispondente a ciascuno dei colori dei giocatori in mare aperto

- Posizionare l'isola di rifornimento al centro

- Mischiare tutte le carte merci e metterle a fianco all'isola

- Caricare ogni nave in mare aperto con 4 merci pescate dal mazzo appena mischiato

- Rifornire l'isola con tante carte merce, quanti sono i giocatori

- Ogni giocatore riceve 5 cubi di credito bianchi (Nota: 1 cubo bianco = 2 crediti; 1 rettangolo rosso = 10 crediti; durante la partita tutte le operazioni commerciali saranno effettuate con incrementi minimi di 2 crediti)

- I restanti crediti verranno messi nelle vicinanze del mazzo come banca

- Ogni giocatore riceve 5 carte come mano iniziale.

OSSERVAZIONI GENERALI

Ci vorranno diverse partite per diventare esperti di Import/Export. Vi suggeriamo di giocare un giro di prova per ciascuna azione ogni volta che qualcuno gioca per la prima volta. L'andamento generale della partita è dettato dalla scelta di un'azione da parte del capitano, e poi dalla decisione degli altri giocatori di seguire, o con un'azione simile o di pescare. La partita si gioca in senso orario. Finito il turno, il giocatore a sinistra del capitano diventa il nuovo capitano e questo fino a che si ottengono le condizioni per il fine partita, che sono: un giocatore possiede 50 crediti attivi, si è pescata l'ultima carta (e non ci sono scarti da riciclare) o l'effetto di una spedizione completata decreta il vincitore.

SVOLGIMENTO TURNO

1 Il Capitano può:

- Pescare fino a che ha 5 carte in mano (o 1 carta sola se ne ha già 5 o più in mano), in questo caso il turno finisce.

oppure

- Sceglie un azione giocando una delle carte* di quell'azione che ha in mano sul proprio porto.

2 Se è stata scelta un'azione, girando in senso orario tutti i giocatori potranno:

- Immediatamente pescare fino a che hanno 5 carte in mano (o 1 carta sola se ne hanno già 5 o più in mano).

oppure

- Seguire l'azione scelta dal capitano giocando una carta* che hanno in mano dell'azione corrispondente sul proprio porto.

3 Una volta che ogni giocatore ha deciso se pescare o seguire, il capitano può usare l'azione scelta, più tante azioni aggiuntive simili quante carte di quel tipo ha nelle proprie importazioni.

4 Girando in senso orario tutti i giocatori potranno compiere l'azione del tipo scelto (se hanno deciso di seguire), più tante azioni aggiuntive simili quante carte di quel tipo hanno nelle proprie importazioni. Se un giocatore aveva deciso di pescare invece che seguire, può comunque compiere tante azioni aggiuntive del tipo scelto dal capitano, quante carte di quel tipo ha nelle proprie importazioni.

5 Quando tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, le carte che sono state usare per compire un'azione vengono messe nella pila degli scarti. Il giocatore alla sinistra del capitano diventa il nuovo capitano e il turno ricomincia dal punto 1.

ESEMPIO DI UN TURNO

GIOCATORE 1 (Capitano), gioca una carta nel suo porto e scegliere l'azione Carica per quel turno.

GIOCATORE 2 decide di pescare, ma siccome ha due carte Carica nelle importazioni potrà seguire l'azione del capitano 2 volte.

GIOCATORE 3 segue il capitano e gioca una carta Carica sul suo porto.

Il CAPITANO, il SECONDO e il TERZO giocatore compiono le loro azioni Carica, caricando merci dalla loro mano (non le carte usate per scegliere o seguire, che vengono infine scartate) sulle rispettive navi in senso orario. In ultimo, tutte le carte giocate sui porti vengono scartate.

*DOPPIA CARTA JOLLY

È possibile scegliere o seguire un'azione di tipo differente da quella del capitano, giocando 2 carte dello stesso colore.

SPEDIZIONI

Prima di iniziare, rivediamo come funzionano le spedizioni o carichi, e alcune altre regole speciali. Infatti le spedizioni completate non sono solo una fonte di crediti, ma producono anche effetti, unici per ciascuna carta.

STIPULARE CONTRATTI MULTIPLI

Se si stipulano contratti per più di una spedizione da imbarcare su una stessa nave, bisogna ricordare che il carico complessivo di tutte le spedizioni dovrà essere completato prima che ciascuna spedizione possa essere considerata completata. Nell'esempio: il contratto RISONANZA MAGNETICA richiede 2 container di prodotti tecnologici; quello ANNELLI CON DIAMANTE richiede 4 container di beni di lusso. Solo quando tutti e 6 i container saranno stati caricati sulla nave, il giocatore riceverà sia 14 crediti dalla banca, che entrambe le spedizioni con i relativi effetti, a partire da quella che era stata stipulata per prima.

COMPLETARE UNA SINGOLA SPEDIZIONE

Un contratto di una spedizione è completo quando tutti i container necessari sono stati caricati. A questo punto l'isola viene rifornita e la banca pagherà il valore dei container che formano il carico. Viene anche acquisito o attivato l'effetto della carta del contratto che viene poi conservata nella sezione spedizioni del porto.

