



## *Ordine di Gioco*

---

### **Fase 1 - Carte**

- Si pescano le 2 Carte Privilegio per questo turno + altre 4 carte dal mazzo Edifici / Personaggi e si piazzano a faccia in su.

- Si aggiustano i segnalini sulla Barra dei Tributi.

[ Poi, eventualmente:

*in 3 giocatori: si scarta l'ultima carta pescata;*

*in 2 giocatori: si scartano le ultime due carte pescate.]*

- Secondo l'ordine del Muro, ogni giocatore deve prendere una carta e piazzarla sul proprio tabellone.

*\* Chi ha 6 carte deve scartarne una e prendere una tessera Malus -3.*

### **Fase 2 - Dadi**

- Si tirano i 6 dadi. Secondo l'ordine del Muro, i giocatori scelgono 2 dadi e prendono i cubetti corrispondenti al colore e al numero del dado (es.: Rosso 5 = 5 cubetti rossi nella posizione 5 della Rosa dei Venti).

- Ogni giocatore ruota la sua Rosa dei Venti di uno spazio in senso orario. I cubetti che si trovano nel settore indicato dalla freccia sono le risorse attive per questo turno.

*\* Se nel settore della freccia non ci sono cubi, il giocatore deve prendere una tessera Malus -3.*

### **Fase 3 - Azioni**

Secondo l'ordine del muro, ogni giocatore può svolgere le seguenti azioni nell'ordine che preferisce.

#### **- Attivare una o più Carte**

Paga il prezzo in risorse indicato sulla carta e rimuovila dal tabellone. La carta può essere utilizzata subito.

#### **- Controllare un Quartiere (una volta per turno)**

Paga il prezzo in risorse per il quartiere, prendi la Tessera Merce e piazza un segnalino controllo.

#### **- Avanzare il proprio disco sul Muro (una volta per turno)**

Paga un cubo per il primo spazio, 2 cubi per ogni spazio addizionale.

*\* Se muovi oltre la fine del muro, piazza il tuo segnalino in fondo all'ultimo spazio.*

*\* Se muovi in uno spazio occupato, il tuo segnalino va in cima.*

#### **- Muovere la Nave (anche più volte nel turno – distanza illimitata)**

Paga un cubo risorsa per ogni spazio di movimento. Nei porti puoi vendere le Tessere Merce al prezzo più alto disponibile (in PV).

#### **- Comprare Punti Vittoria (una volta per turno)**

Compra punti vittoria in base al prezzo della barra dei Tributi.

#### **- Usare le Carte attivate (ogni carta può essere utilizzata una volta per turno)**

- **Passare** (i cubetti risorsa non utilizzati sono rimessi nella riserva generale)

### **Fine partita**

- -3 PV per ogni carta sul tabellone;
- -3 PV per ogni malus -3;
- Carte "spielende";
- +2 PV per ogni Quartiere controllato **nella propria area** di quartieri contigui **più ampia**.