

DYNASTIES

Setup

Ad ogni giocatore:

- 2 Carte Punteggio Verdi
- 1 merce per tipo
- Carte Azione in base a numero giocatori
 - 3 giocatori: 6 carte ognuno
 - 4 giocatori: 5 carte ognuno
 - 5 giocatori: 4 carte ognuno

Personaggi messi su spazi tabellone, quindi scoperti.

5 merci su ogni nave.

1 Tessera Conteggio viene messa casualmente su ogni nazione.

2 Segnalini Libro su ogni città (compresa extra) con icona Libro.

5 giocatori: Piazzare 1 Tessera Città Extra su ogni nazione.

Round

3 Round seguiti da fasi di conteggio.

A turno da primo giocatore ognuno effettua una delle azioni raffigurate su una carta e la scarta. Fino a quando tutti non hanno passato.

Commerciare (simbolo nave):

Piazza un Familiare in uno degli spazi sopra una nave. **Spazio grande se vuota, spazio piccolo se già presente un Familiare.**

Se piazza secondo Familiare (spazio piccolo) suddivido le merci in due gruppi (**almeno una merce per gruppo**). Quindi altro giocatore presente su nave sceglie uno dei due gruppi. **Se entrambi i Familiari sulla nave sono miei scelgo e prendo due merci dalla nave.**

Quindi si tolgono Familiari dalla nave e si reintegrano 5 merci.

Piazzare Principe/ Piazzare Principessa (simbolo spada / simbolo rosa):

Piazza un mio Familiare su uno spazio relativo (Principe o Principessa) di una città a mia scelta, **pagandone il costo in merci**. Quindi ricevo subito la ricompensa indicata in alto.

Uno stesso giocatore NON può piazzare due Familiari nella stessa città.

Piazzare Familiari coricati su spazio piccolo ed eretti su spazio grande (per chiarezza).

Se si è occupato il secondo spazio di una città, dopo aver preso ricompensa si effettua Matrimonio.

Matrimonio: Il giocatore nello spazio piccolo lancia i tre Dadi Dote e li suddivide in due gruppi. Quindi l'altro giocatore sceglie uno dei due gruppi e ne prende le ricompense. Quindi il primo giocatore prende le ricompense dell'altro gruppo.

Usare un Personaggio:

Scegli un Personaggi ancora attivo tra quelli negli spazi blu, **pagane il costo**, quindi attivane il potere.

Il personaggio utilizzato viene poi girato a faccia in giù.

Azione Speciale:

Azioni speciali hanno solitamente un costo in merci gialle e permettono di posizionare un Principe o una Principessa (a scelta del giocatore) su una specifica città. Per farlo **si ignora il costo indicato sulla città e si paga solo il costo in merci gialle indicato sulla carta**.

Altre azioni speciali possono permettere di attivare un Personaggi tra quelli negli spazi gialli o di effettuare due volte l'azione commercio (sempre pagando il costo indicato sulla carta).

Alcune azioni speciali permettono di Passare come azione speciale. In questo caso si piazza un proprio Familiare sullo spazio libero più a sinistra del Tracciato Passo **senza pagare il costo indicato in cubetti rosa. E' comunque l'ultima azione effettuabile nel round.**

Scartare:

Aniché effettuare un'azione durante il proprio turno si può scartare una carta e prendere una merce **a caso** dal sacchetto.

Passare:

Per passare non è necessario giocare alcuna carta. Si prende un proprio Familiare e lo si piazza su uno spazio nel tracciato Passo. Si paga il costo se è uno spazio tra quelli superiori, altrimenti ci si piazza gratuitamente nel grosso spazio in basso mettendosi in fila dietro eventuali Familiari già presenti.

Dopo aver passato si scartano carte fino a rimanere massimo con 1 carta. Quindi non si effettuano più azioni in quel round.

Fine del Round

A fine round:

1. Ogni Familiare rimasto su una nave viene ritirato e permette al proprietario di prendere due merci da quella nave. Quindi tutte le navi vengono svuotate e reintegrate.
2. Personaggi sono mischiati e ripiazzati attivi sugli spazi blu e gialli.
3. Il giocatore più avanti su Tracciato Passo diventa primo giocatore e sceglie una delle azioni bonus spostandoci il proprio Familiare. Quindi a seguire secondo ordine su Tracciato Passo gli altri giocatori fanno la stessa cosa con un'azione bonus rimasta libera. **L'azione bonus "+3 Punti" può essere utilizzata da un qualsiasi numero di giocatori.**

4. Ogni giocatore pesca 4 Carte Azione e le aggiunge a quella/e eventualmente rimasta/e dal round precedente.

Conteggio

1. Punti per Principi e Principesse non Sposati presenti sul tabellone. Punti secondo Tessera Conteggio. **Dopo il conteggio del secondo Round i Familiari non sposati vengono RIMOSI DAL TABELLONE, a meno di non pagare 1 merce rosa per ogni Familiare che non si vuole rimuovere.**
2. Valutazione Carte Punteggio. Ci possono giocare quante carte si vuole. **Se ne possono tenere massimo 2 per il Round successivo.**

Conteggio Finale

1. Valutazione Carte Punteggio. Vanno giocate tutte le carte rimaste in mano.
2. In ogni nazione vengono valutate:
 - a. Maggioranze: Sommare numero Familiari su nazione a numero Tessere Stemma di quella nazione. Punti in base a maggioranza. In caso di pareggio entrambi i giocatori prendono i punti per il primo posto, quelli per il secondo non vengono assegnati.
 - b. Simboli Corona: Chi ha un Familiare su città con simbolo Corona riceve i punti indicati.

Fine del gioco

Chi ha più punti al termine del Conteggio Finale vince. In caso di pareggio vince chi ha più merci.

NOTE:

Leggi supplemento

In qualsiasi momento 2 merci rosa possono essere usate come 1 qualsiasi merce a scelta.

La Carta Jolly permette di eseguire una qualunque tra le 4 azioni, ma non ha azione speciale.

Merci spese vengono rimesse nel sacchetto.