

Oltre Mare

Prestigio

Dopo il conteggio della Carta Venezia riazzerà il Prestigio



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano, in base ai Punti Prestigio, 6 / 3 / 1 Ducati

Turno del giocatore

1. Fase della Potenza Marinara

Scarta nel Mazzo dei Pirati le carte in mano sino ad averne tante quanto indicato dalla Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva.

2. Fase del commercio

Puoi commerciare carte e/o Ducati con gli altri giocatori; loro ricevono 1 Punto Prestigio (tu nessuno).

Puoi comprare fino a 4 carte dal Mazzo Pirati e/o dal Mazzo Mercì per 3 Ducati ciascuna (4 ciascuna se hai meno di 0 Ducati).

3. Fase Principale

Devi giocare tante carte quanti sono i simboli Carico sulla carta in cima al Mazzo Stiva. Esegui le azioni indicate dai seguenti simboli sulle carte:

 **Ducati:** Ricevi 1, 3 o 6 Ducati (per 1, 2, 3+ Simboli Ducati sulle carte giocate)

 **Pirati:** Piazza coperte 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì al tuo Mazzo Pirata (per 1, 2, 3+ Simboli Pirata sulle carte)

 **Mercato:** Aggiungi 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì alla tua mano (per 1, 2, 3+ Simboli Mercato sulle carte giocate)

 **Navigazione:** Devi muovere la tua nave di tanti porti quanti sono i Simboli Nave sulle carte giocate

4. Fase del Carico

Piazza le carte giocate nella Fase Principale a faccia in su in cima al Mazzo Stiva nell'ordine desiderato.

Segnalino Porto attivo



Segnalini Porto consumati

Alla fine si assegnano in base ai Segnalini Porto 6 / 3 / 1 Ducati

Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano Ducati per gruppi di Mercì

Mazzo Stiva

Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegna -1 Ducato per ciascuna carta nel Mazzo dei Pirati

Mazzo dei Pirati

Segnalini Porto

Quando la tua nave si ferma in un porto, se c'è, prendi il Segnalino Porto. L'ultimo preso è quello attivo, gli altri sono girati a faccia in giù (anche se il porto è vuoto)



Bussola: Muovi subito la nave verso un porto sulla mappa. Prendi, se c'è, il Segnalino Porto. Rimuovi la Bussola dal gioco.



Combatti i Pirati: Ignora i Pirati sulle carte giocate.



Buon Mercato: Nel commercio compri carte con uno sconto: 1a, 2a, 3a e 4a carta al costo di 1, 2, 3 e 4 Ducati.



Autorità Locale: Ottieni tanti Ducati quanto la Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva meno 3.



Affari: Aggiungi un Simbolo Ducato alle carte giocate.



Navigazione ok: Ottieni 1 Ducato per ogni Simbolo Nave sulle carte giocate.

Oltre Mare

Prestigio

Dopo il conteggio della Carta Venezia riazzerà il Prestigio



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano, in base ai Punti Prestigio, 6 / 3 / 1 Ducati

Turno del giocatore

1. Fase della Potenza Marinara

Scarta nel Mazzo dei Pirati le carte in mano sino ad averne tante quanto indicato dalla Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva.

2. Fase del commercio

Puoi commerciare carte e/o Ducati con gli altri giocatori; loro ricevono 1 Punto Prestigio (tu nessuno).

Puoi comprare fino a 4 carte dal Mazzo Pirati e/o dal Mazzo Mercì per 3 Ducati ciascuna (4 ciascuna se hai meno di 0 Ducati).

3. Fase Principale

Devi giocare tante carte quanti sono i simboli Carico sulla carta in cima al Mazzo Stiva. Esegui le azioni indicate dai seguenti simboli sulle carte:

 **Ducati:** Ricevi 1, 3 o 6 Ducati (per 1, 2, 3+ Simboli Ducati sulle carte giocate)

 **Pirati:** Piazza coperte 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì al tuo Mazzo Pirata (per 1, 2, 3+ Simboli Pirata sulle carte)

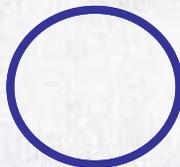
 **Mercato:** Aggiungi 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì alla tua mano (per 1, 2, 3+ Simboli Mercato sulle carte giocate)

 **Navigazione:** Devi muovere la tua nave di tanti porti quanti sono i Simboli Nave sulle carte giocate

4. Fase del Carico

Piazza le carte giocate nella Fase Principale a faccia in su in cima al Mazzo Stiva nell'ordine desiderato.

