

MADEIRA

Madeira è un'isola scoperta ufficialmente all'inizio del 15° secolo dai navigatori portoghesi. Madeira, parola portoghese per indicare il legno, si riferisce alla densa foresta che ricopre il selvaggio, fertile paesaggio. Questo, e la strategica posizione nell'Oceano Atlantico, hanno contribuito a rendere l'isola una delle più significative scoperte portoghesi. Madeira è servita come "laboratorio" per quello che sarebbe diventato l'impero portoghese.

Le piantagioni di grano furono la prima fonte di sostentamento sull'isola. In seguito, quando D. Henrique decise di incrementare l'economia dell'Impero, lo zucchero divenne l'affare principale di Madeira. Quando lo zucchero ha iniziato ad arrivare da altre parti nel mondo, come Africa e Brasile, i profitti generati da esso non furono più abbastanza, quindi il famoso vino di Madeira diventò il prodotto economico più importante dell'isola.

I giocatori cercheranno di adattarsi a questi accadimenti, lavorando così da trovare i terreni migliori per coltivare i prodotti giusti e raccogliere il prezioso legno, essenziale per erigere nuove strutture nelle città e per costruire imbarcazioni. Nel turno le navi sono cruciali per commerciare con i mercati stranieri e per prendere parte a nuove spedizioni al fine di scoprire nuovi continenti.

Madeira è stato concepito proprio come nella divisione amministrativa originale dell'isola, composta da 3 capitanerie (Funchal, Machico e Porto Santo) e l'obiettivo principale è quello di sviluppare l'isola, guadagnando il maggior prestigio sotto e per la Corona Portoghese.

La Corona del Portogallo ha inoltre una serie di aspettative che riguardano le spedizioni, l'urbanizzazione, l'apertura di rotte commerciali, l'incremento del benessere e il controllo delle gilde dell'isola. Tre volte durante la partita, i giocatori guadagneranno prestigio soddisfacendo le particolari richieste della Corona.

In altre due occasioni, la Corona richiederà che l'isola cambi la propria produzione agricola in seguito agli andamenti dell'economia mondiale.

I giocatori dovranno gestire attentamente i momenti nei quali evidenziare le proprie conquiste. Troppo presto e non guadagnerai così tanto prestigio, troppo tardi e rischierai che qualcun'altro ti rubi le migliori opportunità. Avrai tutto quello che serve per eccellere in tutte queste imprese?

Attento, il grano potrebbe scarseggiare, il denaro non è mai abbastanza, la popolazione è affamata e l'ombra della pirateria incombe minacciosa...

Componenti

Prima di utilizzare il gioco, rimuovi le tessere dai fogli cartonati.

- 1) 1 Tabellone di Gioco
- 2) 2 Plance Gilda da assemblare (una Plancia Gilda è per la partita a 4 giocatori, l'altra ha lati differenti per le partite a 3 o 2 giocatori. Il numero dei giocatori è indicato dalle icone testa raffigurate)
- 3) 12 Dadi Gilda (turchesi) 
- 4) Dadi Pirata (neri) 
- 5) 3 Cittadini Neutrali (bianchi) 
- 6) 48 Lavoratori (12 in ognuno dei 4 colori dei Giocatori) 
- 7) 24 Navi (6 in ognuno dei 4 colori dei Giocatori) 
- 8) 12 Segnalini circolari (3 in ognuno dei 4 colori dei Giocatori) 
- 9) 12 Segnalini Azione quadrati (3 in ognuno dei 4 colori dei Giocatori) 
- 10) 4 Personaggi 
- 11) 2 Fogli panoramica del turno

- 12) 20 Richieste della Corona (10 con 2 teste sul retro, 5 con 3 teste e 5 con 4 teste) 
- 13) 4 Richieste iniziali della Corona (con un piccolo diamante nell'angolo in alto a sinistra sul fronte) 
- 14) 72 Merci (Grano, Zucchero e Vino: 20 valgono 1 ciascuna, 4 valgono 3 ciascuna) 
- 15) 40 Legni (valgono 1 ciascuno) 
- 16) 24 Pane (20 valgono 1 ciascuno, 4 valgono 3 ciascuno) 
- 17) 12 Favori della Gilda nei 4 simboli delle Gilde 
- 18) 8 Ricompense del Re (4 con una A sul retro, 4 con una B sul retro) 
- 19) 40 Pirati (con i valori 1, 3, 6 e 12) 
- 20) 40 Real (valgono 1, 3 e 5) 
- 21) 1 Foglio Riferimenti di Gioco

Preparazione

Le immagini rappresentano una preparazione iniziale per una partita con 4 Giocatori. Se giocate con meno di 4 Giocatori, riponete i componenti inutilizzati nella scatola.

1. Tabelloni di Gioco

1.1 Disponi il Tabellone di gioco in mezzo al tavolo. Il tabellone è diviso in 6 Aree (figura sulla destra): Guardia Cittadina, Mulino a Vento, Colonie, Mercati, Città e Isole.

1.2 Piazza l'appropriata Plancia delle Gilde (una Plancia delle Gilde è per la partita a 4 giocatori, l'altra ha due lati differenti per la partita a 3 o 2 giocatori. Il numero dei giocatori è indicato dal numero di teste raffigurate) di fianco al Tabellone di Gioco.

La Plancia delle Gilde è divisa in 2 colonne: La Colonna Ordine di Turno e la Colonna Dadi (guarda le figure a pagina 3).



2. Riserva del Giocatore

Ogni giocatore sceglie un colore (giallo, rosso, viola o blu) e pone i seguenti elementi di fronte a sé per creare una propria riserva personale:

- 12 Lavoratori del colore selezionato
- 6 Navi del colore selezionato
- 3 Segnalini Azione quadrati del colore selezionato
- 3 Segnalini Circolari del colore selezionato
- 1 Grano, 1 Zucchero, 1 Vino e 1 Legno
- 4 Pane
- 5 Real

3. Punti Prestigio (PP)

Ciascun giocatore piazza 1 dei suoi segnalini circolari sulla casella 0 (zero) nella traccia dei Punti Prestigio (d'ora in poi PP).



