

REGOLAMENTO DI

# OCEANI



Nick Bentley, Dominic Crapuchettes, Ben Goldman e Brian O'Neill

# Avventuratevi nell'ignoto!

Entrate in un vasto cosmo subacqueo: un mondo misterioso e interconnesso fatto di tentacoli, denti affilati e nero inchiostro, dove la vostra sopravvivenza dipenderà dalla vostra abilità ad adattarvi all'inaspettato.

## PANORAMICA DEI COMPONENTI

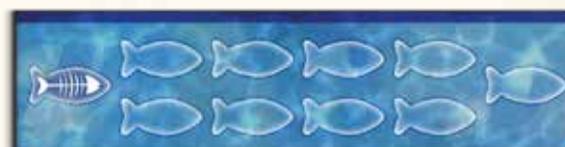
### 200 SEGNALINI POPOLAZIONE

La popolazione è fondamentale in questo gioco! Il vostro obiettivo principale è far crescere la popolazione delle vostre specie: ciascun segnalino, indipendentemente dal colore, vi farà guadagnare 1 punto al termine della partita.



### 24 PLANCE DELLE SPECIE

Queste piante rappresentano le vostre specie. Ogni pianta ha 10 spazi per i segnalini popolazione: quando dovrete mettere un segnalino popolazione sullo spazio con lo scheletro del pesce, significherà che la specie è sovrappopolata. Una specie sovrappopolata sviluppa malattie, e di conseguenza perderà popolazione.



Una specie si nutre della popolazione di un'altra specie usando le icone **attacco** dei propri tratti:



### 1 SCOGLIERA

All'inizio del gioco la Scogliera contiene popolazione, ma dopo che questa si è esaurita la Scogliera rimane vuota – a meno che un evento non vi riporti altra popolazione.

Una specie si nutre della popolazione della Scogliera usando le icone **foraggiamento** dei propri tratti:



### 1 OCEANO

La popolazione dell'Oceano è illimitata. Quando la popolazione della prima zona Oceano è esaurita, prendete la popolazione dalla zona Oceano seguente. Quando la popolazione dell'ultima zona Oceano è esaurita, ha inizio l'ultimo turno della partita.

Una specie mangia popolazione dall'Oceano quando viene attivata una icona **guadagno**:



1<sup>a</sup> zona  
Oceano

2<sup>a</sup> zona  
Oceano

3<sup>a</sup> zona  
Oceano

## 25 CARTE SCENARIO

Ad ogni partita, due carte Scenario scelte a caso verranno posizionate sulle prime due zone Oceano: i giocatori potranno così esplorare diverse modalità di gioco.



## 120 CARTE SUPERFICIE

Ci sono 12 tratti nel mazzo Superficie, con 10 copie per ciascuno di essi. Durante la partita, i tratti con i quali adatterete le vostre specie vi saranno d'aiuto per farle prosperare in un ambiente in continuo mutamento.

*Le carte Superficie rappresentano il mondo conosciuto, ciò che la scienza ha già scoperto. Questi tratti garantiscono coerenza all'ecosistema rappresentato dal gioco.*



## 89 CARTE ABISSI

Ogni carta degli Abissi è unica, e molto potente.

*I tratti Abissi rappresentano l'ignoto, ciò che ancora la scienza non ha scoperto. Questi tratti introducono varietà ed eccitazione nell'ecosistema rappresentato dal gioco.*



## 1 CARTA ESPLOSIONE DEL CAMBRIANO

La partita è divisa in due metà dall'Esplosione del Cambriano. Dopo l'inizio dell'Esplosione del Cambriano, la velocità di evoluzione raddoppia.



## 4 SCHERMI DEL GIOCATORE

Gli Schermi del Giocatore servono a tenere i punteggi segreti. Ad ogni turno, farete punti prendendo 1 popolazione da ciascuna delle vostre specie e mettendola nella pila di punti dietro al vostro Schermo del Giocatore.



## 4 GETTONI BONUS

I Gettoni Bonus vengono distribuiti durante la preparazione del gioco, per compensare lo svantaggio di giocare per primi.



## PREPARAZIONE



### Variante Scogliera

La versione originale di *Oceani* non comprendeva carte Scenario e carte Abissi. Se qualcuno tra i giocatori non ha mai giocato a *Oceani*, vi raccomandiamo di giocare con la Variante Scogliera. Altrimenti, preparatevi ad avventurarvi negli Abissi!

