



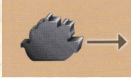
Maracaibo è una gara, giocata su 4 turni, ognuno dei quali termina quando 1 Giocatore raggiunge l'ultimo spazio del percorso.

Il Turno di ogni Giocatore consiste in 3 Fasi:

FASE A) NAVIGARE

Sposta la tua Nave in avanti di 1-7 spazi nella direzione delle frecce.

- Le località con una Pergamena sono "Città", quelle senza sono "Villaggi".
- Più Navi possono condividere la stessa località.
- Se arrivi ad una località con un devi fermarti su quella località.



FASE B) AZIONE PRINCIPALE

Esegui 1 delle 5 Azioni seguenti (e qualsiasi Azione Gratuita), in base alla località di arrivo:

[1] AZIONE CITTA' - consiste di 2 parti:

1) Se è rimasto uno spazio vuoto nel Mercato della Città, puoi scartare 1 (e 1 sola) Carta con un simbolo Merce corrispondente per consegnarla. "Scarti" sempre le Carte dalla tua mano, non dalle Carte acquistate o dall'area di pianificazione.

Rimuovi 1 disco a tua scelta dalla tua Plancia Nave e piazzalo nello spazio Mercato.



POTENZIAMENTI NAVE

Se entrambi i dischi vengono rimossi da uno spazio sulla tua Plancia Nave, il Potenziamento ha effetto:

Ottieni £ 5. Esplora di 3 / ottieni £ 4 e 4 PV / muovi 1 tuo indicatore Influenza fino al Rango Nobiliare successivo.

Ottieni 3 / 6 / 10 PV. Puoi eseguire il Potenziamento a sinistra solo dopo aver sbloccato il Potenziamento alla sua destra.

Puoi effettuare i Potenziamenti in queste sezioni solo dopo aver attivato altri 4/6 Potenziamenti.

2) Quindi esegui l'Azione Principale indicata:

Esegui 1 COMBATTIMENTO. ESPLORA: Muovi il tuo Esploratore del n° di spazi indicato.

Ottieni 1 Influenza su 1 Nazione qualsiasi ed esegui 1 Azione Villaggio. Ottieni 1 Punto Comb, quindi scarta 1 disco dalla tua Plancia Nave.

Ottieni 3 Punti Comb sul tuo Tracciato dei punti di Combattimento. Ottieni £ 2, quindi esegui 1 Azione Villaggio.

Ottieni 1 Punto Comb e 1 Influenza su 1 Nazione qualsiasi. Puoi scartare tutte le tue Carte per £ 4. Ottieni 1 PV per ogni segnalino Combattimento che possiedi.

Ottieni £ 4 o ottieni 2 PV per ciascuno dei tuoi Assistenti sul Tabellone. Puoi scartare 2 Punti Comb per ottenere 1 Influenza su 1 Nazione e £ 6.

Esegui 1 Azione Villaggio per ogni simbolo Bussola che hai. Inizi con 1 simbolo Bussola sulla tua Plancia Nave.

[2] AZIONE VILLAGGIO

Hai a disposizione un n° di Azioni Villaggio pari al n° di Punti Movimento spesi navigando lì:

$1+ \rightarrow A$ 1-3 = 1 Azione
 $4+ \rightarrow AA$ 4-6 = 2 Azioni
 $7+ \rightarrow AAA$ 7+ = 3 Azioni

$2+ \rightarrow 2x A$ Potenziate:
 $5+ \rightarrow 3x A$ 1 = 1 Azioni
2-4 = 2 Azioni
5+ = 3 Azioni

AZIONI VILLAGGIO INIZIALI

• ACQUISTA 1 Carta: dalla tua mano, dall'area di pianificazione o investendo in un Edificio Prestigio.
• Ottieni £ 1.
• Scarta tutte le Carte per £ 2 (devi scartarne almeno 1)

REQUISITI DI ACQUISTO - Puoi ACQUISTARE una Carta solo se soddisfi tutti i suoi Requisiti:

- Paga il n° di Doblani indicato.
- La Nazione indicata deve possedere almeno il n° di località indicato.
- Posiziona 1 Pedina dalla tua Riserva sulla Carta.
- Posiziona 1 Pedina dalla tua Riserva nella località indicata.
- Scarta 1 Pedina
- Scarta 3 Carte con Mercı identiche.
- Scarta il n° di Punti Comb indicato.

Le Carte acquistate dalla tua mano o dalla tua area pianificazione entrano in gioco per te. Gli Edifici Prestigio in cui si investe vengono conteggiati solo alla Fine del Gioco.

