

## Age of Discovery - Guida rapida

### Posizionamento iniziale:

- 1 - Mettere tutte le carte Spedizione visibile (numero di navi crescente - 3 a 8)
- 2 - Mischiare tutti i contratti commerciali, scoprire i primi 4 sul tavolo e porre il resto dei contratti in un mazzo coperto
- 3 - Mettere le monete in banca (sul tavolo)
- 4 - Rimuovere le carte di punteggio iniziale e finale e le 6 Navi-bandiera (navi bicolori), mescolare il resto (42) e mettere le carte sul tavolo:
  - A) Pescare e mettere in fila cinque mucchi di x carte: 6, 6, 6 + carta punteggio iniziale, 7, 7 + carta punteggio finale
  - B) 5 carte scoperte a formare la fila Reintegro
  - C) 5 carte scoperte a formare la fila Acquisto
- 5 - Posizionare la plancia punteggio sul tavolo
- 6 - Ogni giocatore:
  - Prende 22 cubetti di legno (un cubetto su 0 punti vittoria e un cubetto su 0 contratti)
  - Prende 6 monete dalla banca
  - Prende 2 Contratti commerciali dal mazzo coperto
  - Prende Nave-jolly e carta prenotazione (2 giocatori -> 3NJ +2 P, 3 giocatori -> 2 NJ +1 P, 4 giocatori -> 2 NJ +1 P) - rimuovere il resto
  - Prende a caso 1 carta missione speciale - coperta (tenere segreta fino al punteggio finale della partita) - rimuovere il resto
  - Prende a caso 1 carta Nave-bandiera coperta (tenere segreta fino all'utilizzo) - rimuovere il resto

### Giro Panoramico:

Al suo turno ogni giocatore:

- In primo luogo sposta i cubetti sui contratti commerciali (se presenti)
- Poi esegue 2 azioni **diverse** tra le seguenti azioni possibili:
  - 1) Prendere 2 monete
  - 2) Prendere 1 contratto commerciale: (**max 4 Contratti commerciali in mano**)
    - Paga 1 moneta e prende dalle carte visibili o dal mazzo coperto
    - Riempie eventuali buchi nella fila pescando dal mazzo se ha preso una carta scoperta
  - 3) Acquistare navi:
    - Acquistare tante navi fino a che possa pagarle
    - Acquista da fila di acquisto e reintegra dalla la fila reintegro, che viene rimpiazzata dalla prima del mazzo non vuoto (da 1 a 6)
    - Posizionare la nave appena acquistato di fronte scoperta
    - Se la carta punteggio iniziale viene scoperta sostituirla - poi ogni giocatore gioca un altro turno (che termina col giocatore corrente) quindi applica la fase punteggio iniziale.
    - Se la carta punteggio finale viene scoperta sostituirla - poi ogni giocatore gioca un altro turno (che termina col giocatore corrente) quindi applica la fase punteggio finale.
  - 4) Inviare navi in spedizioni e / o per viaggi commerciali:
    - a) *Spedizioni* (Per punti vittoria PV): - Ottenere PV secondo quelli indicati sulla carta spedizione (più PV se il colore corrisponde al colore sulla carta spedizione)
      - Riutilizzo della nave: Le navi sono poste sotto la carta spedizione fino alla fine del gioco
      - Colore: la prima nave può essere di qualsiasi colore (le navi successive devono essere del colore della prima nave)
      - Limite di trasporto: non superare il trasporto massimo indicato sulla carta Spedizione
      - Costi: 1 moneta per nave posizionata / 2 monete per nave-bandiera
      - Cubetti: 1 cubetto sulla carta nave / 1-3 cubetti sulla nave-bandiera (se presenti)
    - b) *Viaggi commerciali* (Per le monete): Ottenere monete a seconda del numero di turni scelto
      - Riutilizzo della nave: Le navi possono essere riutilizzate successivamente (per il commercio o

spedizioni)

- Colore: Tutte le navi devono rispettare il colore del contratto commerciale
- Limite di trasporto: Rispettare esattamente il trasporto massimo indicato sul contratto commerciale
- Costi: 1 moneta per nave posizionata / 2 monete per nave-bandiera
- Cubetti: Scegliere il periodo desiderato (1-3 turni) poi 1 cubetto sulle relative monete, 1 cubetto sul numero di turni scelto sulla carta Contratto commerciale
- Poi avanzare di uno sulla scala dei contratti commerciali (1 a 3 cubetti sulla nave-bandiera se presente)

### **Fine del gioco:**

Se la carta punteggio finale viene rivelata sostituirla - poi ogni giocatore gioca un altro turno (che termina col giocatore corrente) quindi applicare la Fase punteggio finale

### **Vittoria Punti:**

Fase punteggio iniziale:

- Per ogni Spedizione: ogni nave ottiene il punteggio nero se non dello stesso colore, il punteggio colorato se dello stesso colore (prima sezione di punteggio)

Fase punteggio finale:

- Per ogni Spedizione: ogni nave ottiene il punteggio nero se non dello stesso colore, il punteggio colorato se dello stesso colore (seconda sezione di punteggio)
  - Missioni speciali: Per ogni spedizione che corrisponde alla missione speciale, guadagnare tanti PV quanti sono quelli indicati nella posizione del proprio cubetto sulla scala dei contratti commerciali
  - 1PV per ogni propria nave non assegnata ad alcuna spedizione
- Giocatore con più PV vince la partita.

### **Carte Azione:**

- Nave-jolly: Scartare per inviare qualunque nave per una spedizione o contratto commerciale
- Prenotazione: Scartare per riservarsi 1 nave o contratto commerciale fino al turno successivo
- Nave-bandiera: Il costo è 2 monete e si decide il suo valore di trasporto (1, 2 o 3)