1. Posizionate la Scogliera e la plancia Oceano al centro dell'area di gioco. Impilate lì vicino le plance delle specie.
2. Posizionate nella prima zona Oceano la carta Esplosione del Cambriano con il lato "Variante Scogliera" a faccia in giù.

**Variante Scogliera: Posizionate il lato "Variante Scogliera" a faccia in su.**

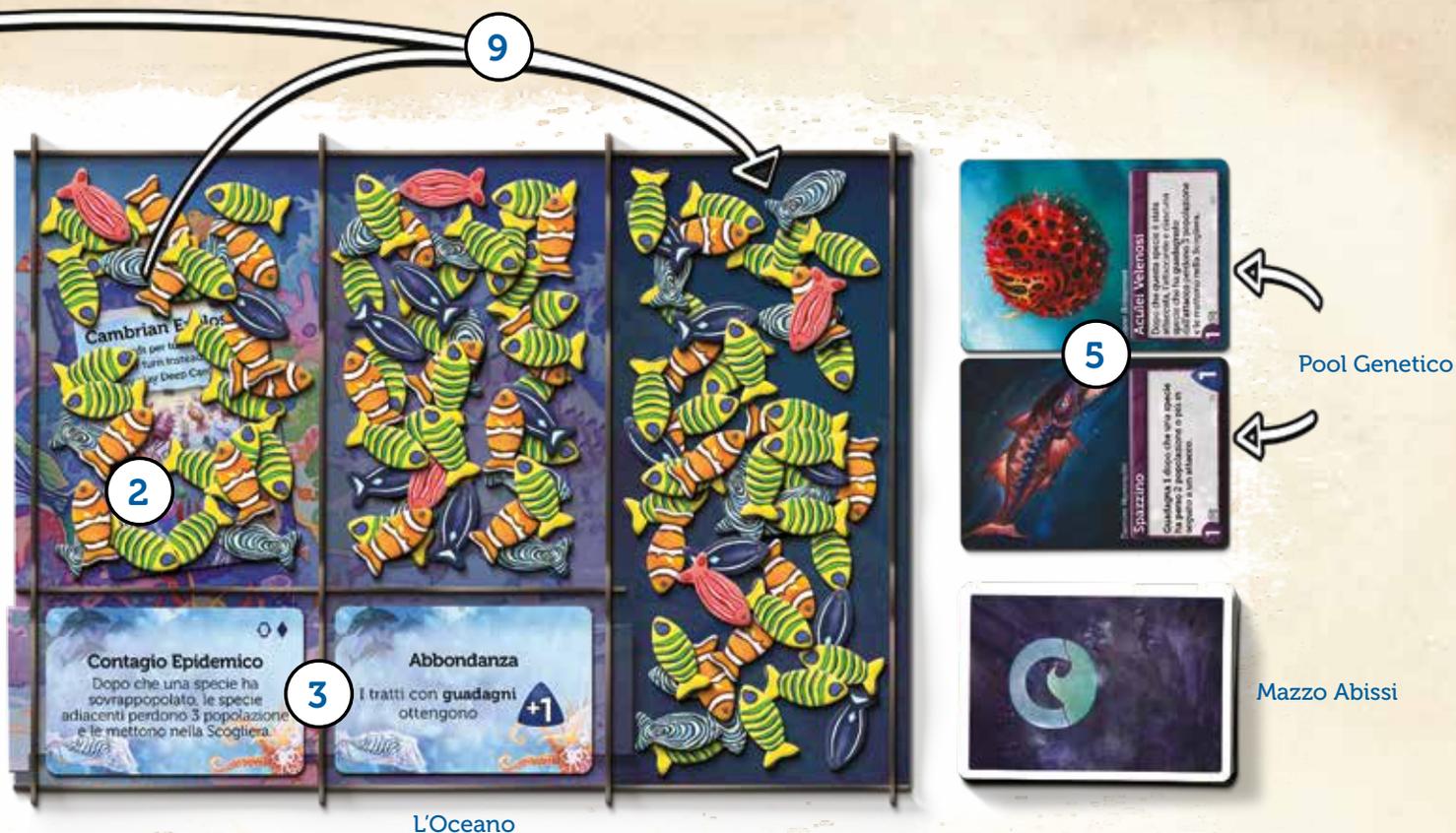
3. Mescolate le carte Scenario, pescate 2 carte a caso e mettetene 1 su ciascuna piattaforma della 1<sup>a</sup> e della 2<sup>a</sup> zona Oceano. Riponete nella scatola il resto delle carte Scenario.