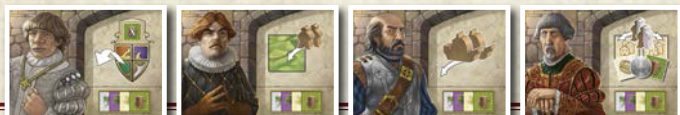
4. Dadi

Posiziona i 3 dadi Pirata e i dadi Gilda vicino al Tabellone di Gioco (12 dadi Gilda nella partita a 4 giocatori, 9 nella partita a 3 giocatori e 6 nella partita a 2 giocatori).



5. Personaggi

Piazza i 4 Personaggi di fianco al Tabellone di Gioco.



6. Mulino a vento

Ciascun giocatore piazza 1 dei suoi segnalini circolari nella casella "3" del Mulino a vento.



7. Richieste iniziali della Corona

7.1 Mescola le 4 Richieste iniziali della Corona (quelle con il piccolo diamante nell'angolo in alto a sinistra sul fronte)



Ogni giocatore ne prende 1 a caso, a faccia in sù.

7.2 Il giocatore che possiede la Richiesta iniziale della Corona con il maggior numero di Corone sul retro diventerà il primo giocatore.



Quindi, l'ordine di gioco iniziale è stabilito in senso orario attorno al tavolo, partendo dal primo giocatore.

7.3 Ogni giocatore piazza il proprio segnalino Ordine di Turno (1 dei suoi segnalini circolari) sulla Colonna Ordine di Turno della Plancia delle Gilde in questo modo: il primo giocatore lo piazza nella casella più in alto, il secondo nella seconda casella e così via.

7.4 Ogni giocatore riceve Real addizionali in base alla sua posizione di partenza: il primo giocatore riceve 2 Real addizionali, il secondo 3 Real, il terzo 4 Real e il quinto 5 Real.



8. Richieste della Corona

Mescola le Richieste della Corona e ponile a caso sulla Colonna Dadi nella Plancia delle Gilde a faccia in sù, in fila da 5 tessere ciascuna.



Con 4 giocatori, gioca con tutte e 20 le Richieste della Corona; in 3 giocatori usa solo le 15 Richieste della Corona con 2 e 3 teste sul retro; in 2 giocatori usa solo le 10 Richieste della Corona con 2 teste sul retro.

9. Città

Ci sono 3 Città, composte ciascuna da 6 Distretti. Ogni distretto contiene 2 caselle Città.



Porto Santo



Funchal



Machico



9.1 Mescola i 12 Favore della Gilda e piazzali casualmente a faccia in sù nei distretti, lasciando i due più a sinistra di ogni Città vuoti.



Fronte Retro

Solo 1 Favore della Gilda può occupare ciascun distretto. Se un Favore della Gilda è ancora presente su un distretto, significa che questo non è ancora stato costruito. Lavoratori e Cittadini possono essere piazzati solo su distretti già costruiti (ad esempio senza Favori della Gilda presenti. Vedi pag. 10, *Mastro della Gilda*).

Due distretti in ciascuna Città sono già stati costruiti (quelli più a sinistra) quindi è già possibile piazzarvi Lavoratori e Cittadini. Durante il gioco, i giocatori costruiranno gli altri distretti e verranno ricompensati con Favori delle Gilde.

Ogni distretto contiene caselle per 2 Lavoratori/Cittadini una volta che viene costruito. Solo 1 Lavoratore o Cittadino può occupare ciascuna casella.

9.2 Piazza 1 Cittadino Neutrale sulla casella rimasta libera più a destra di ogni Città.

9.3 In ordine inverso di turno (partendo quindi dal giocatore il cui segnalino è nello spazio più in basso nella Colonna Ordine di Turno), ogni giocatore piazza 1 dei suoi Lavoratori dalla propria riserva a una casella Città vuota.



10. Guardia Cittadina

Ogni giocatore piazza 2 dei suoi Lavoratori sulla Guardia Cittadina.




* Da ora in poi per semplicità, leggibilità ed economia, utilizzeremo pronomi maschili quando ci riferiremo a ciascun giocatore ma deve essere chiaro che, in ogni occasione, intendiamo incluse anche le nostre giocatrici femminili.

11. Colonie

Sono presenti 3 Colonie (Açores, Brasil, India) ognuna riportante 1 Territorio della Colonia in alto, 5 Caselle Approdo nel mezzo e 2 Caselle Ricompensa del Re in basso.

Le Caselle Approdo disponibili variano in base al numero di giocatori:

- In una partita a 2 giocatori, sono disponibili solo le caselle senza simboli
- In una partita a 3 giocatori, sono disponibili anche le caselle con il simbolo 
- In una partita a 4 giocatori sono disponibili tutte le caselle

Territorio

Caselle Approdo

Caselle Ricompensa del Re



A

Mescola tutte le tessere Ricompensa del Re contrassegnate dalla A e posizionane 1 a faccia in sù sulla casella corrispondente di ciascuna delle 3 Colonie. Le rimanenti tessere non verranno utilizzate per il resto della partita e possono essere riposte nella scatola.

B

Ripeti questa procedura per le tessere Ricompensa del Re contrassegnate dalla lettera B.

12. Riserva Generale

Poni i rimanenti Grano, Zucchero, Vino, Legno, Pane, Real e Pirati vicino al tabellone di gioco come riserva generale.

La riserva generale non è limitata. Nella sfortunata occasione che manchino tessere nella riserva, potete tenerne traccia utilizzando un foglio di carta.

Il legno vale sempre 1. Grano, Zucchero, Vino, Legno, Pane, Real e Pirati hanno valori differenti.

3

ESEMPIO: Questa tessera vale 3 Grano.

Nei casi in cui è indicato che un giocatore ha, prende, riceve, paga o scarta un certo quantitativo di Grano, Zucchero, Vino, Legno, Pane, Real o Pirati, questo è sempre riferito al valore e mai alla quantità di tessere.



ESEMPIO: Se un giocatore deve ricevere 4 Pirati, può prendere 4 Pirati di valore 1 o 1 Pirata di valore 1 e 1 Pirata di valore 3.

Quando un giocatore prende o raccoglie 1 o più Grano, Zucchero o Vino, prende Pane o Real, riceve Pirati, li prende dalla riserva generale e li pone nella riserva Personale. Per dettagli su come acquisire, ricevere o raccogliere Legno, consulta pagina 10 e 11.

