

TESSERE

Usare e scartare immediatamente	Usare in qualunque momento durante il proprio turno e poi scartare	Usare in qualunque momento durante il proprio turno e poi girare fino al prossimo round	Leggere la descrizione per l'uso di queste tessere
Prendi 2 Carte "Azione extra"	Prendi Navi, o Spezie, o Ducati, o conta i Colonizzatori, in base a una Scheda Sviluppo avversaria	Prendi 4 Ducati	Mettila coperta davanti a te. A fine partita varrà 3 (2) PV
Prendi 4 Navi	Gira 2 Carte Spedizione e somma i Colonizzatori. Prendi quel numero di Spezie, Colonizzatori o Navi	Prendi 1 Nave	Piantazione: quando ne ottieni una, prendila con le relative Spezie
Prendi 4 Colonizzatori	Avanza di 1 casella, sulla tua Scheda Sviluppo, la pedina nella colonna meno avanzata	Prendi 1 Colonizzatore	A fine partita vale 1 PV (anche se scartata)
Prendi 2 (3) Carte Spedizione	Riempi fino a 3 Piantazioni/Colonie con le Spezie appropriate	Prendi 1 Spezia e mettila su una Piantazione/Colonia	Indica il giocatore iniziale. Quando la ottieni, prendi anche 1 carta "Azione extra"
Prendi 3 Navi o 3 Colonizzatori	Scambia questa tessera con una sul piano di gioco. Puoi usare immediatamente la tessera appena presa	PUNTI VITTORIA	
Prendi 1 Nave, 1 Colonizzatore, 1 Carta "Azione extra"	Scarta 6 Spezie e gira questa tessera. A fine partita varrà 4 PV	+ PV per ogni colonna della Scheda Sviluppo (0, 1, 3, 6, 10) + PV per le Colonie (1 Col:1 PV - 2 Col:3 PV - 3 Col:6 PV - 4 Col:10 PV) + PV per le Piantazioni di valore 1 (1 PV per ognuna) + PV per il possesso delle Tessere viola (da 2 a 4 PV) + PV per set di Carte Spedizione (1 Sim:1 PV - 2 Sim:3 PV - 3 Sim:6 PV - 4 Sim:10 PV - 5 Sim:15 PV - 6 Sim:20 PV) + PV per chi ha più Ducati (3 PV) NB: a parità di PV vince chi ha più Ducati	



TURNO DI GIOCO

CARTE SPEDIZIONE

- Piazzare i segnalini per le Aste**
Si inizia con la "Bandiera"
- Risolvere le Aste delle Tessere**
Inizia il giocatore iniziale
Prima offerta:0
Un "giro" solo per asta
- Svolgere a turno 3 Azioni:**
 - Sviluppo**
Pagare Spezie e Navi per avanzare in una colonna di 1 spazio sulla Scheda Sviluppo
 - Costruzione di Navi**
Prendere Navi in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo
 - Raccolto**
Prendere Spezie in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo
 - Tassazione**
Prendere Ducati in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo
 - Spedizione**
Prendere Carte Spedizione in base al proprio avanzamento sulla Scheda Sviluppo (rispettare il limite massimo di carte permesso)
 - Fondare una Colonia**
Vedere a lato

Durante Azione Raccolto Invece di Spezie, prendi una combinazione di Spezie, Navi e Colonizzatori	Prendi 5 Ducati
Durante Azione Fondare una Colonia Gira una Carta Spedizione aggiuntiva e somma i Colonizzatori indicati al totale	Prendi 2 Spezie
Durante Azione Sviluppo Invece di pagare con Spezie e Navi, paga il numero di Ducati indicato per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo	Prendi 2 Colonizzatori
Durante Azione Sviluppo Paga solamente con le Navi per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo	Prendi 2 Navi
Durante Azione Sviluppo Paga solamente con le Spezie per avanzare 1 pedina di 1 casella sulla Scheda Sviluppo	Scarta quante Spezie vuoi e prendi 3 Ducati per ogni Spezia scartata

FONDARE UNA COLONIA

Scegliere una Colonia. Occorre raggiungere il numero richiesto di Colonizzatori sommando il numero indicato sulla casella raggiunta nella Scheda Sviluppo, su 2 Carte Spedizione girate dal mazzo, Carte Colonizzatori

- Successo:**
- prendere la Colonia e le relative Spezie
 - scartare le Carte Spedizione e Colonizzatori

- Fallimento:**
- prendere una Carta Colonizzatore di valore "1"
 - scartare le Carte Spedizione