**Variante Scogliera: Usate *Abbondanza* e *Fertilità* invece di pescare 2 carte Scenario a caso.**

4. Mescolate il mazzo Superficie e distribuite 6 carte a ciascun giocatore; dopodiché, posizionate il mazzo a faccia in giù vicino alla Scogliera.
5. Mescolate il mazzo Abissi, pescate 2 carte a caso e posizionatele a faccia in su, a formare il Pool Genetico.

**Variante Scogliera: Saltate questo punto.**

6. Mettete i 60 segnalini popolazione di riserva  nella bustina "riserva" con la zip-lock. Questi segnalini verranno usati nell'ultimo turno della partita.



**7.** Create una riserva di segnalini popolazione corrispondente al numero di giocatori (60 popolazione + 20 popolazione per giocatore), e riponete i segnalini popolazione inutilizzati nella scatola.

- a. 2 giocatori: usate questi segnalini  (100 in totale)
- b. 3 giocatori: usate questi segnalini  (120 in totale)
- c. 4 giocatori: usate questi segnalini  (140 in totale)

**8.** Dividete la riserva di segnalini popolazione in quattro mucchietti approssimativamente uguali, e mettete ciascun mucchietto in una delle 4 posizioni disponibili: la Scogliera e le 3 zone Oceano. Non c'è bisogno che i mucchietti siano esattamente uguali.

**9.** Scoprite la prima carta del mazzo Superficie, e posizionalatela a faccia in su a formare il mazzo degli scarti. Guardate il numero di migrazione in basso a sinistra sulla carta: spostate un numero di segnalini popolazione pari al numero di migrazione dalla Scogliera alla 3<sup>a</sup> zona Oceano; spostatene altrettanti dalla 1<sup>a</sup> zona Oceano alla 3<sup>a</sup> zona Oceano.

**10.** Distribuite uno Schermo del Giocatore a ciascun giocatore.

**11.** Il giocatore che riesce a trattenere il fiato più a lungo sarà il primo giocatore. Ciascun giocatore riceve il Gettone Bonus corrispondente alla propria posizione nell'ordine di turno. Mettete il gettone dietro al vostro Schermo del Giocatore: vi servirà per il punteggio al termine della partita.

	1° giocatore	2° giocatore	3° giocatore	4° giocatore
<b>2 giocatori</b>	4 punti	0 punti		
<b>3 giocatori</b>	6 punti	4 punti	0 punti	
<b>4 giocatori</b>	7 punti	6 punti	4 punti	0 punti

## OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo in *Oceani* è prosperare in un ecosistema in continuo mutamento, in cui il nutrimento scarseggia e i predatori sono sempre in agguato. La popolazione delle vostre specie può aumentare **foraggiando** dalla Scogliera ●, **attaccando** altre specie ◆, o **guadagnando** passivamente dall'Oceano ▲. Perciò, dovrete evolvere le vostre specie in maniera da assicurare la loro sopravvivenza. Al termine della partita, farete 1 punto per ciascun segnalino popolazione accumulato nel corso della partita.

Le regole base di *Oceani* spiegate in questo libretto verranno modificate durante la partita.

- Le carte Scenario hanno la precedenza sulle regole base e si applicano a tutte le specie in gioco.
- Le carte tratto hanno la precedenza sulle regole base e sulle carte Scenario, ma si applicano solo alle specie su cui sono giocate. La maggior parte dei tratti ha un "Questa specie" implicito all'inizio del testo.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori giocano a turno in senso orario, iniziando col primo giocatore. Durante il proprio turno, ciascun giocatore esegue le 4 fasi in sequenza:

- 1. Giocare Carte** - Gioca una carta (o 2 se è iniziata l'Esplosione del Cambriano)
- 2. Nutrizione** - Nutre 1 specie
- 3. Invecchiamento** - Invecchia tutte le sue specie
- 4. Pescare Carte** - Scarta e pesca fino ad avere 6 carte in mano



## Fase 1: Giocare Carte

Se l'Esplosione del Cambriano non è ancora iniziata, durante questa fase il giocatore di turno gioca 1 carta Superficie. Dopo che l'Esplosione del Cambriano ha avuto inizio, giocherà 2 carte (Superficie e/o Abissi). Le carte possono essere giocate per **evolvere** una specie o per **migrare** popolazione.

In aggiunta, il giocatore di turno durante questa fase può in qualsiasi momento rimuovere tratti dalle proprie specie. Le carte Superficie vanno a faccia in su nel mazzo degli scarti, mentre le carte Abissi sono rimosse dal gioco. Controllate tutto ciò che deve essere rivalutato in seguito alla rimozione del tratto (Sovrappopolamento, numero massimo di tratti, ecc.).