RIFORNIRE L'ISOLA RIFORNIMENTO

Ogni volta che viene completata una spedizione viene aggiunta all'isola una carta dal mazzo. Questa azione viene facilmente dimenticata, il suggerimento è che tutti i giocatori vi prestino attenzione durante la partita. Nota: viene aggiunta 1 carta per ogni nave che salpa da un porto, anche se la nave traporta due carichi. Nell'esempio sopra, nonostante siano state completate due spedizioni, solo 1 carta verrà aggiunta all'Isola Rifornimento.

SCARTARE CONTRATTI DI CARICO

In qualsiasi momento durante il suo turno, il capitano può decidere di scartare un contratto che aveva precedentemente stipulato. La spedizione, non essendo stata completata, viene messa negli scarti.

RIENTRO DELLE NAVI

Durante lo svolgersi della partita, diverse spedizioni saranno progressivamente completate e le navi salperanno in mare aperto trasportandone i container. Per poter tornare in porto le navi devono essere svuotate dei container, che potrebbero essere rubati dai pirati, oppure ottenuti come importazioni dal miglior offerente.

TENERE LE NAVI LIBERE

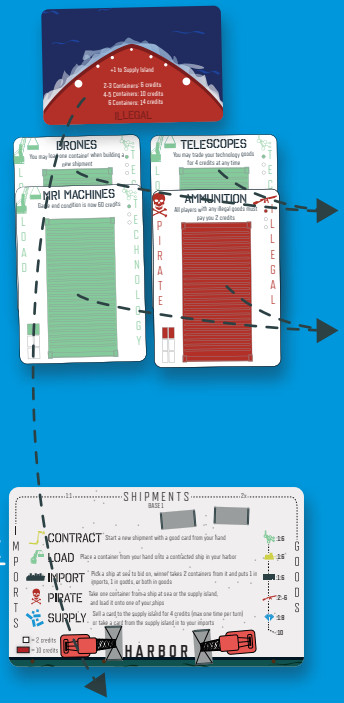
Prima di poter stipulare un nuovo contratto occorre avere una nave libera ormeggiata nel proprio porto, pronta a ricevere un nuovo carico. Questo è un importante aspetto da tenere in considerazione, in quanto si potrebbe perdere l'occasione di seguire un'azione Stipula a causa della mancanza di una nave disponibile.

ECONOMIA FLUIDA

Potrebbe sembrare che la soluzione sia quella di stipulare 2 contratti sulla stessa nave, quando ci si ritrova nella situazione descritta sopra. Ma questa è una tecnica avanzata, sconsigliata per chi è alle prime armi. Si dovrebe cercare di stipulare e completare solo 1 contratto di carico alla volta per le prime partite che si gioca, in questo modo le limitazioni d'inizo partita sulle importazioni e sulle merci cresceranno più rapidamente. Nello stesso tempo si acquisteranno gli effetti delle spedizioni completate rendendo questo processo ancora più veloce.

COME POSIZIONARE LE CARTE

Le illustrazioni di questo manuale suggeriscono un modo per disporre le carte e le navi, ma questo non è l'unico modo per farlo. Vi suggeriamo di sperimentare un vostro modo di disporle. L'importante è mantenere i contratti di carico stipulati separati dai container delle relative spedizioni.



STIPULA

Per usare l'azione Stipula, si deve scegliere una carta tra quelle in mano, che abbia i requisiti di livello per quel tipo di merce, e usarla come contratto per una spedizione.

TIPI DI MERCI

Ogni giocatore è libero di stipulare contratti per qualsiasi tipo di merce. Il colore delle proprie navi fornisce comunque 1 livello bonus iniziale per le merci di quel colore.

REQUISITI DEI LIVELLI

Per stipulare un contratto, ogni merce richiede uno specifico livello per quel settore (da 0 a 3). Ogni pallino pieno rappresenta 1 livello. Quindi SALE HAWAIANO è un prodotto agricolo di livello 2. Questo significa che bisogna possedere almeno 2 prodotti agricoli nell'area merci del porto, o essere il giocatore giallo e avere 1 prodotto agricolo nell'area merci, o aver usato l'azione Stipula 2 volte consecutive, come indicato sotto.

STIPULARE CONTRATTI MULTIPLI

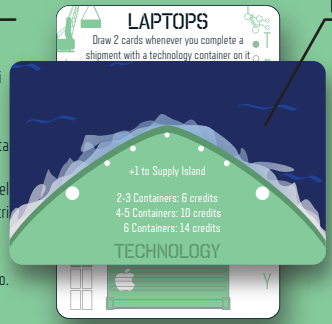
Se si ha almeno 1 carta Stipula nelle importazioni si potrà usare più di una volta l'azione Stipula nello stesso turno. In questo caso si potrebbe decidere di stipulare contratti multipli, o si potrebbe usare una seconda volta l'azione Stipula per aumentare automaticamente il livello del contratto stipulabile. Per esempio: se si volesse stipulare un contratto per un prodotto agricolo di livello 2, ma si raggiungesse solo il livello 1 nel settore agricolo, si potrebbe usare due azioni Stipula durante il proprio turno per aumentare il livello del contratto di 1, raggiungendo il livello 2 nel settore agricolo. Questo metodo è valido per qualsiasi settore ed è sommabile, quindi in teoria si potrebbe stipulare un contratto di livello 3 usando 4 azioni Stipula consecutive, sempre che si abbiano abbastanza carte Stipula nelle sezione importazioni del proprio porto.