Segnalino Porto attivo



Segnalini Porto consumati

Alla fine si assegnano in base ai Segnalini Porto 6 / 3 / 1 Ducati



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano Ducati per gruppi di Mercì

Mazzo Stiva



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegna -1 Ducato per ciascuna carta nel Mazzo dei Pirati

Mazzo dei Pirati

Segnalini Porto

Quando la tua nave si ferma in un porto, se c'è, prendi il Segnalino Porto. L'ultimo preso è quello attivo, gli altri sono girati a faccia in giù (anche se il porto è vuoto)



Bussola: Muovi subito la nave verso un porto sulla mappa. Prendi, se c'è, il Segnalino Porto. Rimuovi la Bussola dal gioco.



Combatti i Pirati: Ignora i Pirati sulle carte giocate.



Buon Mercato: Nel commercio compri carte con uno sconto: 1a, 2a, 3a e 4a carta al costo di 1, 2, 3 e 4 Ducati.



Autorità Locale: Ottieni tanti Ducati quanto la Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva meno 3.



Affari: Aggiungi un Simbolo Ducato alle carte giocate.



Navigazione ok: Ottieni 1 Ducato per ogni Simbolo Nave sulle carte giocate.

Oltre Mare

Prestigio

Dopo il conteggio della Carta Venezia riazzerà il Prestigio



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano, in base ai Punti Prestigio, 6 / 3 / 1 Ducati

Turno del giocatore

1. Fase della Potenza Marinara

Scarta nel Mazzo dei Pirati le carte in mano sino ad averne tante quanto indicato dalla Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva.

2. Fase del commercio

Puoi commerciare carte e/o Ducati con gli altri giocatori; loro ricevono 1 Punto Prestigio (tu nessuno).

Puoi comprare fino a 4 carte dal Mazzo Pirati e/o dal Mazzo Mercì per 3 Ducati ciascuna (4 ciascuna se hai meno di 0 Ducati).

3. Fase Principale

Devi giocare tante carte quanti sono i simboli Carico sulla carta in cima al Mazzo Stiva. Esegui le azioni indicate dai seguenti simboli sulle carte:

 **Ducati:** Ricevi 1, 3 o 6 Ducati (per 1, 2, 3+ Simboli Ducati sulle carte giocate)

 **Pirati:** Piazza coperte 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì al tuo Mazzo Pirata (per 1, 2, 3+ Simboli Pirata sulle carte)

 **Mercato:** Aggiungi 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì alla tua mano (per 1, 2, 3+ Simboli Mercato sulle carte giocate)

 **Navigazione:** Devi muovere la tua nave di tanti porti quanti sono i Simboli Nave sulle carte giocate

4. Fase del Carico

Piazza le carte giocate nella Fase Principale a faccia in su in cima al Mazzo Stiva nell'ordine desiderato.

Segnalino Porto attivo

Segnalini Porto consumati

Alla fine si assegnano in base ai Segnalini Porto 6 / 3 / 1 Ducati

Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano Ducati per gruppi di Mercì

Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegna - 1 Ducato per ciascuna carta nel Mazzo dei Pirati

Mazzo Stiva

Mazzo dei Pirati

Segnalini Porto

Quando la tua nave si ferma in un porto, se c'è, prendi il Segnalino Porto. L'ultimo preso è quello attivo, gli altri sono girati a faccia in giù (anche se il porto è vuoto)



Bussola: Muovi subito la nave verso un porto sulla mappa. Prendi, se c'è, il Segnalino Porto. Rimuovi la Bussola dal gioco.



Combatti i Pirati: Ignora i Pirati sulle carte giocate.



Buon Mercato: Nel commercio compri carte con uno sconto: 1a, 2a, 3a e 4a carta al costo di 1, 2, 3 e 4 Ducati.



Autorità Locale: Ottieni tanti Ducati quanto la Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva meno 3.



Affari: Aggiungi un Simbolo Ducato alle carte giocate.



Navigazione ok: Ottieni 1 Ducato per ogni Simbolo Nave sulle carte giocate.

Oltre Mare

Prestigio

Dopo il conteggio della Carta Venezia riazzerà il Prestigio



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano, in base ai Punti Prestigio, 6 / 3 / 1 Ducati

Turno del giocatore

1. Fase della Potenza Marinara

Scarta nel Mazzo dei Pirati le carte in mano sino ad averne tante quanto indicato dalla Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva.

2. Fase del commercio

Puoi commerciare carte e/o Ducati con gli altri giocatori; loro ricevono 1 Punto Prestigio (tu nessuno).

Puoi comprare fino a 4 carte dal Mazzo Pirati e/o dal Mazzo Mercì per 3 Ducati ciascuna (4 ciascuna se hai meno di 0 Ducati).