AZIONI VILLAGGIO AGGIUNTIVE

(da Potenziamenti o da Carte acquistate)

Ottieni 1 Punto Comb e £ 1. Scarta 3 Carte con Mercı identiche e ottieni £ 2 e 2 PV.

Se il Villaggio in cui ti trovi non è posseduto da alcuna Nazione: piazza 1 indicatore proprietà di 1 qualsiasi Nazione e ottieni 1 Influenza su quella Nazione e £ 1.



Scarta 2 Carte col simbolo : ottieni 2 PV ed Esplora di 2. Deve essere l'ultima Azione Villaggio attivata in questa fase.



Scarta 2 Carte col simbolo : ottieni 2 PV ed Esplora di 2. Deve essere l'ultima Azione Villaggio attivata in questa fase.



Scarta 2 Carte col simbolo : ottieni i £ e PV indicati. Deve essere l'ultima Azione Villaggio attivata in questa fase.



Scarta 2 Carte con Mercı identiche: ottieni £ 4.

[3] AZIONE MISSIONE

Se nella località in cui ti trovi è presente una tessera Missione, puoi completarla.

- Paga i requisiti sulla parte superiore della tessera e ottieni la ricompensa sottostante. Le tessere Storia contano come tessere Missione, le loro informazioni sono scritte in fondo alle Carte Storia.
- Aggiungi la tessera Missione allo spazio disponibile più a sinistra in fondo alla tua Plancia Nave. Ottieni 3 PV per la tua 4ª tessera Missione e 2 PV per ogni tessera Missione ottenuta dopo la 4ª.

REQUISITI MISSIONE

- Paga 1 / 2 Punti Comb. Scarta le Carte che mostrano gli Oggetti indicati.
- Paga £ 2. Scarta le Carte che mostrano le Mercı indicate.
- Scarta 1 Pedina. Devi aver speso almeno 4 Punti Movimento in questo turno.

RICOMPENSE MISSIONI

- Raccogli la Tessera Storia. Ricevi 1 x il Bonus indicato per ogni simbolo Bussola che possiedi.
- Ottieni il n° indicato di £. Ottieni 1 Influenza su 1 sola Nazione.
- Ottieni 1 Pedina. Ottieni il n° indicato di Punti Comb.
- Ottieni il n° di Influenza indicato sulla Nazione raffigurata. Rimuovi 1 Tessera Legacy con il simbolo del Teschio.

[4] AZIONE SPECIALE DELL'ASSISTENTE

Se la tua Nave arriva nella stessa località di 1 dei tuoi Assistenti precedentemente posizionati, puoi eseguire l'Azione descritta sulla Carta che era stata utilizzata per posizionarlo originariamente. Se hai più Assistenti nella stessa posizione, scegli quale attivare.

Ottieni 2 PV per ogni Assistente inutilizzato, che hai superato senza attivarlo o se il Round termina prima di poterli usare.

[5] AZIONI VERSO CASA

Devi fermarti ed eseguire l'azione indicata se arrivi su uno spazio con :

- Esegui 1 COMBATTIMENTO o Esplora di 2. Ottieni 3 PV, termina il tuo turno quindi esegui il Conteggio Intermedio.
- Ottieni 3 PV. Ottieni 5 PV, termina il tuo turno, quindi esegui il Conteggio Finale.

AZIONI GRATUITE

In qualsiasi momento durante la Fase B del tuo Turno puoi eseguire un qualsiasi n° di queste Azioni Gratuite:

- Metti 1 Carta dalla tua mano in uno dei tuoi 3 spazi dell'area di pianificazione sopra la tua Plancia Nave, se uno spazio è disponibile. Queste Carte non contano ai fini del tuo limite di mano. Puoi ACQUISTARE queste Carte in seguito, ma non puoi scartarle come Mercı o Oggetti.
- Completa 1 dei tuoi 3 obiettivi di Carriera, ognuno ha 2 opzioni per diversi livelli di ricompensa. Ottieni le ricompense associate e metti nella Riserva la Pedina accanto all'obiettivo. Se completi tutti e 3 gli obiettivi, gira la Carta e ottieni 2 PV e £ 2.

Devi avere almeno il n° di tessere Combattimento indicato.

Devi avere almeno il n° di Obiettivi indicato.

Devi avere almeno l'Influenza indicata su 1 Nazione

Devi avere almeno l'Influenza indicata su 2 Nazioni differenti.

Deve avere almeno il n° di Potenziamenti indicato.