CARICA

L'azione Carica permette di caricare una delle carte della propria mano in una spedizione nel proprio porto, che abbia i requisiti appropriati.

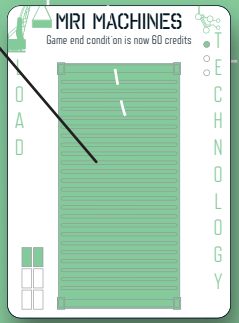
CONTAINER

I container che faranno parte del carico vengono presi dalle carte che si hanno in mano. Ciò che conta nella scelta di un prodotto da caricare è il colore del container. Tutti gli altri simboli e il testo verranno ignorati in questa fase del gioco.



CARICO

Per poter procedere con il carico dei container è necessario avere stipulato un contratto e avere una nave in porto.



AZIONI DI CARICO MULTIPLE

Si potrebbe decidere di usare azioni Carico multiple nello stesso turno, per esempio avendo una carta Carico nelle proprie importazioni e giocando in carta Carico da quelle in mano o avendo diverse carte Carico nelle proprie importazioni. In questo caso, potremo caricare tante merci quante sono le carte Carico che abbiamo disponibili.

IMPORTANZA DEL COLORE

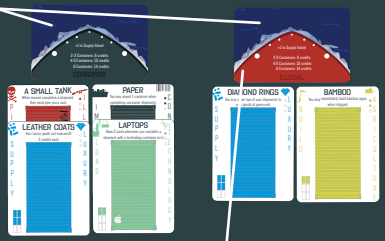
Si noti come i contratti per i carichi di prodotti tecnologici abbiano container colorati di verde nella sezione requisiti di carico. Questo per rammentare che solo container di quel colore possono essere usati per completare questo tipo di spedizione.

IMPORT

L'azione Import consiste nello sceglire una delle navi in mare aperto per cui svolgere un'asta. Ogni giocatore che ha giocato l'azione Import farà unofferta per i container che essa trasporta. Il vincitore si prendera' 2 container tra quelli trasportati dalla nave.

IL CAPITANO

Il capitano sceglie una nave in mare aperto per cui fare un offerta e tutti i giocatori che hanno scelto di seguire l'azione di Import parteciperanno all'asta. In caso di pareggio vince sempre il capitano.



LE ASTE

Tutti i giocatori che partecipano ad un'asta, terranno nascosti in mano i crediti che vogliono offrire, quindi tutti li riveleranno simultaneamente. Chi vince l'asta paga la sua offerta alla banca, sceglie 2 carte dalla nave in questione, e le aggiunge alle carte nel suo porto nel modo seguente: 1 nelle importazioni e 1 nelle merci, o 2 nelle merci (se hanno abbastanza spazio nelle relative aree del porto).

PROPRIETARIO

Se l'asta viene vinta da un giocatore diverso dal proprietario della nave, quest'ultimo riceverà 2 crediti dalla banca per ogni container importato dalla sua nave. Quando viene rimosso anche l'ultimo containe dalla nave, essa ritorna nel porto.

AZIONI DI IMPORTAZIONE MULTIPLE

Se un giocatore ha nel'area Importazioni del porto diverse carte Import, potrà usare quest'azione più di una volta durante il suo turno. In questi casi si terranno diversi round di importazione in quel turno. Sarà sempre il capitano a decidere quale nave mettere all'asta, anche se non fosse coinvolto nell'asta stessa. Le regole menzionate sopra continuano ad applicarsi. Solo i giocatori che hanno giocato un'azione Import valida per l'asta corrente vi potranno partecipare.

Per esempio, Giocatore 1 (il capitano) sceglie l'azione Import e fa seguire questa da una seconda Import grazie ad una carta Import nelle sue importazioni. Giocatore 2 segue con un azione Import, giocando una carta Import da quelle che ha in mano. Giocatore 3 pesca, e poi segue con tre Import dalle sue importazioni. G1 sceglie ora una nave da mettere all'asta e tutti parteciperanno. G1 sceglie poi una seconda nave ma solo G2 e G3 faranno offerte. Infine G1 sceglie una terza nave e G3 prendera' due container gratis da essa.

PIRATA

L'azione Pirata consiste nel rubare un container da una delle navi in alto mare o dall'isola dei rifornimenti, e se possibile verrà caricato su una delle proprie navi, oppure verra' scartato.

UNA NAVE VUOTA

Se a una nave viene rubato l'ultimo container, lasciandola vuota, essa ritornerà automaticamente al proprio porto. A differenza di quanto accade con l'azione Import, quando un container viene rubato da una nave in seguito all'azione Pirata, non si ricevono crediti dalla banca.

ATTACCARE LE PROPRIE

Se non si avesse una nave disponibile per cui stipulare contratti, potrebbe essere vantaggioso rubare containers dalle proprie navi per riportarle in porto. In questo caso se non si avesse spazio dove mettere i container rubati si potrebbe semplicemente scartarli.