Quando un giocatore deve scartare 1 o più Grano, Zucchero, Vino, Pane, Pirati o Legno, o deve pagare Real, li prende dalla riserva Personale e li restituisce alla riserva generale.

MERCATI

Ci sono 3 Mercati (Grano, Zucchero e Vino), ciascuno con svariate Caselle Rotte Commerciali.

Le Caselle Rotte Commerciali variano in base al numero di giocatori:

- In una partita a 2 giocatori, sia le caselle senza simboli che quelle con questo simbolo sono disponibili (ad esempio ci sono 3 caselle



disponibili nel Mercato del Grano, 4 nel Mercato dello Zucchero e 3 nel Mercato del Vino).

- In una partita a 3 o 4 giocatori, sono disponibili sia le caselle senza simboli che quelle indicate con questo simbolo (ad esempio ci sono 4 caselle disponibili nel Mercato del Grano, 5 nel Mercato dello Zucchero e 4 nel Mercato del Vino).



Caselle Rotte Commerciali



Mercato Grano

Mercato Zucchero

Mercato Vino

REGIONI

Le Isole sono suddivise in 3 Regioni, indicate da grandi numeri sul tabellone di gioco.

1 2 3

La Regione 1 è suddivisa in 4 Piantagioni, le Regioni 2 e 3 sono divise entrambe in 5 Piantagioni.



Ogni Piantazione mostra le Merci (Grano, Zucchero o Vino) che il giocatore può raccogliere quando ha uno dei suoi Lavoratori posizionato su di essa (vedi pag. 11, *Raccolto*).



Alcune delle Merci raffigurate sulle Piantagioni contengono in un angolo una piccola icona di un'altra Merce.

Queste sono le Piantagioni convertibili (vedi pag. 14, *le Richieste della Corona*). Per esempio: più avanti nella partita, questa Piantazione sarà convertita da una Piantazione di Grano a una Piantazione di Zucchero.



Alcune Piantagioni hanno 3 numeri disegnati sul lato sinistro della Merce. Questo significa che quella Piantazione conterrà del Legno.

Il numero indica quanto Legno verrà posizionato sulla Piantazione, vedi sotto (dall'alto verso il basso: in una partita a 4, 3 o 2 giocatori). Nota che tutto il Legno presente dovrà essere rimosso prima che qualsiasi Merce possa essere raccolta da quella Piantazione.



13. Legno

Posiziona la quantità di Legno indicata dai numeri, se presenti, di fianco a ogni Merce raffigurata sulle Piantagioni.

Poni la quantità indicata dal numero più in alto nella partita a 4 giocatori, dal numero in mezzo nella partita a 3 giocatori, dal numero più in basso nella partita a 2 giocatori.

ESEMPIO:

La Regione 1 comprende:

- 1 Piantazione di Vino
- 1 Piantazione di Grano
- 1 Piantazione convertibile di Grano
- e
- 1 Piantazione convertibile di Zucchero.



Posiziona

- ▶ 3 Legno sulla Piantazione convertibile di Zucchero (2 Legno se la partita è a 3 giocatori, 1 Legno se la partita è a 2 giocatori) e
- ▶ 3 Legno sulla Piantazione convertibile di Grano (2 Legno se la partita è a 3 giocatori, 1 Legno se la partita è a 2 giocatori).



FORESTA

E' presente inoltre una Foresta che non fa parte di nessuna delle 3 Regioni e non può essere coltivata ma permette, ai giocatori che posizionano su di essa un Lavoratore, di avere accesso al Legno (vedi pag. 10, *Scartare Legno e Comprare Legno e pag. 11, Prendere Legno*).



Ogni volta che un giocatore muove un Lavoratore su una Piantazione, può scegliere una Piantazione di una delle 3 Regioni o la Foresta.

14. Setup Iniziale dei Giocatori

In ordine inverso di turno (partendo dal giocatore il cui segnalino è più in basso nella Colonna Ordine di Turno), ogni giocatore muove 2 Lavoratori dalla propria Riserva a 2 differenti Piantagioni (Piantagioni nelle Regioni e/o Foresta).

Può muovere i suoi Lavoratori solo dove non siano presenti altri Lavoratori.

Non può avere 2 Lavoratori nella stessa Regione.

Queste restrizioni (muovere su Piantagioni non occupate da altri giocatori e impossibilità di avere Lavoratori dello stesso giocatore nella stessa Regione) si applicano solamente durante il Setup Iniziale.

Per il resto della partita, quando un giocatore muoverà un Lavoratore su una Piantazione, potrà muoverlo su qualsiasi Piantazione che già non occupa (vedi pag. 10, *Mastro della Gilda e i "Riferimenti di Gioco", Ricompensa del Re*).

Turni di Gioco

La partita viene giocata su 5 turni. Dopo il quinto turno, la partita termina. Il giocatore con più Punti Prestigio (PP) vince. Ogni turno è composto da 5 fasi:

A. PREPARAZIONE DEL TURNO

B. AZIONI PERSONAGGIO

C. AZIONI EDIFICIO

D. MANTENIMENTO

E. LE RICHIESTE DELLA CORONA

UTILIZZARE IL MULINO A VENTO

Durante le fasi **B-Azioni Personaggio**, **C-Azioni Edificio** e **D-Mantenimento**, ogni giocatore può sempre effettuare una delle seguenti mosse, tutte le volte che vuole, in aggiunta al suo turno e anche quando non è il suo turno:

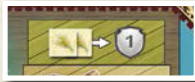
- Scarta 2 Merci qualsiasi (non è necessario che siano uguali) per ricevere 1 Merce dalla Riserva Generale. Le Merci sono Grano, Zucchero e Vino.



- Scarta 2 Grano per muovere il segnalino verso la casella superiore nel Mulino.



- Se il segnalino è già nella casella più in alto del Mulino, scarta 2 Grano per ricevere invece 1 Punto Prestigio.