Il tuo Esploratore deve aver superato la barriera indicata.

Devi avere almeno il n° di gettoni Sinergia indicato.

Devi avere almeno il n° di Assistenti indicato sul Tabellone.

FASE C) PESCARE CARTE

Riporta le Carte fino al limite della tua mano (4, ma può essere potenziato a 6).

Puoi pescare Carte (in qualsiasi ordine) dal mazzo a faccia in giù o prendere Carte scoperte dal Display al costo di £ 1 ciascuna (a meno che tu non abbia fatto il Potenziamento).

Dopo aver raggiunto il limite di mano, se necessario riempi nuovamente il display a faccia in su, quindi il tuo Turno è finito.

Il limite della tua mano è aumentato a 6.

Ottieni 3 PV, quindi puoi prendere le Carte scoperte dal display gratuitamente.

CONTEGGIO INTERMEDIO

- Partendo dal Giocatore Attivo e proseguendo in senso orario, scegliere fra: ottenere 2 PV o ACQUISTARE 1 Carta e poi pescare di nuovo se necessario.
- Ottieni le Entrate dai Tracciati delle Rendite dei Doblioni e dei Punti Vittoria.
- Rimuovi tutti i dischi dalle Città sul Tabellone.
- Resetta il display con 4 nuove Carte.
- Rivela il prossimo Edificio Prestigio.
- Controlla se il requisito della Carta Storia corrente è stato soddisfatto e in tal caso leggi il retro della Carta.
- Riporta tutte le Navi all'Avana e il Giocatore successivo (a quello che ha fatto concludere il round) inizia il Nuovo Round.

CONTEGGIO FINALE

- Partendo dal Giocatore Attivo e proseguendo in senso orario, scegliere fra: ottenere 2 PV o ACQUISTARE 1 Carta.
- Ottieni i PV del Tracciato dei Punti Vittoria e i PV del Tracciato dei Doblioni.
- Ottieni i PV di tutte le Carte Progetto nel tuo display e degli investimenti in Edificio Prestigio.
- Il Giocatore con la più alta Influenza su ciascuna Nazione ottiene 3 PV (nessun PV viene assegnato se non c'è movimento su 1 Tracciato Influenza).
- Per ogni Nazione, somma il n° totale di simboli PV visibili. Conta il n° di indicatori sul Tabellone. Aggiungi + 2 ai PV totali per la /e Nazione /e con il maggior n° di indicatori sul Tabellone e + 1 ai PV totali per il 2° posto.
- Per ogni Nazione, moltiplica il Rango Nobiliare più recente che hai superato per questo n° e ottieni altrettanti PV.
- Controlla se il requisito della Carta Storia corrente è stato soddisfatto e in tal caso leggi il retro della Carta.

Il Giocatore con il maggior n° di Punti Vittoria vince la Partita.



COMBATTIMENTO

- Rivela 1 segnalino Combattimento che riporta il Valore Comb per ogni Nazione. (se non sono rimasti segnalini Comb, il Valore Comb per ciascuna Nazione è = 3).
- Scegli 1 delle 3 Nazioni come "Nazione Combattente". Paga il Costo / prendi il Bonus associato a quella Nazione indicati sul segnalino Combattimento.
- Applica eventuali Modificatori di Comb indicati in alto sulla tessera Comb per calcolare il Valore Combattimento.
- Puoi anche scartare Pedine dalla tua Riserva per aumentare il tuo Valore Comb (1 per 1).



PAGA o OTTIENI il n° di Doblioni indicato.



Ottieni 1 Influenza su questa Nazione.



Ottieni il n° di PV indicato.



Ottieni 1 Pedina.

1-2 Se scegli di combattere per la Nazione con il maggior n° di indicatori proprietà sul Tabellone, riduci il tuo Valore Comb di 2 (non vale in caso di parità).

3-4 Se scegli di combattere per la Nazione con il minor n° di indicatori proprietà sul Tabellone, aumenta il tuo Valore Comb di 3 (non vale in caso di parità).

- Puoi anche aumentare il Valore Comb con le Spade (Punti Comb) dalla tua Plancia Nave.
- Spendi il Valore Comb totale in Azioni di Comb (qualsiasi Valore Comb non speso viene perso): quindi piazza il segnalino Comb a faccia in giù sulla tua Plancia Nave.

AZIONI DI COMBATTIMENTO INIZIALI CIASCUNA PUO' ESSERE ATTIVATA SOLO UNA VOLTA.