AZIONI DI PIRATERIA MULTIPLE

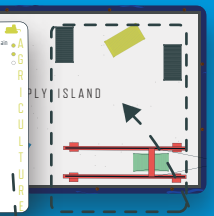
Quando più di un giocatore sceglie di compiere azioni di pirateria nello stesso turno, va ricordato che sarà il capitano ad iniziare ad eseguirle e poi in senso orario i giocatori successivi.

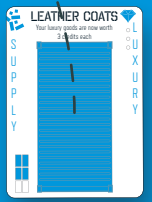
FORNIRE

Quando si usa l'azione Fornire, si può scegliere, o di vendere una carta all'isola dei rifornimenti per 4 crediti, o prendere una delle carte dall'isola e aggiungerla alle proprie importazioni.

VENDERE ALL'ISOLA RIFORNIMENTI

La prima opzione è vendere una carta dalla propria mano all'isola dei rifornimenti. In questo caso si ricevono in cambio 4 crediti dalla banca.





or

METTERE UNA CARTA NELLE TUE IMPORTAZIONI

L'altra opzione è prendere una carta dall'isola dei rifornimenti e aggiungerla alle proprie importazioni.

AZIONI MULTIPLE

Quando si è scelto di compiere azioni Fornire multiple in uno stesso turno, si può scegliere l'ordine in cui eseguirle, comunque solo 1 carta puo' essere venduta all'isola dei rifornimenti per turno a prescindere da quante azioni Fornire si intraprendano. Non vi è invece alcun limite al numero di carte che possono essere prelevate dall'isola in seguito ad azioni ripetute.

FAR FINIRE IL GIOCO

La partita avrà fine quando una delle seguenti condizioni si verifica:

- Un giocatore ha 50 o più crediti attivi
- Non vi sono più carte nel mazzo ne scarti da riciclare (Nota: in qualsiasi momento della partita il mazzo dovesse finire, mischiate le carte scartate e riformate il mazzo)
- Viene raggiunta una specifica condizione indicata dalla carta di un carico completato (questa condizione sarà chiaramente indicata negli effetti della carta)

Si concluderà il turno corrente e quindi si procederà alla conta dei punti.

PUNTEGGIO

I giocatori sommeranno i loro crediti come segue:

- Ogni Cubo Bianco vale 2 crediti ciascuno
- Ogni Rettangolo Rosso vale 10 crediti ciascuno
- Ogni container caricato su una nave ancora nel porto (la spedizione non è stata completata) vale 2 crediti ciascuno
- Ogni prodotto tecnologico, di consumo, agricolo e di lusso nell'area Merci del porto vale 1 credito, ogni merce illegale vale 2 crediti.
- I giocatori con il maggior numero di prodotti tecnologici, di consumo e agricoli riceverà 6 (+6) crediti ciascuno, il giocatore con più merci illegali dovrà pagare 6 (-6) crediti alla banca, il giocatore con più beni di lusso riceverà 8 (+8) crediti, quello con 1 prodotto di ciascun tipo riceverà 10 (+10) crediti.
- In caso di pareggio per il maggior numero di un tipo di merce si divide il bonus arrotondato per eccesso (nel caso dei beni illegali per difetto verso lo 0)
- Si aggiungano anche i bonus dalle spedizioni completate

Il giocatore con il maggior numero si crediti sarà dichiarato il vincitore, in caso di pareggio la vittoria sarà condivisa.

ESTENDERE LA DURATA DELLA PARTITA

Se si volesse allungare la durata normale di una partita, i giocatori possono concordare di alzare il limite ad 80 crediti o più. Tutte le altre regole ed effetti rimarranno invariati.

DOMANDE

- È possibile pescare in 2 occasioni nello stesso turno? No, non è possibile pescare più di una volta per turno.
- Posso scartare una carta importata se non ho più spazio nelle aree Import e Merci del porto? Si
- Se le aree Import e Merci del porto sono piene ed ho intrapreso l'azione Import o Fornire, posso scambiare una delle carte che ho già con una di quelle nuove? No, non si possono scambiare carte tra loro.
- Se non ho vinto un'asta, devo pagare lo stesso? No
- Posso importare da una nave in alto mare che ha solo un container? Si.

APPENDICE MERCI

Effetto utilizzabile senza bisogno di stipulare un contratto.

Effetto utilizzabile solo una volta, appena la spedizione è stata completata.

MANDORLE Se possiedi meno di 18 crediti ne ricevi 8 dalla banca, altrimenti 4 crediti (nel totale includi anche quelli guadagnati da questo carico).

MUNIZIONI Tutti gli altri giocatori che hanno prodotti illegali devono pagarti 2 crediti.

MELE Aggiungi uno dei prodotti agricoli che hai in mano alle tue spedizioni completate e attiva il suo effetto.

ZAINI Da ora in avanti ogni volta che un nave torna in porto pesca 1 carta.

BAMBÙ Se hai una nave disponibile, puoi stipulare Bamboo appena viene completato, senza dover usare l'azione Stipula.