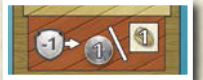


- Durante le fasi **B-Azioni Personaggio** e **C-Azioni Edificio**, ogni giocatore può sempre effettuare una delle seguenti mosse, tutte le volte che vuole, in aggiunta al suo turno e anche quando non è il suo turno:

- Muovere il proprio segnalino verso la casella inferiore del Mulino per ricevere 1 Pane **OPPURE** 3 Real dalla Riserva Generale.



- Se il segnalino è già nella casella più in basso, perde 1 Punto Prestigio per ricevere invece 1 Pane **OPPURE** 1 Real dalla Riserva Generale. Questa opzione è disponibile solo se ha Punti Prestigio da perdere.



I giocatori non possono utilizzare il Mulino a Vento durante le fasi A-Preparazione del Turno o E-Le Richieste della Corona.

CONCETTI GENERALI: Questa è una panoramica su quelli che sono i più importanti concetti generali, utile per comprendere meglio il flusso della partita. Una spiegazione dettagliata di questi concetti verrà evidenziata in seguito nelle appropriate sezioni del regolamento.

LA PLANCIA DELLE GILDE

All'inizio di ogni turno, i Dadi Gilda vengono lanciati in gruppi di tre e posizionati sulla Plancia delle Gilde.

In ordine di turno, ogni giocatore sceglie uno di questi gruppi come suoi dadi per il turno corrente.

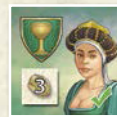


La Plancia delle Gilde come potrebbe risultare all'inizio del primo turno.

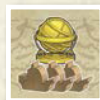
Ci sono varie considerazioni da effettuare nella scelta di un gruppo di dadi:



Il valore dei dadi. I giocatori utilizzeranno i propri dadi per svolgere azioni e avere i dadi con numeri alti è sempre d'aiuto.



La Gilda. Le quattro righe della Plancia delle Gilde rappresentano le 4 Gilde presenti nel gioco. I giocatori riceveranno Favori della Gilda durante la partita e possono utilizzare le tessere per ottenere vantaggi. Il simbolo in alto a sinistra in ogni tessera Favore indica a quale Gilda questa appartenga. Ogni Favore può essere utilizzato una sola volta; quando un giocatore prende i dadi dalla riga della Gilda, comunque, resetta tutti i Favori di quella Gilda e ha la possibilità di usarli di nuovo.



Le Richieste della Corona. Ogni Gilda propone Richieste differenti, effettuate dalla Corona del Portogallo. Il giocatore prenderà una Richiesta dalla stessa riga dei dadi selezionati. Soddisfare queste richieste è il modo principale per guadagnare Punti Prestigio.



L'Ordine di Turno. Scegliere un gruppo di dadi determina anche l'ordine dei giocatori durante la fase B, dove i dadi verranno utilizzati per effettuare le Azioni Personaggio.

EDIFICI E PERSONAGGI

Cinque Edifici sono raffigurati sul Tabellone di Gioco, ciascuno connesso a una Regione.



Alfândega è nella Regione 1 **Moinho** e **Capitania** sono nella Regione 2 **Casa da Coroa** e **Fortaleza** sono nella Regione 3

Sono presenti inoltre 4 tessere Personaggi: l'Amministratore, il Mastro della Gilda, il Sindaco e il Comandante.



All'inizio di ogni turno, le 4 tessere Personaggio verranno mescolate e piazzate casualmente sugli edifici. Quindi, ciascun Personaggio verrà associato ad un certo Edificio per il turno corrente.

DADI GILDA E DADI PIRATA

Ogni giocatore sceglie un gruppo di Dadi Gilda dalla Plancia delle Gilde e li piazza di fronte a sé. Ogni dado permette al giocatore di effettuare un'Azione.

Inoltre, i giocatori hanno accesso anche ai Dadi Pirata. Utilizzare un Dado Pirata permette al giocatore di effettuare un'Azione aggiuntiva.

Durante la fase B-Azioni Personaggio, uno alla volta e in ordine di turno, i giocatori piegheranno un Dado Gilda o un Dado Pirata sulla tessera di un Personaggio per effettuare la propria Azione.



Piazzare un Dado Gilda su un Personaggio permette al giocatore di effettuare immediatamente l'Azione del Personaggio e, inoltre, di effettuare l'Azione dell'Edificio ad esso associato durante la Fase C.



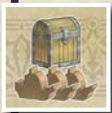
Piazzare un Dado Pirata, invece, permette solamente al giocatore di effettuare immediatamente l'Azione del Personaggio ma non di effettuare l'Azione dell'Edificio associato.

PUNTI PRESTIGIO

Il giocatore con più Punti Prestigio (PP) alla fine del gioco vince.

Esaudire le Richieste della Corona è il modo principale per guadagnare Punti Prestigio.

Ci sono 5 tipi diversi di Richieste della Corona:



Con "Rotte Commerciali" il giocatore guadagnerà PP per le sue navi presenti nelle caselle delle Rotte Commerciali.



Con "Urbanizzazione" il giocatore guadagnerà PP se avrà Lavoratori presenti nelle Città.



Con "Spedizioni" il giocatore guadagnerà PP per le sue navi presenti nelle caselle degli Approdi delle Colonie.



Con "Prosperità della Nazione" il giocatore guadagnerà PP per i Real che offrirà in dono alla Corona.



Con "Influenza delle Gilde" il giocatore guadagnerà PP per le sue tessere Favori delle Gilde a faccia in su.

PIRATI



Durante la partita, i giocatori potrebbero ricevere dei segnalini Pirata.

Questi rappresentano i crimini che i giocatori hanno commesso nel richiedere qualcosa senza pagarne il costo.

Durante la partita, i giocatori avranno la possibilità di scartare questi segnalini Pirata.

Alla fine del gioco, i giocatori perderanno Punti Prestigio in base a quanti Pirati avranno in confronto con gli altri giocatori.

FASE A. PREPARAZIONE DEL TURNO

1. Mescola le 4 tessere Personaggio e piazzale a caso a faccia in sù sugli Edifici, lasciando vuoto (senza Tessera Personaggio) l'Edificio corrispondente al turno in corso.

Il numero romano in alto a destra di ogni Edificio indica in quale turno quell'Edificio rimarrà vuoto (senza tessera Personaggio).



ESEMPIO: nel terzo turno, nessuna tessera Personaggio verrà piazzata nell'Edificio Alfândega.