2/5 Spendi 2 (o 5) Valore Comb: ottieni 1 (o 2) Influenze su quella Nazione.

4/5 Scegli 1 Bandiera sul Tabellone. Ottieni 1 Influenza sulla Nazione Combattente e il Bonus indicato. Scegli fra:
- Spendere 4 Valore Comb: posiziona 1 indicatore proprietà sulla Bandiera vuota (*Annettere*).
- Spendere 6 Valore Comb se la Bandiera è già posseduta da un'altra Nazione: scarta e sostituisci l'indicatore proprietà (*Dislocare*).

AZIONI DI COMBATTIMENTO AGGIUNTIVE (sia dai Potenziamenti Nave che dalle Carte comprate)

2/5 Scegli 1 Villaggio. Ottieni 1 Influenza sulla Nazione Combattente. Scegli fra:
- Spendere 2 Valore Comb: posiziona 1 indicatore proprietà.
- Spendere 5 Valore Comb se il Villaggio è già di proprietà di una Nazione: scarta e sostituisci l'indicatore proprietà. Ottieni £ 3 per ciascuno dei tuoi Assistenti e £ 1 per ogni altro Assistente presente nel Villaggio.

2/5 Spendi 2 Valore Comb: ottieni 1 Influenza e il n° mostrato di PV. **3/5** Spendi 1 Valore Comb: ottieni £ 3 e 2 PV se hai il segnalino Sinergia indicato.



ESPLORAZIONE

Sposta il tuo Esploratore in avanti fino al n° di spazi indicato nella direzione delle frecce e ottieni la ricompensa dello spazio in cui ti fermi.

- Devi muoverti di almeno 1 spazio.
- Salta gli spazi occupati e passa al successivo spazio disponibile.
- Se raggiungi la fine del percorso, non puoi muoverti ulteriormente. Esegui 1 Azione Villaggio, quindi ottieni PV in base all'ordine di arrivo:

1° : 10 PV | 2° : 8 PV | 3° : 6 PV | 4° : 4 PV



Ottieni x £.



Ottieni x PV.



Ottieni x Punti Comb.



Ottieni 1 Influenza su 1 qualsiasi Nazione.



Rimuovi 1 disco dalla tua Plancia Nave.



Ottieni 2 Pedine.



Quando la oltrepassi, ottieni 3 Influenze su 1 Nazione qualsiasi.



Se la oltrepassi per 1°, ottieni 4 PV. Altrimenti, ottieni 2 PV.



Se la oltrepassi per 1°, ottieni 4 PV. Altrimenti, ottieni 2 PV.

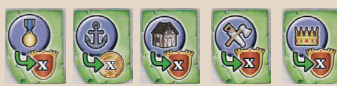
EFFETTO DELLE RENDITE



Sposta il tuo indicatore in avanti di x spazi sul Tracciato della Rendita di Doblioni.



Sposta il tuo indicatore in avanti di x spazi sul Tracciato delle Rendite di PV.



Devi avere il segnalino Sinergia indicato per muovere di x spazi sul corrispondente Tracciato delle Rendite. Se ottieni il gettone Sinergia più avanti nel gioco, aumenta la Rendita retroattivamente.

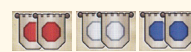


Una volta raggiunta la fine del Tracciato della Rendita di Doblioni, aumenta invece la tua Rendita di PV.

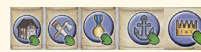


Se raggiungi la fine del Tracciato dei PV, ottieni immediatamente 20 PV per ogni Fase di Punteggio rimanente. Torna allo spazio "0" del Tracciato, quindi se hai del movimento rimanente, spendilo per andare avanti come al solito.

EFFETTI IMMEDIATI



Ottieni 2 Influenze per la Nazione indicata.



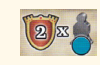
Prendi il segnalino Sinergia indicato.



Posiziona l'indicatore di 1 Nazione in 1 Villaggio vuoto.



Posiziona l'indicatore di 1 Nazione in 1 Villaggio vuoto. Sposta il tuo indicatore Influenza per questa Nazione sul prossimo Rango Nobiliare sul Tracciato Influenza.



Ottieni 2 PV per ogni Assistente che hai sul Tabellone.



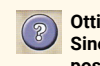
Posiziona la tessera Missione in cima alla pila su questa Carta. Come ultima Azione Villaggio, puoi completare questa Missione.



Ottieni 3 PV per ogni Nazione su cui hai almeno 3 Influenze.



Aumenta la Rendita di Doblioni di 2 per ogni Pedina che scegli di posizionare su questa Carta quando viene acquistata. Le Pedine rimangono permanentemente.