BATTERIE Quando usi l'azione Carico, pagando 2 crediti puoi caricare un container extra. Puoi usare questo effetto solo una volta per turno.

BIRRA Invece che aggiungerla alle tue spedizioni completate, potresti decidere di vendere la Birra all'isola dei rifornimenti per 6 crediti.

MUNIZIONI PESANTI Quando usi l'azione Pirata su una nave in alto mare, prendi una carta a caso dalla mano del proprietario della nave.

PANTERE Puoi ignorare il colore dei container che carichi nelle spedizioni di merci illegali (questo effetto si applica anche con l'azione Pirata). Your red containers are now wild.

BOK CHOY Se Bok Choy stato caricato come container in un carico non agricolo, guadagni 2 crediti extra quando quel carico viene completato.

LIBRI Se come capitano hai scelto l'azione Import e qualcuno ha deciso di usare la stessa azione durante quel turno, tu guadagni 2 crediti.

CIOCCOLATO Guadagni 4 crediti ogni volta che uno dei giocatori aggiunge un prodotto di consumo alle merci stoccate nel proprio porto.

CARAMELLE Puoi imbarcare container di qualsiasi colore alle tue spedizioni di prodotti di consumo.

MARIJUANA Ogni giocatore che importa container rossi durante le proprie azioni Import, deve pagarti 2 crediti.

CANNONI Tutte le importazioni pirata presente nelle importazioni di qualsiai altro giocatore, contano come fossero anche tue.

CELLULARI Qualdo usi l'azione Carico, puoi pescare 1 carta dal mazzo invece che usare una di quelle che hai in mano. Se la carta pescata ha le caratteristiche per essere caricata in una delle tue spedizioni usala, se no tienila in mano.

SEDIE Ogni volta che un giocatore pesca, tu puoi scartare 1 carta.

CHAMPAGNE A fine partita lo Champagne vale 8 crediti se hai il numero di carichi più alto di tutti.

ROSSETTO Da ora guadagni 2 crediti ogni volta che viene ottenuto un prodotto di consumo.

MANGIME Nel momento in cui il carico di Mangime è stato completato, un qualsiasi altro giocatore puo' dire di volerlo comprare, pagandolo 6 crediti, e aggiungendolo alle sue spedizioni completate. Se nessuno lo vuole comprare in quel momento, viene completato come di consueto.

CAFFÈ Puoi imbarcare container di qualsiasi colore alle tue spedizioni di prodotti agricoli.

PROFUMI A fine partita, scegli un tipo di azione presente nelle tue importazioni, e ottieni 4 crediti per ogni carta di quel tipo presente nelle tue importazioni.

BICCHIERI Pesca 5 carte.

SERPENTI Tutti i giocatori devono darti 2 crediti.

ANELLI DIAMANTE A fine partita, puoi spostare due spedizoini completate nelle tue merci.

OSSA DI DINOSAURO Tutti i giocatori devono spostare sull'isola dei rifornimenti 1 delle merci che hanno nel porto (se ne anno almeno una), quindi tu potrai prendere 2 merci dal'isola e metterle nelle tue merci del porto.

DRONI Quando stipuli un nuovo contratto di carico, puoi anche pescare 1 carta.

MEDICINALI Quando usi l'azione Pirata, puoi prendere un container extra (puoi usare questo effetto solo una volta per turno)

DVD PIRATA Ogni volta chei un giocatore guadagna o perde 4 o più crediti tutti in una volta, tu ne guadagni 2.

FERRARI Conta come 1 di ciascun tipo di merce. Does not affect your limit.

BICICLETTE Guadagni 2 crediti ogni volta che un container viene imbarcato usando l'azione Carico.

LANCIAFIAMME Lancia una moneta. Testa: prendi 4 crediti da ogni giocatore. Croce: paghi 2 crediti a ciascuno.

CHIAVI USB Ogni volta che completi un carico (dop aver preso il pagamento corrispondente) puoi prendere in mano una delle carte container di cui è composta la spedizione (limite di 1 container per nave).

FARINA Se raggiungi il livello necessario, e hai in mano altri 4 container di prodotti agricoli da caricare in questa spedizione di farina, puoi giocare un'azione Stipula e caricare tutti e 4 i container contemporaneamente.

PIUMINI Guadagni 2 crediti per ogni carico completato presente nell'area Spedizioni del tuo porto.

VOLPI Da ora vinci tutti i pareggi (questo si applica in tutte le situazioni di importazione e a fine partita nella suddivisione dei bonus, Volpi vice i pareggi anche contro il capitano).

GENERATORI Puoi imbarcare container di qualsiasi colore alle tue spedizioni di prodotti tecnologici.

OCCHIALI Puoi fare un azione di importazione extra.

SANITARI D'ORO A fine partita ottieni 6 crediti per ognuno dei tuoi carichi di beni di lusso.

OROLOGI D'ORO Puoi imbarcare container di qualsiasi colore alle tue spedizioni di beni di lusso.

ⓘ **SALE HAWAIANO** Tutti i giocatori rivelano le loro carte, prendi tutte le carte di prodotti agricoli rivelati in questo modo e 2 crediti per ognuno d'essi dalla banca.