2. Lancia i 3 dadi Pirata e piazzali sulla Guardia Cittadina, stando attento a non cambiare i risultati ottenuti.



3. Lancia 3 dadi Gilda e posizionali nella riga più in alto della Plancia delle Gilde, stando attento a non modificare i risultati ottenuti. Ripeti questa operazione con altri 3 dadi Gilda per ognuna delle righe rimanenti.



4. Seguendo l'ordine di turno evidenziato nella plancia delle Gilde, ogni giocatore:

a. seleziona una riga nella Colonna Dadi e vi posiziona il segnalino Ordine di Turno.

La posizione dei segnalini Ordine di Turno nella Colonna Dadi determinerà l'ordine di turno per la fase B. Solo un segnalino può occupare ciascuna riga.

b. prende il gruppo di dadi Gilda da quella riga. Posiziona ogni dado sopra 1 segnalino Azione di fronte a se', stando attento a non cambiare il valore tirato.

c. prende 1 Richiesta della Corona dalla stessa riga. Posiziona la Richiesta della Corona di fronte a se', a faccia in sù.

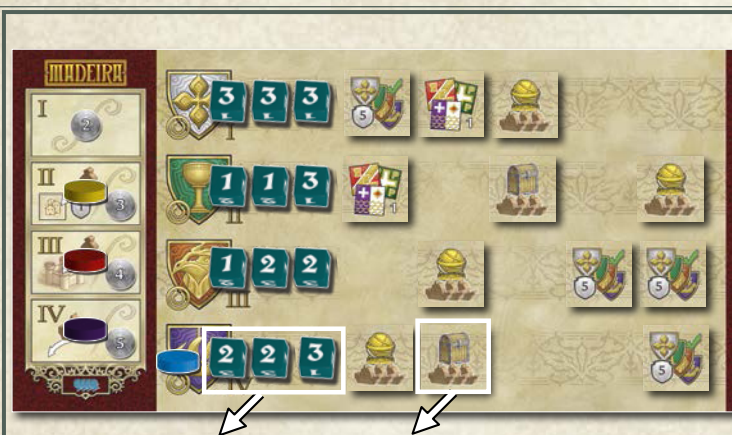
Vedi pag. 14, le Richieste della Corona, e i "Riferimenti di Gioco" per dettagli.

d. gira a faccia in sù tutti i Favori della Gilda (se presenti) per la Gilda selezionata. Ci sono 4 Gilde.

Ogni riga sulla Plancia delle Gilde rappresenta una Gilda. Il simbolo in alto a sinistra su ogni Favore della Gilda indica a quale Gilda appartiene.

Se il giocatore non ha nessun Favore della Gilda che combacia, deve saltare questo passo. **Nota:** I giocatori non hanno nessun Favore della Gilda all'inizio della partita quindi, al primo turno, salteranno questo passaggio.

Vedi pag. 10, Mastro della Gilda e i "Riferimenti di Gioco" per dettagli. Nella partita a 2 o 3 giocatori, il giocatore può scegliere tra due gilde per girare a faccia in sù le tessere.



ESEMPIO:

Nel turno 3, **Blu** sceglie il gruppo di dadi della riga IV. Decide di prendere la Richiesta della Corona "Rotte Commerciali". Muove il suo segnalino circolare sulla riga IV. Questo significa che giocherà come quarto nella fase B.

Il giocatore ha 4 tessere Favore della Gilda a faccia in giù (1 Arancione, 1 Verde e 2 Viola). Gira a faccia in sù le due tessere Favore della Gilda viola. Non gira a faccia in sù gli altri Favori della Gilda.



Adesso è il turno di **Giallo** di prendere un gruppo di dadi.

FASE B. AZIONI PERSONAGGIO

Seguendo l'ordine di turno evidenziato dalla Colonna Dadi nella Plancia delle Gilde, **ogni giocatore sceglie:**

- ▶ **Piazza un dado** su un Personaggio nel Tabellone di Gioco
OPPURE
- ▶ **passa.**

Questo continua in ordine di turno finché tutti giocatori non hanno passato. I giocatori che hanno passato non possono più agire in questa fase. Dopo che tutti i giocatori hanno passato, la Fase B termina.

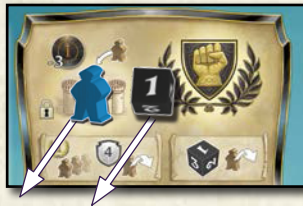
PIAZZARE UN DADO

Il giocatore **piazza un dado** (un dado Gilda dalla sua Riserva o un dado Pirata dalla Guardia Cittadina, vedi sotto) **su 1 dei 5 Personaggi disponibili** (le 4 tessere Personaggio o il Personaggio raffigurato nell'edificio vuoto del turno corrente) **e può immediatamente eseguire l'Azione selezionata o procedere al Raccolto**, se può e lo desidera. Un giocatore infatti potrebbe piazzare un dado su un Personaggio anche se non può o non vuole eseguire l'azione o raccogliere beni.

Se il giocatore sceglie di piazzare un **DADO GILDA** prende un dado e un Segnalino Azione, **piazza** il dado sul Personaggio e il **Segnalino Azione sulla casella dell'Edificio associato.**



Se il giocatore sceglie di piazzare un **DADO PIRATA**, prende un dado dalla Guardia Cittadina e lo piazza sul Personaggio. **Deve** poi muovere uno dei suoi Lavoratori dalla Guardia Cittadina alla propria Riserva.



Il giocatore non può utilizzare un dado Pirata se non ha Lavoratori presso la Guardia Cittadina o se non sono presenti dadi Pirata sulla Guardia Cittadina. **Il giocatore inoltre non piazza nessun Segnalino Azione sull'Edificio** se utilizza un dado Pirata per attivare un Personaggio.

Non ci può essere più di **1 dado Pirata su un singolo Personaggio.**

- **Su un singolo Personaggio** ci possono essere **al massimo un numero di dadi pari al numero di giocatori, incluso al massimo 1 dado Pirata.** Ad esempio 4 dadi Gilda (3 nella partita a 3 giocatori, 2 nella partita a 2 giocatori) o 1 dado Pirata e 3 dadi Gilda (2 nella partita a 3 giocatori, 1 nella partita a 2 giocatori).