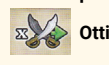
Ottieni 1 segnalino Sinergia che non possiedi ancora.



Ottieni 2 PV per ogni simbolo Bussola che possiedi.



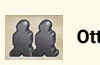
Ottieni 1 Influenza su 1 qualsiasi Nazione.



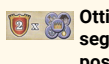
Ottieni x Punti Comb.



Ottieni 1 PV per ogni tessera Obiettivo sulla tua Plancia Nave.



Ottieni 2 Pedine.



Ottieni 2 PV per ogni segnalino Sinergia che possiedi.



Ottieni 1 PV per ogni tessera Comb sulla tua Plancia Nave.



Rimuovi 1 disco dalla tua Plancia Nave.

EDIFICI PRESTIGIO

Puoi investire in un qualsiasi Edificio Prestigio rivelato in un qualunque momento in cui potresti ACQUISTARE una Carta.

- Paga il costo e piazza 1 Pedina dalla tua Riserva sulla Carta.
- Prendi il segnalino Sinergia indicato se non lo hai ancora.
- Ottieni 2 PV se sei il primo giocatore a investire in questo Edificio Prestigio. Puoi investire in ogni Edificio Prestigio una sola volta.



ABBZIA Ottieni 4 PV alla fine del gioco per ciascuna barriera che il tuo Esploratore ha oltrepassato.



ACCADEMIA Ottieni 2 PV alla fine del gioco per ciascun Potenziamiento Nave che hai.



BASILICA Ottieni 4 PV alla fine del gioco per ciascuno dei tuoi Assistenti sul Tabellone (max. 16 PV).



CATTEDRALE Ottieni il doppio dei PV ottenuti dal Tracciato Rendita di Doblioni (in aggiunta a questi) alla fine del gioco.



CITTADELLA Ottieni 2 PV alla fine del gioco per ciascuna Spada e Pedina che ti sono rimasti.



BASE MILITARE Ottieni 2 PV alla fine del gioco per ciascuna tessera Comb che hai sulla tua Nave.



MINISTERO Ottieni 3 PV alla fine del gioco per ciascun segnalino Sinergia che hai.



PALAZZO Ottieni 2 PV alla fine del gioco per ciascuna tessera Obiettivo che hai sulla tua Nave.

EFFETTI PERMANENTI



Ottieni £ 2 quando una Nave arriva in uno spazio con 1 dei tuoi Assistenti.



Paga x Doblioni in meno quando acquisti una Carta.



Ottieni 1 PV quando una Nave arriva in uno spazio con 1 dei tuoi Assistenti.



Muovi di 1 spazio aggiuntivo durante l'Esplorazione.



Ottieni 2 Punti Comb all'inizio del COMBATTIMENTO se scegli di combattere per la Nazione raffigurata.



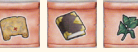
In qualsiasi momento puoi scartare 1 Pedina: ottieni 2 Punti Comb per ogni scarto.



Ottieni 1 Punto Comb all'inizio di 1 Combattimento.



Ogni volta che Disloci un indicatore Nazione ottieni 3 PV.



Conta come 1 Oggetto permanente sempre a tua disposizione senza doverlo scartare.



Ruba 1 PV a un Giocatore quando lo salti durante l'Esplorazione.

AZIONI ASSISTENTI

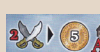
Eseguire l'azione indicata dalla Carta nell'ordine INDICATO da sinistra a destra.



Ottieni 2 Punti Comb, naviga di 1-3 spazi ed esegui di nuovo la Fase B.



Ottieni 3 PV, naviga di 1-3 spazi ed esegui di nuovo la Fase B.



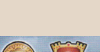
Paga 2 Punti Comb: ottieni £ 5, quindi esegui 3 Azioni Villaggio.



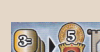
Ottieni 1 PV per ogni tessera Comb che possiedi, quindi esegui 3 Azioni Villaggio.



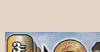
Ottieni 1 Punto Comb, rimuovi 1 disco dalla Plancia Nave, quindi esegui 2 Azioni Villaggio.



Ottieni £ 3, quindi ottieni 2 PV per ciascuno dei tuoi Assistenti sul Tabellone.



Scarta 3 Carte Mercè identiche: ottieni £ 5 e 2 PV, quindi ottieni 1 Influenza su 1 Nazione.



Scarta 3 Carte Mercè identiche: ottieni £ 5, poi esegui 2 Azioni Villaggio.