**EVOLVERE:** La maggior parte delle carte sarà giocata come *tratti* per **evolvere** le specie. È possibile giocare un tratto su una nuova specie o su una specie già esistente.

### GIOCARE UN TRATTO SU UNA NUOVA SPECIE:

1. Prendete una plancia non utilizzata dalla riserva e posizionalatela in maniera che la testa dei pesci sia rivolta verso l'alto. Una nuova specie può essere posizionata a destra o a sinistra delle vostre specie già presenti, o in mezzo tra due delle vostre specie.
2. Posizionate il tratto lungo il bordo blu scuro sulla sinistra della plancia della specie. La specie è ora in gioco e il tratto è attivo.

### GIOCARE UN TRATTO SU UNA SPECIE ESISTENTE:

1. Posizionate il tratto lungo il bordo blu scuro sulla sinistra della plancia di una specie esistente. Il tratto è ora attivo.
2. Una specie può avere copie multiple dello stesso tratto (gli effetti dei tratti sono cumulativi), ma il numero massimo di tratti consentito su una specie è 3, a meno che una carta non ne consenta esplicitamente un numero maggiore.

La Guida di Riferimento contiene le spiegazioni di ciascuno dei 12 tratti Superficie.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO (CONTINUA)

**MIGRARE:** Invece di usare una carta per **evolvere**, è possibile usare una carta per **migrare** popolazione. Il numero di segnalini popolazione **migrati** è pari al numero di migrazione in basso a sinistra sulla carta giocata.

Scegliete una posizione sulle plance: o la Scogliera o una delle zone Oceano. Scartate una carta dalla vostra mano per spostare popolazione da un'altra posizione sulle plance alla posizione prescelta. Se il numero di migrazione è maggiore della popolazione disponibile, spostate solo quella disponibile.

Questo è il numero di migrazione



### Fase 2: Nutrizione

Il giocatore di turno sceglie una delle proprie specie da nutrire. Può o **foraggiare** per prendere popolazione dalla Scogliera, o **attaccare** per prendere popolazione da un'altra specie.

#### Importanti Regole di Nutrizione

- Una specie non può mai **foraggiare** o **attaccare** se non può prendere almeno 1 popolazione.
- Una specie non può mai **foraggiare** o **attaccare** se non ha uno spazio libero sulla propria plancia.
- Una specie non può prendere più popolazione di quanti spazi liberi ha sulla plancia.
- Non è mai consentito mettere un segnalino popolazione sullo spazio con lo scheletro di pesce a meno che non sia l'unico spazio disponibile.
- Se possibile, una specie deve prendere tutto il suo valore di **foraggiamento** o **attacco**. Non è consentito prenderne meno per evitare di sovrappopolare.

2

**FORAGGIAMENTO:** Sommate tutte le icone verdi sui tratti della specie che si nutre per ottenere il suo valore di **foraggiamento**. Prendete quel numero di popolazione dalla Scogliera e spostatela sulla plancia della specie che foraggia. Una specie che non ha icone verdi su nessuno dei suoi tratti ha automaticamente un valore di **foraggiamento** di 1.

Una specie non può mai **foraggiare** se ha , anche se ha altre icone **foraggiamento**.

2

**ATTACCO:** Scegliete un'altra specie come bersaglio dell'**attacco** – anche una delle vostre! Sommate tutte le icone rosse sui tratti della specie che si nutre per ottenere il suo valore di **attacco**. Prendete quel numero di popolazione dalla specie bersaglio e spostatela sulla plancia della specie che attacca. Una specie che non ha icone rosse su nessuno dei suoi tratti ha automaticamente un valore di **attacco** di 1.

Una specie non può mai **attaccare** se ha , anche se ha altre icone **attacco**.

Ci sono diverse cose che possono accadere durante la fase nutrizione. Sono spiegate nella sezione Concetti Base a pagina 10 e 11.

Questa specie ha un valore di attacco di 8 (3+3+2).



### Fase 3: Invecchiamento

Se l'Esplosione del Cambriano non è ancora iniziata, il giocatore di turno rimuove 1 popolazione da ciascuna delle proprie specie e la mette nella propria pila di punti dietro lo schermo. Se l'Esplosione del Cambriano è iniziata, sposta 2 popolazione da ciascuna delle proprie specie nella propria pila di punti. Se non può spostare tutta la popolazione richiesta, sposta tutta quella disponibile.

Una specie si estingue se non può invecchiare la quantità richiesta. Quando una specie si estingue, scartate tutti i suoi tratti e rimettete la sua plancia nella riserva comune.