ELICOTTERO Metti 4 crediti sull'elicottero ogni volta che viene stipulato un contatto per un carico di beni di lusso. Potrai riprenderli a fine partita (non contano come parte dei crediti attivi che possiedi).

ⓘ **MIELE** Guadagni 2 crediti dalla banca per ogni prodotto agricolo in gioco (inclusi i tuoi).

FERRARELLE In ogni momento, puoi vendere container di prodotti agricoli che hai in mano, all'isola rifornimento per 2 crediti ciascuno.

MASERATI Puoi caricare i beni di lusso in qualsiasi tipo di spedizione.

TÈ VERDE Ogni volta che usi l'azione Stipula, puoi vendere 1 container tra quelli che hai in mano all'isola dei rifornimenti (limite di 1 per turno).

MOTORE A GETTO Quando completi una spedizione,puoi prendere uno dei container del carico prima di mandare la nave in mare aperto.

COMPUTER PORTATILI Pesca 2 carte ogni volta che completi una spedizione che include almeno un container di materiale tecnolgico.

GIACCHE PELLE Da ora, i tuoi oggetti di lusso valgono 3 crediti ciascuno invece che 1.

LEGNAME Qualsiasi volta che un giocatore pesca, potrai pescare 1 carta anche tu.

⊕ **STOCAFISSO** Se hai un container di stoccafisso in mano e hai i requisiti necessari, puoi stipulare un contratto di carico in qualsiasi momento, senza aver bisogno di compiere un'azione Stipula.

ⓘ **LETTINI MASSAGGI** Continua a pescare fino a che non ne peschi 2 dello stesso tipo (per esempio 2 tecnologia o 2 agricoltura), quindi ricevi dalla banca tanti crediti quante carte hai pescato arrotondate pari per eccesso (es. 3 carte = 4 crediti).

MINIVAN Usando l'azione Pirata, puoi scegliere di rubare conteiner dovunque (questo include container carcati su navi nei porti degli altri giocatori, la carta superiore del mazzo, una carta a caso dalla mano di un giocatore. Il container deve avere i requisiti per essere incluso in un carico o verra' scartato. Non si possono prendere container da posti non elencati sopra).

COLLUTORIO Guadagni 2 crediti ogni volta che viene completato un carico di prodotti di consumo, dopo questo.

RISONANZA MAGNETICA Sono ora necessari 70 crediti per dare inizio al fine partita (questa condizione si applica anche quando si fosse deciso di estendere la durata della partita).

NANOBOT Puoi usare un'azione Carico extra ogni volta che peschi una o piu' carte.

UNITÀ NEURALI Puoi far seguito una qualsiasi azione scelta dal capitano con un'azione Carico. Se usi questa opzione non potrai poi usare l'azione scelta dal capitano, ma solo azioni Carico.

ALTA MODA Se le tue navi, a fine partita, hanno il maggior numero di conteiner a bordo, prendi 16 crediti dalla banca (questo include anche le navi ormeggiate nel porto).

CIPOLLE Guadagni 2 crediti extra quando completi un carico di prodotti agricoli, incluso questo.

PANTALONI Quando un'altro giocatore importa un container da una tua nave con l'azione Import, tu guadagni 4 crediti invece che i normali 2.

CARTA Quando completi un carico di prodotti di consuno (incluso questo) puoi importare 1 container da una nave in mare aperto e aggiungerlo alle tue importazioni o merci (il proprietario della nave non riceve crediti dalla banca per il container).

PAPRIKA Quando stipuli un nuovo contratto, puoi anche imbarcare 1 container.

ⓘ **PENNE** Conta i prodotti di consumo nei porti di tutti i giocatori e prendi dalla banca 2 crediti per ciascuno d'essi.

PISTOLE Quando un giocatore completa un carico di merci illegali deve pagarti 2 crediti.

ⓘ **ANELLI DI PLATINO** Pesca fino ad avere 8 carte nella tua mano. Potrai decidere di usare tutte le azioni che le carte permettono di fare in qualsiasi ordine preferisci (gli altri giocatori non possono seguire queste azioni, non tenere in considerazione le tue importazioni). Potrai vendere solo una carta con l'azione Fornisci, non si puo' usare due azioni Stipula per aumentare il livello del contratto.

PLAYSTATIONS Per ogni 2 prodotti tecnologici che possiedi, puoi imbarcare 1 container extra quando usi l'azione Carico.

VELENO IN BOTTIGLIE Sei diventato il Re Pirata. Da ora ogni giocatore che usa l'azione Pirata deve pagarti 2 crediti (una sola volta per turno, potranno quindi usare azioni multiple epagare una sola volta).

ⓘ **PATATE** Guadagni 2 crediti e peschi 2 carte.

ⓘ **BANCONOTE FALSE** Perndi un container tra quelli caricati su una delle navi di ciascun avversario (sia in mare aperto che in porto) e caricale se possibile o tienile nella tua mano.

SESTANTI Quando qualcuno importa dei containers da una nave inmare aperto, se sulla nave sono rimasti altri container, tu puoi importanrme uno gratis (al proprietario non verranno pagati crediti per quel container)

ⓘ **MORTAIO** Ogni giocatore deve darti o 4 crediti, o 1 spedizione completata (che potrai aggiungere alle tue spedizioni completate), o 2 delle loro merci (che saranno aggiunte alle tue merci).

