

# 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)

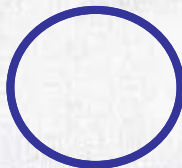
 **Mercato:** Aggiungi 1, 3 o 6 carte dal Mazzo Mercì alla tua mano (per 1, 2, 3+ Simboli Mercato sulle carte giocate)

 **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

## 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.