*Ricordate:*

- Anche se ad ogni turno solo 1 delle vostre specie si nutre, tutte le vostre specie invecchiano!
- Se una specie si riduce a popolazione 0 durante il turno di un altro giocatore, non si estingue subito. Avrete l'opportunità di nutrirla durante il prossimo turno, prima della vostra fase invecchiamento.

### Fase 4: Pescare Carte

Il giocatore di turno esegue in sequenza i punti seguenti:

**1.** Può pescare 1 carta Abissi:

- Pesca la prima carta scoperta di uno dei mazzi del Pool Genetico. Se uno dei mazzi è esaurito, gira la prima carta del mazzo Abissi per formare un nuovo mazzo.
- oppure -
- Pesca 3 carte dal mazzo Abissi. Ne sceglie 1 da tenere nella propria mano, e mette a faccia in su le altre, 1 per ciascun mazzo del Pool Genetico.

**2.** Può scartare un qualsiasi numero di carte Superficie dalla propria mano. Non può scartare carte Abissi.

**3.** Pesca carte dal mazzo Superficie fino ad avere un totale di 6 carte nella propria mano (tra Superficie e Abissi). Se il mazzo Superficie si esaurisce, mescolate il mazzo di scarti per formare un nuovo mazzo.

Il giocatore di turno ha ora terminato, e passa il turno al giocatore alla sua sinistra.



2

## Tratti Difensivi

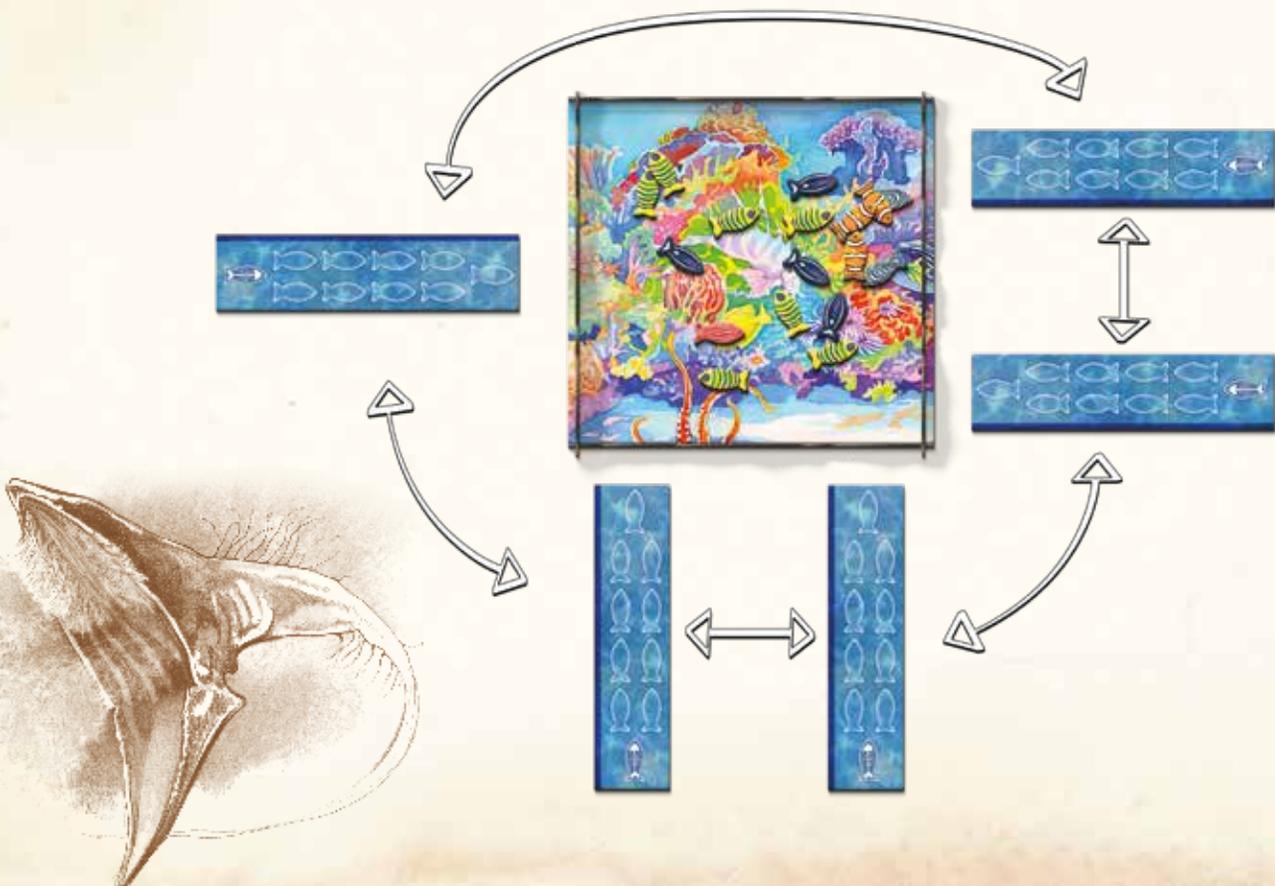
I tratti con caselle di testo nere sono tratti difensivi che possono prevenire gli **attacchi** di altre specie. Alcuni tratti difensivi hanno l'icona di un guscio. Ciascuna icona guscio riduce il numero della popolazione presa in un **attacco** del numero nell'icona guscio. Le icone guscio non riducono il valore di **attacco** della specie che attacca, solo il numero della popolazione presa.

