

El Capitàn

SETUP: 1 Nave – 6 Magazzini – 1 Fortezza – 20 Fiorini

Il gioco prevede **3 fasi**. Ogni fase termina quando uno dei giocatori ha costruito tutti i suoi Magazzini e Fortezze (si conclude il round). Al termine di ogni fase c'è il Giorno di Paga.

.....

Turno

Ogni giocatore, in quest'ordine:

1. [all'inizio del gioco deve acquistare una Carta Destinazione]
2. **può** viaggiare;
3. **deve** eseguire una delle seguenti azioni:
 - a. costruire (a pagamento) un nuovo Magazzino o riaprire (gratis) un Magazzino abbattuto (ogni

giocatore non può avere più di 3 Magazzini in fila);

- b. costruire una Fortezza (*non più di una per città*);
- c. ricevere un prestito (*in questo caso il giocatore non può acquistare Carte Viaggio*).

In ogni momento può acquistare Carte Viaggio.

Giorno di Paga

- **Proliferazione** (*cfr. tabellone*)
- **Bonus Proliferazione**: le Carte Bonus vengono distribuite ai giocatori che per primi hanno costruito un proprio Magazzino in tutte le 9 città. I Bonus vengono pagati nel 3° Giorno di Paga.
- **Conteggio della maggioranza di Magazzini** nelle singole città (in caso

di parità, prevale il magazzino più a sinistra, cioè quello più antico).

- **Conteggio Fortezze** (la Fortezza paga come il secondo in classifica per la maggioranza di Magazzini; se la città contiene il maggior numero di Magazzini, la Fortezza paga come il primo in classifica per la maggioranza di Magazzini).

Dopo il Giorno di Paga

- Restituire o estendere il prestito.
- Conteggio e dichiarazione dei Fiorini di ciascun giocatore: il giocatore con la minore quantità di fiorini (si sottraggono i prestiti non restituiti)

diventa il giocatore iniziale della fase successiva.

- Ogni giocatore prende 6 Magazzini e 1 Fortezza dalla propria riserva.