- In base ai piazzamenti effettuati durante la Fase A-Preparazione del Turno, per il turno corrente ogni Personaggio viene associato ad un Edificio, che è connesso ad una specifica Regione.

Un giocatore può collocare senza ulteriori costi un dado su una regione se il dado mostra un valore **uguale o più alto del numero della Regione.**

Un giocatore può collocare un dado che mostra un valore **più basso del numero della Regione** se compensa la differenza scartando tanto pane quanto è la differenza tra il Numero della Regione e il valore del dado. **ESEMPIO:** il giocatore deve scartare 2 Pane per poter piazzare un dado di valore 1 su un Personaggio nella regione 3.



- Un giocatore può mettere un dado su qualsiasi Personaggio, finché il limite non viene raggiunto, indipendentemente da chi vi ha piazzato i dadi nei turni precedenti. Un giocatore quindi potrebbe avere più Segnalini Azione sullo stesso edificio.

RICORDA: Il giocatore può usare il Mulino a Vento per ottenere il Pane dalla Riserva Generale, se può e lo desidera (vedi pag. 6).

PASSARE

Nel suo turno, **se il giocatore non può o non vuole piazzare ulteriori dadi, deve passare.**

Muove il suo Segnalino Ordine di Turno in una casella vuota della Colonna Ordine di Turno. Solo 1 segnalino può essere presente in ciascuna casella.

Può quindi immediatamente **effettuare l'Azione indicata dalla casella selezionata o ricevere i Real** (vedi a fianco).



La posizione dei Segnalini nella Colonna Ordine di Turno determinerà l'ordine di gioco per il resto del turno e per la Fase A del turno successivo.

Una volta che il giocatore ha passato, non può rientrare in gioco in questa fase. Se ha ancora dei dadi Gilda, li piazza di fianco al Tabellone di Gioco. **ESEMPIO: Rosso passa e muove il segnalino nella casella II. Sceglie di ricevere 3 Real.**

Quando un giocatore passa, in base alla casella nella quale posiziona il proprio segnalino immediatamente:



Prende 2 Real



Prende 3 Real **OPPURE** Guadagna 1 Punto Prestigio e può muovere 1 dei suoi Lavoratori su una casella Città vuota seguendo il regolamento (vedi pag. 13, Capitania).



Prende 4 Real **OPPURE** Muove 1 dei suoi Lavoratori sulla Guardia Cittadina seguendo il regolamento (vedi pag. 13, Fortalezza).



Prende 5 Real **OPPURE** Muove 1 delle sue Navi su una casella Approdo delle Colonie o Rotta Commerciale, seguendo il regolamento (vedi pag. 10, Comandante).



AMMINISTRATORE

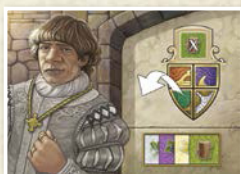
Il giocatore può piazzare fino a 2 Lavoratori, ognuno su qualsiasi Piantagione/Foresta dove non ha altri Lavoratori.

I Lavoratori possono essere spostati su Piantagioni e/o Foresta della stessa o differenti Regioni (non è necessario che siano nella stessa Regione dell'Amministratore).

Un giocatore non può avere più di 1 dei suoi Lavoratori su una singola Piantagione, quindi ci può essere un massimo di 4 Lavoratori (3 nella partita a 3 giocatori, 2 nella partita a 2 giocatori) su ciascuna Piantagione: uno per giocatore.

Il giocatore può spostare i suoi Lavoratori dalla propria Riserva, qualsiasi altra Piantagione, casella Città o Territorio della Colonia. Non li può prendere dalla Guardia Cittadina.

ESEMPIO: Rosso piazza 1 Lavoratore nella Piantagione a Zucchero della Regione 1 e 1 Lavoratore nella Foresta.



MASTRO DELLA GILDA

Il giocatore sceglie 1 Favore della Gilda da uno dei Distretti cittadini e scarta tanto Legno quando indicato nella colonna relativa (da 2 a 5 Legno)

per costruire in quel distretto. Quindi piazza il Favore della Gilda a faccia in giù di fronte a se (vedi "Riferimenti di Gioco").

Il giocatore può acquistare Legno se non ne ha abbastanza ma riesce ad ottenerlo (vedi sotto Scartare Legno e Acquistare Legno). Non è necessario avere Lavoratori in Città per eseguire l'Azione.

ESEMPIO: Rosso prende il Favore del Vescovo, scarta 4 Legno e pone la tessera davanti a se faccia in giù.



COMANDANTE

Il giocatore può muovere fino a 2 delle proprie Navi, ciascuna su una casella vuota, che può essere:

► una casella Approdo di una Colonia. Deve scartare la quantità richiesta di Vino.

OPPURE

► una casella Rotte Commerciali. Deve scartare la quantità e il tipo di Beni richiesti (nella partita a 2 giocatori, piazzare la Nave nella casella contrassegnata con 2 teste ti lascia scegliere quale scartare delle quantità indicate) Vedi a pagina 4 per una descrizione di Colonie e Mercati.

Dopo aver mosso le Navi, può effettuare, in qualsiasi ordine:

- Per ogni Nave appena spostata su una casella Rotta Commerciale, guadagna il corrispondente numero di Real dalla riserva generale,
- Per ogni Nave appena spostata su una casella Approdo della Colonia sceglie 1 delle 2 Ricompense del Re per quella Colonia e ne esegue immediatamente l'azione. (vedi "Riferimenti di Gioco").

Egli può muovere le Navi dalla propria riserva o da qualsiasi altra casella (Colonie o Mercati). Se muove una Nave dalla propria riserva deve scartare 1 Legno. Il giocatore può acquistare Legno se non ne ha abbastanza ma riesce ad ottenerlo (vedi sotto Scartare Legno e Acquistare Legno). **Nota:** una volta piazzate sul tabellone, le Navi non tornano più nella riserva del giocatore.

Solo 1 Nave può occupare ciascuna casella. Il giocatore deve muovere una Nave in una casella differente per poterla utilizzare; non può rimanere su una casella e semplicemente scartare di nuovo le Merci. Le Navi devono essere spostate una alla volta, così che il giocatore non possa scambiarne le posizioni.