Una specie che **attacca** questa specie prende 8 popolazione in meno del proprio valore di attacco



## Frecce di Adiacenza

Tutte le specie di *Oceani* vivono nello stesso ambiente: la specie più a sinistra di ciascun giocatore è adiacente alla specie più a destra del giocatore a fianco. Molti tratti si attivano come conseguenza della nutrizione di una specie adiacente. L'icona freccia in fondo ad un tratto si riferisce alla specie immediatamente adiacente da quel lato.



# 2

## Guadagni

La nutrizione può attivare un'icona **guadagno** su un'altra specie, anche su una specie appartenente a un altro giocatore. Quando una specie **guadagna** popolazione, prende dalla 1<sup>a</sup> zona Oceano il numero di popolazione indicato nell'icona blu. Se la 1<sup>a</sup> zona Oceano è (o diventa) vuota, continua a prendere popolazione dalla 2<sup>a</sup> zona Oceano, e se anche la 2<sup>a</sup> diventa vuota, dalla 3<sup>a</sup> zona Oceano. Se la 3<sup>a</sup> zona Oceano diventa vuota, mettete i 60 segnalini popolazione "riserva" nella 3<sup>a</sup> zona Oceano, in maniera da permettere a tutti i tratti attivati di prendere il numero appropriato di segnalini popolazione.



### Esempio di Nutrizione:

La specie *Tentacolata* a sinistra attacca il *Filtratore* a destra, e prende 1 popolazione dalla plancia del *Filtratore*. La specie in mezzo **guadagna** 1 popolazione per via del tratto *Simbiotico*, e 2 popolazione per ciascuno dei tratti *Nutrizione di Fondale* (per un totale di 5 popolazione). Se la specie *Tentacolata* attaccasse di nuovo, prenderebbe un'altra popolazione e la specie in mezzo guadagnerebbe altri 5 segnalini popolazione (e quindi sovrappopolerebbe).



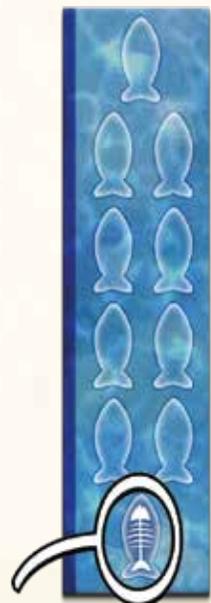
## Sovrappopolamento

Dopo ogni nutrizione, risolvete tutto ciò che è stato attivato dalla nutrizione; dopodiché, controllate l'eventuale sovrappopolamento.

Il sovrappopolamento accade quando una specie ha un segnalino popolazione sullo spazio con lo scheletro di pesce. Una specie che sovrappopola perde popolazione finché rimangono solo 5 segnalini popolazione sulla plancia della specie. Il proprietario della specie mette la popolazione persa nella Scogliera o in una delle zone Oceano.

Se una specie sovrappopola mentre risolve la propria nutrizione, non può nutrirsi nuovamente in questo turno, nemmeno con un tratto come *Tentacolato*, che di norma consente di nutrirsi ancora. Se una specie attiva il sovrappopolamento di un'altra specie, non termina la propria nutrizione.

Una specie sovrappopola se ha un segnalino sullo scheletro di pesce quando viene controllato l'eventuale sovrappopolamento



## CARTE SCENARIO

Le creature devono adattarsi per sopravvivere, non solo per competere con le altre specie nell'ecosistema, ma anche in risposta alle diverse opportunità e avversità che l'ambiente può presentare. Tali influenze sono rappresentate dalle carte Scenario.