3. Fase Principale

Devi giocare tante carte quanti sono i simboli Carico sulla carta in cima al Mazzo Stiva. Esegui le azioni indicate dai seguenti simboli sulle carte:

 **Ducati:** Ricevi 1, 3 o 6 Ducati (per 1, 2, 3+ Simboli Ducati sulle carte giocate)

 **Pirati:** Piazza coperte 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì al tuo Mazzo Pirata (per 1, 2, 3+ Simboli Pirata sulle carte)

 **Mercato:** Aggiungi 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì alla tua mano (per 1, 2, 3+ Simboli Mercato sulle carte giocate)

 **Navigazione:** Devi muovere la tua nave di tanti porti quanti sono i Simboli Nave sulle carte giocate

4. Fase del Carico

Piazza le carte giocate nella Fase Principale a faccia in su in cima al Mazzo Stiva nell'ordine desiderato.

Segnalino Porto attivo



Segnalini Porto consumati

Alla fine si assegnano in base ai Segnalini Porto 6 / 3 / 1 Ducati

Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano Ducati per gruppi di Mercì

Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegna -1 Ducato per ciascuna carta nel Mazzo dei Pirati

Mazzo Stiva

Mazzo dei Pirati

Segnalini Porto

Quando la tua nave si ferma in un porto, se c'è, prendi il Segnalino Porto. L'ultimo preso è quello attivo, gli altri sono girati a faccia in giù (anche se il porto è vuoto)



Bussola: Muovi subito la nave verso un porto sulla mappa. Prendi, se c'è, il Segnalino Porto. Rimuovi la Bussola dal gioco.



Combatti i Pirati: Ignora i Pirati sulle carte giocate.



Buon Mercato: Nel commercio compri carte con uno sconto: 1a, 2a, 3a e 4a carta al costo di 1, 2, 3 e 4 Ducati.



Autorità Locale: Ottieni tanti Ducati quanto la Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva meno 3.



Affari: Aggiungi un Simbolo Ducato alle carte giocate.



Navigazione ok: Ottieni 1 Ducato per ogni Simbolo Nave sulle carte giocate.

Oltre Mare

Prestigio

Dopo il conteggio della Carta Venezia riazzerà il Prestigio



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano, in base ai Punti Prestigio, 6 / 3 / 1 Ducati

Turno del giocatore

1. Fase della Potenza Marinara

Scarta nel Mazzo dei Pirati le carte in mano sino ad averne tante quanto indicato dalla Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva.

2. Fase del commercio

Puoi commerciare carte e/o Ducati con gli altri giocatori; loro ricevono 1 Punto Prestigio (tu nessuno).

Puoi comprare fino a 4 carte dal Mazzo Pirati e/o dal Mazzo Mercì per 3 Ducati ciascuna (4 ciascuna se hai meno di 0 Ducati).

3. Fase Principale

Devi giocare tante carte quanti sono i simboli Carico sulla carta in cima al Mazzo Stiva. Esegui le azioni indicate dai seguenti simboli sulle carte:

 **Ducati:** Ricevi 1, 3 o 6 Ducati (per 1, 2, 3+ Simboli Ducati sulle carte giocate)

 **Pirati:** Piazza coperte 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì al tuo Mazzo Pirata (per 1, 2, 3+ Simboli Pirata sulle carte)

 **Mercato:** Aggiungi 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì alla tua mano (per 1, 2, 3+ Simboli Mercato sulle carte giocate)

 **Navigazione:** Devi muovere la tua nave di tanti porti quanti sono i Simboli Nave sulle carte giocate

4. Fase del Carico

Piazza le carte giocate nella Fase Principale a faccia in su in cima al Mazzo Stiva nell'ordine desiderato.

Segnalino Porto attivo



Segnalini Porto consumati

Alla fine si assegnano in base ai Segnalini Porto 6 / 3 / 1 Ducati



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegnano Ducati per gruppi di Mercì



Quando si pesca la Carta Venezia e alla fine del gioco si assegna -1 Ducato per ciascuna carta nel Mazzo dei Pirati

Segnalini Porto

Quando la tua nave si ferma in un porto, se c'è, prendi il Segnalino Porto. L'ultimo preso è quello attivo, gli altri sono girati a faccia in giù (anche se il porto è vuoto)

 **Bussola:** Muovi subito la nave verso un porto sulla mappa. Prendi, se c'è, il Segnalino Porto. Rimuovi la Bussola dal gioco.

 **Combatti i Pirati:** Ignora i Pirati sulle carte giocate.

 **Buon Mercato:** Nel commercio compri carte con uno sconto: 1a, 2a, 3a e 4a carta al costo di 1, 2, 3 e 4 Ducati.

 **Autorità Locale:** Ottieni tanti Ducati quanto la Potenza Marinara della carta in cima al Mazzo Stiva meno 3.

 **Affari:** Aggiungi un Simbolo Ducato alle carte giocate.

 **Navigazione ok:** Ottieni 1 Ducato per ogni Simbolo Nave sulle carte giocate.

Mazzo Stiva

Mazzo dei Pirati