CONGELATORI Ogni 2 prodotti tecnologici che possiedi contano come un importazione di Carico virtuale (questo non infuisce sul numero delle importazioni che possiedi).

ⓘ **RISO** Guadagni 2 crediti per ogni carico di prodotti agricoli che hai completato, incluso questo.

ROBOT GATTI Puoi caricare 2 container dello stesso colore e farli valere come 1 container di prodotti tecnologici (usando una singola azione Carico). Questo effetto può essere usato con l'azione Pirata, occorre però usare 2 azioni Pirataper rubare 2 container da usare come fossero uno in fase di carico. Quando una spedizione viene completata, i container extra imbarcati potranno essere contati per determinare il valore del carico della nave.

ⓘ **ROLLS ROYCE** Nomina una carta prodotto (puoi consultare la lista di tutte le carte sul retro di ciascuna carta porto), pesca la prima carta del mazzo, se le due corrispondono hai vinto la partita.

CORDAME Quando sei il capitano, puoi scambiare una carta che hai in mano con una di quelle presenti sull'isola dei rifornimenti.

SATELLITE Ogni volta che una spedizione viene completata (limitata an uno per ogni nave che salpa), tu puoi pescare una carta e caricare un container.

SAUNA Daddopi i tuoi bonus di fine partita, se hai la quantità maggiore di una singola merce (questo include i 6 crediti che paghi nel caso della merce ilegale, che diventano quindi 12).

SEMENTI Puoi caricare container di qualsiasi colore nelle tue spedizioni di merce illegale.

SEGWAY Una volta che questa spedizione è stata aggiunte alle tue spedizioni completate, puoi spostare i Segway nelle tue importazioni, merci o caricarlo come container in qualsiasi momento (anche a partita finita).

SHAMPOO Quando importi puoi prendere 3 container invece che 2, se è possibile.

SCARPE Da ora puoi pescare una carta ogni volta che viene creata una nuova spedizione (inclusa questa).

FUCILI Tutti i giocatori che hanno usato la pirateria prima di te (se tu segui la loro azioni Pirata, include anche i giocatori che hanno seguito l'azione del capitano primadi te), devono pagarti 2 crediti o darti 2 carte da quelle che hanno in mano.

ⓘ **DOCCE** Scegli un tipo di prodotto, pesca 2 carte, se una di queste gli corrisponde guadagni 8 crediti.

ⓘ **BARBONCINI** Appena questo carico e' stato completato puoi spostare i barboncini nelle tue merci.

CARRO ARMATO Ogni volta che quacuno completa un carico deve darti 1 carta da quelle che ha in mano.

SMART CAR Quando usi l'azione Carico, puoi mettere il container sull'isola invece che nella tua nave e ricevere 2 crediti dalla banca (puoi farlo una sola volta per turno).

SAPONE Puoi ignorare il colore dei container che carichi nelle spedizioni di prodotti di consumo (questo effetto si applica anche con l'azione Pirata). Your black containers are now wild.

ⓘ **SALSA DI SOYA** Puoi trasferire tutte le tue importazioni nelle tue merci guadagnando 2 crediti per ogni

carta che decidi di trasferire.Any cards above your good limit are discarded.

ⓘ **RICERCHE RUBATE** Scegli una spedizione di prodotti tecnologici tra quelle completate dai tuoi avversari e sostituiscila con le Ricerche Rubate, quindi aggiungi i carico rubato alle tue spedizioni come se lo avessi appena completato tu.

ZUCCHERO Quando stipuli il contratto per una spedizione di prodotti agricoli guadagni 2 crediti.

TABLETS Tutte le tue navi hanno una capacità di carico di 8 container. Una nave con un carico completato di 8 container varrà 18 crediti.

TELESCOPI In qualsiasi momento, puoi ottenere 4 crediti in cambio di 1 prodotto tecnologico, anche a partita finita ma prima che i bonus di fine partita siano stati calcolati.

TELEVISORI Puoi ignorare il colore dei container che carichi nelle spedizioni di prodotti di tecnologici (questo effetto si applica anche con l'azione Pirata). Your green containers are now wild.

TESLAS A fine partita, le tue importazioni contano come un qualsiasi tipo di merci a tua scelta, devi decidere quale merce prima di iniziare a contare i bonus di fine partita.

LA VENA MADRE Se possiedi 8 merci illegali vinci la partita immediatamente.

CAMICE DI SETA A fine partita ogni carta che hai in mano vale 1 credito.

VINI PREGIATI A fine partita guadagni 20 crediti extra se possiedi 2 carte per ogni tipo di prodotto.

GRANO Puoi ignorare il colore dei container che carichi nelle spedizioni di prodotti di agricoli (questo effetto si applica anche con l'azione Pirata). Your yellow containers are now wild.

