

Ordine degli eventi:

Pesca 4 carte E/P e piazzale vicino alle 2 carte pergamena

Determina il valore del tributo

In 4/3/2 giocatori, rimuovi 0/1/2 carte E/P

Seguendo l'ordine del muro ogni giocatore prende una carta

Tira i 6 dadi e raggruppa

Ogni giocatore sceglie 2 dadi e piazza i cubi risorsa scelti a fianco del settore corrispondente della rosa dei venti. Dopodiché la rosa avanza di un settore

Seguendo l'ordine di muro ogni giocatore deve spendere tutti i cubi Risorse Attive:

Attivando carte dalla plancia

Controllando un Quartiere

Per 1/3/5... risorse, avanzare di 1/2/3/... sul muro (una volta)

Per 1/2/3/... risorse, muovere la nave di 1/2/3/... caselle

Acquistare PP al costo di tributo (una volta per turno)

Usare le carte attivate

Carte E/P = Edificio/Personaggio
PP = Punti Prestigio



Ordine degli eventi:

Pesca 4 carte E/P e piazzale vicino alle 2 carte pergamena

Determina il valore del tributo

In 4/3/2 giocatori, rimuovi 0/1/2 carte E/P

Seguendo l'ordine del muro ogni giocatore prende una carta

Tira i 6 dadi e raggruppa

Ogni giocatore sceglie 2 dadi e piazza i cubi risorsa scelti a fianco del settore corrispondente della rosa dei venti. Dopodiché la rosa avanza di un settore

Seguendo l'ordine di muro ogni giocatore deve spendere tutti i cubi Risorse Attive:

Attivando carte dalla plancia

Controllando un Quartiere

Per 1/3/5... risorse, avanzare di 1/2/3/... sul muro (una volta)

Per 1/2/3/... risorse, muovere la nave di 1/2/3/... caselle

Acquistare PP al costo di tributo (una volta per turno)

Usare le carte attivate

Carte E/P = Edificio/Personaggio
PP = Punti Prestigio



Ordine degli eventi:

Pesca 4 carte E/P e piazzale vicino alle 2 carte pergamena

Determina il valore del tributo

In 4/3/2 giocatori, rimuovi 0/1/2 carte E/P

Seguendo l'ordine del muro ogni giocatore prende una carta

Tira i 6 dadi e raggruppa

Ogni giocatore sceglie 2 dadi e piazza i cubi risorsa scelti a fianco del settore corrispondente della rosa dei venti. Dopodiché la rosa avanza di un settore

Seguendo l'ordine di muro ogni giocatore deve spendere tutti i cubi Risorse Attive:

Attivando carte dalla plancia

Controllando un Quartiere

Per 1/3/5... risorse, avanzare di 1/2/3/... sul muro (una volta)

Per 1/2/3/... risorse, muovere la nave di 1/2/3/... caselle

Acquistare PP al costo di tributo (una volta per turno)

Usare le carte attivate

Carte E/P = Edificio/Personaggio
PP = Punti Prestigio



Ordine degli eventi:

Pesca 4 carte E/P e piazzale vicino alle 2 carte pergamena

Determina il valore del tributo

In 4/3/2 giocatori, rimuovi 0/1/2 carte E/P

Seguendo l'ordine del muro ogni giocatore prende una carta

Tira i 6 dadi e raggruppa

Ogni giocatore sceglie 2 dadi e piazza i cubi risorsa scelti a fianco del settore corrispondente della rosa dei venti. Dopodiché la rosa avanza di un settore

Seguendo l'ordine di muro ogni giocatore deve spendere tutti i cubi Risorse Attive:

Attivando carte dalla plancia

Controllando un Quartiere

Per 1/3/5... risorse, avanzare di 1/2/3/... sul muro (una volta)

Per 1/2/3/... risorse, muovere la nave di 1/2/3/... caselle

Acquistare PP al costo di tributo (una volta per turno)

Usare le carte attivate

Carte E/P = Edificio/Personaggio
PP = Punti Prestigio



Punti penalità se:

- 0 Cubetti Risorse Attive
- 6a carta da piazzare sulla propria plancia giocatore
- Fine partita: carta non attivata



Punti penalità se:

- 0 Cubetti Risorse Attive
- 6a carta da piazzare sulla propria plancia giocatore
- Fine partita: carta non attivata



Punti penalità se:

- 0 Cubetti Risorse Attive
- 6a carta da piazzare sulla propria plancia giocatore
- Fine partita: carta non attivata



Punti penalità se:

- 0 Cubetti Risorse Attive
- 6a carta da piazzare sulla propria plancia giocatore
- Fine partita: carta non attivata