ESEMPIO: Rosso muove:

- 1 Nave dalla propria riserva al Mercato dello Zucchero scartando 1 Legno e 4 Zucchero e
- 1 Nave dal Mercato del Vino al Brasile scartando 3 Vino. Prende 14 Real e sceglie la tessera 3PP come Ricompensa del Re.



SCARTARE LEGNO E ACQUISTARE LEGNO

Quando un giocatore deve scartare Legno, deve sempre usare per primo quello nella sua Riserva Personale.

Potrà acquistare ulteriore Legno ma solo se costretto a scartarne più di quello che possiede e solo se riesce ad ottenerlo, ad esempio lo può prendere solo da:

- Piantagioni con Legno, se ha Lavoratori presenti su esse e/o
- dalla Riserva Generale, se ha un Lavoratore nella Foresta.

Alla fine del suo turno, deve pagare per il totale del Legno che ha acquistato:

1, 3, 6, 10, 15, 21, Real per 1, 2, 3, 4, 5, 6



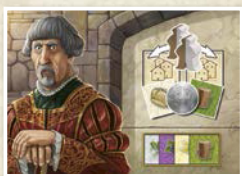
Il giocatore non paga Real per utilizzare il Legno dalla sua Riserva Personale ma solo per il Legno che deve acquistare.

Il giocatore prende il legno acquistato e lo scarta immediatamente in base all'Azione che sta effettuando. Non può acquistare Legno se poi non lo deve scartare.

ESEMPIO: Rosso ha 1 Legno nella riserva, 1 Lavoratore su una Piantagione con 3 Legno presenti e 1 Lavoratore nella Foresta. Deve scartare 5 Legno. Per primo scarta quello della riserva poi acquista 2 Legno dalla piantagione di Zucchero e 2 Legno dalla Foresta, prendendoli dalla Riserva Generale e scartandoli. Pagherà quindi 10 Real.



RICORDA: Il giocatore può usare il Mulino a Vento per ottenere Real dalla Riserva Generale, se può e lo desidera (vedi pag. 6).



SINDACO

Il giocatore può riallocare fino a 2 dei suoi Lavoratori e/o Cittadini Neutrali, ognuno preso da una casella Città e piazzato su un'altra casella Città vuota.

Vedi pag. 3 per una descrizione delle Città.

Poi, anche se non ha riallocato nessun Lavoratore/Cittadino, riceve da ciascuna Città dove è presente almeno uno dei suoi Lavoratori:

- 2 Pane per ciascuno dei suoi Lavoratori e 1 Pane per ogni Cittadino Neutrale in Porto Santo;



- 2 Real per ciascuno dei suoi Lavoratori e 1 Real per ogni Cittadino Neutrale in Funchal;



- 2 Legno per ciascuno dei suoi Lavoratori e 1 Legno per ogni Cittadino Neutrale in Machico. Riceve il Legno solo se lo può prendere (vedi sotto, Prendere Legno).



Eseguendo l'Azione del Sindaco, il giocatore può riallocare solo Lavoratori che sono già nelle Città e non può muovervi

nuovi Lavoratori dalla riserva.

Solo 1 Lavoratore o Cittadino può occupare ciascuna casella. Il giocatore li può riallocare da una città ad un'altra o nell'ambito della stessa città.

I Lavoratori e i Cittadini possono essere piazzati solo in distretti già costruiti (cioè senza Favori della Gilda sopra. Vedi pag. 10, Mastro della Gilda).

I Lavoratori e i Cittadini devono essere riallocati verso uno spazio vuoto uno alla volta, così da evitare scambi di posizione.

Nota: Il giocatore non riceve nessuna risorsa da una Città se non ha Lavoratori in essa, anche se sono presenti Cittadini Neutrali.

ESEMPIO: Rosso rialloca 1 dei suoi Lavoratori da Machico a Funchal e 1 Cittadino Neutrale da Porto Santo a Funchal.

Riceve 2 Pane e 4 Real.

Non riceve Legno perchè non ha Lavoratori a Machico.



PRENDERE LEGNO

Quando un giocatore deve prendere Legno, tramite l'Azione Sindaco o il Favore del Monaco (vedi "Riferimenti di Gioco"), lo può prendere solo se riesce ad ottenerlo, perchè lo può prendere solo da:

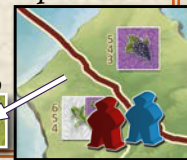
- ▶ Piantagioni con Legno, se ha Lavoratori su esse e/o
- ▶ la Riserva Generale, se ha un Lavoratore nella Foresta.

Prende il legno e lo posiziona di fronte a sè nella propria riserva.

Se non è presente abbastanza Legno sulla Piantagione dove sono i suoi Lavoratori, prende solamente tutto quello che può.

Non paga nessun Real per aver ottenuto il Legno in questo modo.

Blu ha un Lavoratore su una Piantagione dove è presente 1 Legno. Esegue l'Azione Sindaco. Dovrebbe prendere 3 Legno perchè c'è 1 suo Lavoratore e 1 Cittadino Neutrale a Machico, ma ne prende solo 1 perchè non ha altro accesso al Legno.



RACCOLTO

Se il giocatore piazza un dado (Gilda o Pirata) su una tessera Personaggio, può effettuare il

raccolto da ogni sua Piantagione di quella Regione invece di utilizzare la normale Azione Personaggio (Amministratore, Comandante, Mastro della Gilda o Sindaco).

Per ogni Lavoratore nelle Piantagioni della Regione di quel Personaggio,

- ▶ se c'è Legno sulla Piantagione, il giocatore prende 1 Legno da quella Piantagione.

- ▶ se non c'è Legno nella Piantagione, il giocatore prende 1 Merce dalla riserva generale: Grano, Zucchero o Vino, in base a quale Merce è raffigurata sulla Piantagione (o sulla tessera Merce piazzata su quella Piantagione se quella Piantagione è stata convertita. Vedi pag. 14, Le Richieste della Corona).

ESEMPIO:

Rosso piazza un dado Gilda sull'Amministratore e decide di effettuare il raccolto.

Visto che l'Amministratore è sull'Edificio della Regione 1, Rosso effettuerà il raccolto nelle sue Piantagioni della Regione 1.