Ci sono due tipi di carte Scenario. Le carte Scenario blu hanno effetti continuativi, mentre le carte Scenario viola riportano eventi che devono essere attivati. Le carte Scenario blu sono attive quando non c'è popolazione nella loro zona Oceano. Le carte Scenario viola si attivano ogni volta che la loro zona Oceano si svuota. Ciò può accadere diverse volte durante una partita se sulla zona Oceano di una carta Scenario viola viene **migrata** popolazione (o se vi viene spostata come costo di una carta Abissi).

Una carta Scenario si attiva quando viene rimossa l'ultima popolazione dalla sua zona Oceano. Assicuratevi di aver risolto tutto ciò che si è attivato (come guadagni e sovrappopolamento) prima di attivare la carta Scenario.



Scenario attivo

Scenario inattivo

## ICONE DELLE CARTE SCENARIO

Le carte Scenario sono state ideate per cambiare l'atmosfera del gioco. Certi Scenari fanno sì che per le vostre specie sia più difficile prosperare. Altri rendono l'interazione tra i giocatori più aggressiva. Sulle carte Scenario trovate delle icone per aiutarvi a personalizzare il gioco secondo i vostri desideri. Durante la preparazione, assicuratevi di rimuovere tutte le carte Scenario che potrebbero ostacolare la vostra esperienza di gioco.



Le carte Scenario con l'icona dei denti creano un ambiente più aggressivo.



Le carte Scenario con l'icona rombo sono più complesse.



Le carte Scenario con l'icona fulmine sono eventi.



## GLI ABISSI

*Nelle profondità al di sotto della superficie creature misteriose si nascondono in agguato, tanto bizzarre da sembrare innaturali: enormi predatori, orrori fosforescenti, e meravigliose creature luminose. Specie che sembrano a mala pena possibili nel regno della biologia, e tuttavia sono reali. Gli Abissi rappresentano la meraviglia delle scoperte scientifiche, con tratti che spaziano dalla reale biologia marina alla pura fantasia. Avventuratevi negli Abissi a vostro rischio!*

Ogni carta degli Abissi è unica, potente, e ha un costo che dovrete pagare se volete usarla per evolvere una specie! Si possono giocare per **evolvere** una specie o per **migrare** popolazione.

Per **evolvere** una specie:

- 1) Pagate il costo della carta Abissi che volete giocare, spostando popolazione pari al suo numero di migrazione dalla vostra pila di punti alla Scogliera o a una zona Oceano.
- 2) Posizionate il tratto Abissi su una specie nuova o già esistente.

Per **migrare** popolazione:

Non c'è un costo da pagare quando si usa una carta Abissi per migrare popolazione. Dopo averla giocata, rimuovete la carta dal gioco.

Nella Guida di Riferimento trovate una lista di frasi comuni delle carte Abissi.



Il Mazzo Abissi

Pool Genetico

### Un Gioco su Misura

Il mazzo Abissi ha un design unico. Potete personalizzarlo secondo il vostro gusto personale senza sbilanciare il gioco. Dopo ogni partita, potete rimuovere le carte Abissi che non vi sono piaciute. Potete anche aggiungere carte (anche copie multiple) che pensate possano rendere il gioco più divertente. Un po' alla volta, creerete la versione di *Oceani* in grado di produrre l'esperienza di gioco più piacevole per il vostro gruppo: la vostra versione personale, modellata sulle vostre avventure negli Abissi!

Potete trovare carte aggiuntive, espansioni e promo per evolvere il vostro mazzo Abissi su [www.NorthStarGames.com/theDeep](http://www.NorthStarGames.com/theDeep).

## FINE DEL GIOCO

Quando tutte le zone Oceano sono prive di popolazione, ha inizio l'ultimo turno della partita. Mettete i 60 segnalini del sacchetto "riserva" con la zip-lock nella 3<sup>a</sup> zona Oceano e continuate il gioco normalmente. La partita finisce quando l'ultimo giocatore in ordine di turno completa il proprio turno, anche se la Scogliera contiene ancora popolazione.

### Punteggio:

- 1 punto per ciascun segnalino popolazione nella propria pila di punti.
- 1 punto per ciascun segnalino popolazione sulle proprie specie sopravvissute.
- I punti indicati sul proprio Gettone Bonus.

Vince il giocatore col punteggio più alto. In caso di parità, vince il giocatore con più carte tratto sulle proprie specie. In caso di ulteriore parità, vince il primo giocatore che trova lavoro su un peschereccio in Alaska!