ⓘ **TURBINE** Questa carta copia una qualsiasi spedizione di livello 1 o inferiore che sia stata completata. Questo effetto deve essere deciso appena il carico è stato completato, e dura per il resto della partita (puoi copiare qualsiasi tipo di effetto, immediato o passivo che sia). Se nessuno avesse ancora completato dei carichi di livello 1 o inferiore questo effetto no può essere usato e decade.

j CARTE DELL'ESPANSIONE JUTAKU

APPLE WATCH Ogni coppia di prodotti di lusso o di consumo che possiedi vale 6 crediti extra.

ABBIGLIAMENTO A fine partita sposta tutte le tue importazioni nelle merci.

ⓘ **FOLLETTO** Ogni giocatore deve darti un prodotto di lusso o tutte le carte che ha in mano.

SCHEDA VIDEO In qualsiasi omento della partita, vnci se possedessi la maggioranza di 3 tipi di merci.

LED Nel tuo turno, puoi scambiare una delle carte che hai in mano con una di quelle nell'isola rifornimento.

OSTRICHE Puoi stipulare, contratti per beni di lusso senza dover usare l'azione Stipula.

ⓘ **POCKY** Guadagni 2 crediti, peschi 2 carte e importi 1 prodotto.

CUOCIRISO ELETTRICO Da ora puoi usare azioni di Carico e Stipula possono essere usate scambievolmente.

CELLULE STAMINALI Quando usi l'azione Pirata, puoi pagare 2 crediti per tenere un container come merce.

GRANO INTEGRALE Puoi ottenere 2 crediti o pescare 2 carte ogni volta che un container di prodotti agricoli viene caricato.

K CARTE DELL'ESPANSIONE KICKSTARTER

STAMPANTI 3D Una volta completata, quando il capitano gioca un'azione, tu puoi usare una carta diversa ma puoi comunque usare l'azione che il capitano ha scelto. Questo effeto non si applica quando sei il capitano.

IDROPONICA Le tue navi in mare aperto, tornano in porto quando hanno solo 1 container rimanente. Se il container e' del colore giusto puo' essere utilizzato in una spedizione.

GIOCHI DA TAVOLO Appena avai completato un carico di ogni tipo di merce, non avrai più limiti nelle carte che puoi stoccare nella sezione delle importazioni del tuo porto.

APRISCATOLE Non puoi piu' dare inizio al fine partita.

CERAMICA A fine partita, ogni 2 prodotti di consumo che hai contano come 1 bene di lusso nel conteggio totale. Non è limitato dal normale limite merci del porto.

ⓘ **AFFARI POSTICIPATI** Gli altri giocatori pagano 10 crediti alla banca. Il prossimo giro tu avrai 2 turni. Questo significa che il prossimo giro tu potrai scegliere 2 azioni di seguito; gli altri potranno come normalmente, decidere se seguirti o pescare.

FRUTTO DEL DRAGO Pesca 2 carte o prendi 2 crediti dalla banca se sei il capitano e scegli l'azione Pirata.

AVORIO Alla fine della partita se hai il maggior numero di beni illegali guadagni 6 crediti invece che pagarli

SCOTCH WHISKY Ogni 2 beni di lusso che possiedi contano come 1, rispetto al limite delle merci che puoi stoccare nel porto.

CASE PREFABBRICATE Da ora puoi completare i tuoi carichi di beni di lusso con metà dei container normalmente richiesti.

METALLI RARI Se completi un carico tecnologico e uno di consumo sulla stessa nave, guadagni 4 crediti extra dalla banca in aggiunta al normale pagamento dei carichi.

RISO RUBATO Ottieni 2 crediti ogni volta che, come Pirata, rubi un container di prodotti agricoli.

PNEUMATICI TUBATI Ogni volta che usi l'azione Pirata, perca 1 carta e rifornisci l'isola con 1 carta

ⓘ **STRETCH GOALS** Ogni giocatore pesca 1 carta, ottiene 2 crediti, importa 1 prodotto. Dopodichè tu hai 2 azioni a tua scelta che non potranno essere seguite. Non dovrai usare carte per fare queste azioni, devi solo dire quali azioni vuoi intraprendere.

⊕ **TORTILLAS** Puoi imbarcare container di qualsiasi colore nella spedizione di Tortillas.

CARTE DELL'ESPANSIONE CAPITANO

DARK FLIGHT GAMES Puoi scegliere di importare dall'isola rifornimento, se lo fai dovrai pagare l'offerta più alta, anche se fosse la tua.

ⓘ **CARTE ESCLUSIVE** Paga 30 crediti alla banca. Scegli un tipo di merce (es. di lusso) e pesca una carta. Se corrisponde alla tua scelta ottieni 50 crediti!

PESCI ESOTICI Vinci se hai il doppio dei crediti di qualsiasi altro giocatore (contati individualmente) e il numero più alto di merci.

SPECIAL THANKS

To Brian Pierce, Joe Wiggins, and Jared Trezise for thorougly improving the rulebook and general play.
To all who play tested the game and gave me encouragement.
To all of the translators, mentioned individually in the respective rulebooks.
To Chris Keates for exposing me to an incredible wealth of games and concepts.
Most importantly to all of the backers who made this game possible!

TRADUZIONI

Import / Export has been translated into Japanese, Korean, Traditional Chinese, German, French, Spanish, and Italian. Please visit www.darkflightgames.com for all supporting documents.