

Inizio partita

Preparazione del tavolo

1. Sistemare la plancia, le scatole con le risorse ed una risorsa per tipo sulle località come indicato sulle stesse;
2. Piazzare le tessere tempo sulla relativa scheda in funzione del numero di giocatori;
3. Separare i contratti per valore (indicato nel retro della carta), mescolarli e distribuirli ai giocatori come scritto nella sezione seguente. Mettere i rimanenti contratti di valore 2 a formare il mazzo degli scarti e gli altri mazzi a faccia in su sotto la plancia di gioco;
4. Dividere le Carte Bonus in funzione del valore (in basso a sinistra), distribuirne una per tipo ai giocatori e metterne scoperte 2 per mazzo sul tavolo;
5. Mescolare le Carte Edificio e metterne 4 scoperte sul tavolo;

In ogni momento **ci dovranno essere sempre 4 Carte Bonus e 4 Carte Edificio scoperte sul tavolo.**

Materiale per il giocatore

- Scheda riassuntiva
- Una Carta Bonus di valore 3 ed una di valore 4
- Quattro contratti di valore 2,3,4,5
- Scheda ufficio
- Scheda rifornimenti con 1 risorsa per spazio
- Tessere tempo (in base all'ordine di gioco):

Primo giocatore	Ultimo giocatore	Altri giocatori
0	2	1

Turno del giocatore

In qualsiasi momento, il giocatore può spostare una o più risorse dalla tessera rifornimento a quell magazzino, **ma non viceversa.**

Investimenti

- Il giocatore può vendere uno o più contratti ottenendo il valore in Teller riportato sulla carta. Non può, tuttavia, vendere tutti i suoi contratti.
- Il giocatore può comprare una o più Carta Bonus o Carta Edificio.

Al termine della fase il giocatore **non può avere più di 5 contratti e più di 15 Teller.** Se si dovesse presentare questa condizione, **dovrà vendere contratti, acquistare Carte Bonus o Costruzione oppure scartare i Teller sopra 15.**

Viaggiare

Alcune località necessitano di tessere tempo per essere visitate (quello con un numero negativo vicino alla clessidra). Il giocatore può scegliere **una di queste località solo se ha sufficienti tessere tempo.**

Prendere risorse

Il giocatore posiziona la pedina Merkator sulla località scelta e prende le risorse presenti. Se ha carte Bonus

riferite a quella località, prende risorse aggiuntive come indicato sulla carta.

Se si ottengono due risorse uguali vanno piazzate su due spazi distinti. Ad esempio due risorse nere potranno essere posizionate una sullo spazio copper ed una su iron, non entrambe su un unico spazio.

Le risorse guadagnate in questo modo **non possono essere spostate** sulla riserva personale.

Aggiungere nuove risorse

Le risorse aggiunte, dipendono da quale località è stata scelta dal giocatore:

- **Principale:** 1 nuovo cubo sulle località connesse;
- **Minore:** 1 nuovo cubo solo sulle località principali che hanno tante risorse quante quelle indicate sulla località scelta;

Prendere/scartare tessere tempo

Il giocatore riceve o paga tessere tempo in base all'indicazione presente sulla località scelta.

Fine delle tessere tempo

Quando l'ultima tessera tempo di una riga viene prelevata, tutti i giocatori perdono una o due risorse (in base a quante lettere sono presenti) dalla colonna del proprio magazzino.

Rispettare i contratti

Un singolo contratto può essere rispettato una volta per turno e solo se la località indicata è la stessa in cui si trova il segnalino Merkator.

Il giocatore paga le risorse indicate e **riceve unicamente un contratto di un livello superiore a quello che ha rispettato** (ES: rispettando un contratto di livello 5, se ne ottiene uno di livello 6). I contratti **non vengono scartati**. Se non ci dovessero essere contratti disponibili questi vengono presi dagli scarti.

Non esistono limiti sul numero di contratti che possono essere rispettati durante un turno.

Per rispettare un contratto, il giocatore può ottenere una risorsa cedendo:

- 4 tessere tempo
- 4 risorse **dello stesso tipo**

Questa operazione può essere effettuata un numero illimitato di volte ma **unicamente per rispettare un contratto**.

Raggiungere un giocatore

Questa fase è a disposizione degli altri giocatori che possono decidere se raggiungere il giocatore nella località in cui si trova. Se decidono di farlo devono pagare:

- 1 tessera tempo se si trova in una località principale
- 2 tessere tempo se si trova in una località minore

In questo modo i giocatori possono rispettare i contratti come se fossero in quella località ed ottenere **una risorsa** da eventuali carte bonus.

Fine della partita

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Un giocatore soddisfa un contratto di valore 10.
- Viene presa l'ultima tessera tempo.

Contratto valore 10

Quando un giocatore soddisfa un contratto di valore 10, guadagna la carta Peace of WestPhalia.

Ultima tessera tempo

Se il giocatore deve prendere 2 tessere tempo, la seconda viene presa dalla riserva.

A questo punto i giocatori compiono un nuovo turno ciascuno con la variante che non è più valida la regola degli investimenti forzati e prendendo le tessere tempo dalla riserva.

Condizione di vittoria

Il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

I punti vittoria possono essere guadagnati in due modi:

- **Contratti posseduti**
- **Carte costruzione**

Contratti:

I 5 contratti con il valore più alto vengono messi nell'ufficio del giocatore, mentre gli altri vengono posizionati al lato. Ogni contratto sulla scheda vale tanti VP quant'è il suo valore in Taler, mentre gli altri valgono la metà (senza arrotondare).

Carte costruzione:

Si prendono i VP scritti sulla carta. Se i VP dipendono dalla quantità di risorse, queste possono essere contate per più carte costruzione contemporaneamente. Non è possibile effettuare un cambio 4:1 per guadagnare punti in questo modo, ma solo per i contratti.

Tutti gli altri elementi non hanno alcun valore.