# CREDITI

## GAME DESIGN

**Game Designers:**

Nick Bentley, Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Brian O'Neill  
@Nick\_Bentley, @DCrapuchettes, @BenjaminGoldman

**Project Manager:**

Dominic Crapuchettes

**Sviluppatori:**

Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Julia Williamson

## ARTWORK

**Direttore Artistico:**

Ben Goldman

**Illustrazioni Scatola:**

Catherine Hamilton, Guillaume Ducos

**Illustrazioni Carte Superficie e Scogliera:** Catherine Hamilton

**Illustrazioni Carte Abissi:** - vedi le singole carte -

**Graphic Designer:**

Ben Goldman

**Regolamento e Aiuti di Gioco:**

Jacoby O'Connor

**Consulenza Artwork e Design:**

Bree Woodward

## TESTI

**Regolamento:**

Dominic Crapuchettes, Jonathan H. Liu, Julia Williamson

**Editing Regolamento:**

Jonathan H. Liu, Van Willis, Apinya Ramakomud

**Editing Carte Tratto:**

Patrick Masterson, Jonathan H. Liu

## PRODUZIONE

**Manager di produzione:**

Apinya Ramakomud, Rick Butler

**Inserto scatola:**

Apinya Ramakomud

## PLAYTESTING

**Coordinatori dei Playtester:** Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Julia Williamson

Ciascun playtester ha registrato da 15 a 30 partite, classificato ogni carta per renderla più bilanciata e divertente, e in totale i commenti sul design del gioco su Discord sono stati più di 10.000. Vorrei anche rivolgere uno speciale ringraziamento alle centinaia di persone che hanno giocato con i gruppi di playtest elencati di seguito.

**Collaboratori per i Contenuti:** Patrick Masterson, Brandon Jacobson, Hanzou, Jonathan H. Liu, Julia Williamson, Josh Baird, Christian Scott, Keith Bishop

**Playtester Ufficiali:** Brandon Jacobson, Stephen Riddell, Steve Miller, Aaron Wilson, Stephen Kunz, Robert Hall, Christian Scott, Patrick Masterson, Keith Bishop, Michael Bauer, Jay Wrobel

**Playtester Chiave:**

Barb Mattson, Bryan Kromrey, Charlie Ketchum, Christopher McCleary, David Chervony, David Minken, Dorianne Bernier, Drew Tschetter, Eric Meyers, Evan & Katherine Turner, Filip Kevely, Heather & Chris Champe-White, James Nelson, Jason McMillan, Jeff Buchmiller, Jim & Mary Emmerich, John J. Cord, A12John Parker, Josephine Baker, Justin Norris, Katrina Demeanour, Matt Kiser, Melissa Speirs, Michael Gemmell, Michael W Kuntz, MN/BR & BC/JZ, Nathan Ward-Tyrrell, Paul Ogle, Pedro Goins, Pierce Oeflein, Reese & Grace Frerichs, Ricardo Morales, Ross J. Konopaski, Russ DeLuca, Ryan Fish, Sarah Eckert, Shiyue Xu, Simona Dostalova, Steve McLaren, Steve Wright & family, Susannah C Shissler, the Baird family, the Barber family, Tierany Tobiasson, Tim O'Flynn, Tony L. Thomas, Travis and Megan Roberts, Travis Morton, Trey Elliott, Zackary Green

**Un ringraziamento aggiuntivo a:**

- le oltre 200 persone che hanno registrato da 1 a 10 partite nel nostro database, senza alcun compenso;
- tutti i nostri finanziatori su Kickstarter, per aver creduto in noi;
- la Meeple Source, per i meravigliosi pesciolini dipinti che potete comprare per rendere Oceani ancora più bello;
- la Dog Might, per il reggicarte in legno deluxe che potete comprare per rendere Oceani ancora più bello;
- la comunità di giocatori entusiasti su BoardGameGeek.

## EDIZIONE ITALIANA

**Edizione italiana a cura di:**

Roberto Vicario

**Traduzione:**

Paolo Robino

**Impaginazione:**

Delia Arnone

Publicato in Italia da Pendragon Game Studio srl  
Via Curtatone, 6 - 20122 Milano

[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)

[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

©2019 Pendragon Game Studio srl.

Tutti i diritti sono riservati.

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata.

Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

FABBRICATO IN CINA

ATTENZIONE: Non adatto a bambini inferiori ai 36 mesi. Contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.



[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)

**Northstar**  
Games Studio

seguici su:



[www.NorthStarGames.com](http://www.NorthStarGames.com)