Prende 1 Legno dalla Piantagione e 1 Grano e 1 Vino dalla Riserva Generale.



Piazzare un dado (Gilda o Pirata) sul Personaggio raffigurato nell'Edificio vuoto (cioè senza la tessera

Personaggio sopra) permette al giocatore solamente di effettuare il Raccolto (cioè non può effettuare nessun'altra Azione Personaggio), ma in una Piantagione viene effettuato il raccolto due volte.

Egli effettua il Raccolto secondo le regole normali poi sceglie 1 Piantagione sulla quale ha appena effettuato il raccolto e raccoglie di nuovo in base alla nuova situazione creatasi. **ESEMPIO: Blu** raccoglie e prende l'ultimo Legno da una Piantagione di Zucchero. Decide di raccogliere nuovamente da quella Piantagione quindi ora riceverà uno Zucchero.

Non si può effettuare il raccolto dalla Foresta perchè questa non fa parte di nessuna Regione.

E' possibile effettuare il raccolto solo nella Regione del Personaggio. Se il giocatore non ha almeno 1 Lavoratore nelle Piantagioni della Regione di quel Personaggio, non riceve Merci e neanche Legno.

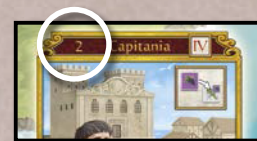
Il giocatore non riceve Merci o Legno per i Lavoratori nelle altre Regioni.

Se c'è ancora Legno sulla Piantagione, il giocatore non può prendere i Merci - il legno deve essere completamente rimosso prima che qualsiasi Merce possa essere raccolta da quella Piantagione.

FASE C. AZIONI EDIFICIO

Ogni Edificio ha un numero nell'angolo in alto a sinistra. Seguendo la numerazione (da 1 a 5), i giocatori risolvono ciascun edificio uno alla volta.

Quando tutti gli edifici sono stati risolti, la Fase C termina. I giocatori riprendono indietro i loro Segnalini Azione e tutte le tessere Personaggio vengono rimesse di fianco al Tabellone di Gioco.



RISOLVERE UN EDIFICIO

◇ Se un Edificio non contiene Segnalini Azione semplicemente ignoratelo.

◇ Se un Edificio contiene almeno 1 Segnalino Azione, tirate i dadi piazzati sul Personaggio associato (dadi Gilda e/o Pirata). Quindi, seguendo l'ordine di turno evidenziato dalla Colonna Ordine di Turno sulla Plancia delle Gilde, ogni giocatore che abbia almeno 1 Segnalino Azione sull'Edificio sceglie

► paga il costo dell'Edificio ed effettua immediatamente l'Azione Edificio, se può e lo desidera (vedi sotto, Pagare il costo).

OPPURE

► riceve Pirati (vedi sotto, Ricevere Pirati). In questo caso non potrà effettuare l'Azione Edificio.

Il giocatore paga il costo (e può eseguire l'Azione) o riceve Pirati una volta sola, indipendentemente da quanti Segnalini Azione ha piazzato sull'Edificio. Se un giocatore non ha nessun Segnalino Azione sull'Edificio, semplicemente ignoratelo.

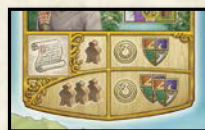
PAGARE IL COSTO

Il costo dell'Edificio per il turno corrente è di 10 Real (9 Real per la partita a 3 giocatori e 8 Real per la partita a 2 giocatori) meno la somma dei dadi Gilda appena tirati, se presenti. Se il costo risulta essere meno di 0 allora consideratelo 0.

Se il giocatore paga, ha la facoltà di effettuare immediatamente l'Azione Edificio, se può e lo desidera. Può effettuare l'Azione una volta indipendentemente dal numero di suoi Segnalini Azione presenti nell'Edificio.

Il giocatore può scegliere di pagare il costo anche se non può o non vuole effettuare l'Azione Edificio.

ESEMPIO: Il valore dei dadi Gilda tirati è 4 quindi il costo dell'Edificio è 6.



Su ogni Edificio è indicata l'azione che il giocatore può effettuare in base al numero di Lavoratori presenti in quella Regione.

Se ha 1 o 2 Lavoratori in quella Regione, potrà effettuare l'azione indicata nella casella superiore.

Se ha 3 o più Lavoratori in quella Regione, potrà invece effettuare l'azione indicata nella casella inferiore.

I Lavoratori nella Foresta non contano perché questa non fa parte di nessuna Regione.

Se il giocatore non ha almeno 1 Lavoratore nelle Piantagioni della Regione dove è presente l'Edificio, non può effettuare l'Azione Edificio.

RICORDA: Il giocatore potrebbe usare il Mulino a Vento per ottenere Real dalla riserva generale, se può e lo desidera (vedi pag. 6).

RICEVERE PIRATI

Se il giocatore non riesce o non vuole pagare, non potrà effettuare l'Azione Edificio. Inoltre, riceverà Pirati per un totale di 1 più il risultato del dado Pirata eventualmente presente sulla tessera Personaggio e tirato in precedenza. Se non era presente nessun dado Pirata, il giocatore riceverà un Pirata di valore 1.

I giocatori terranno i Pirati ricevuti tutti insieme a faccia in giù, così da nascondere il valore agli altri giocatori.

Se il giocatore paga il costo, non riceve nessun Pirata anche se non effettua l'Azione (sia che non riesca, che non voglia o che non abbia Lavoratori in quella Regione).

ESEMPIO: Il risultato dei dadi Gilda tirati è 4, quindi il costo dell'Edificio è 6.

Blu paga 6 Real ed effettua l'Azione Capitania, Giallo paga 6 Real ma sceglie di non effettuare l'azione, Rosso non vuole pagare così non effettua l'azione e riceve un valore totale di 4 Pirati.



PIRATI

Alla fine del gioco (vedi pag. 15, Fine del Gioco), i giocatori perderanno Punti Prestigio in base a quanti Pirati possiedono in confronto con gli altri giocatori.

Se un giocatore non ha Pirati alla fine del gioco, non perde nessun Punto Prestigio.

RICORDA: Quando viene specificato che il giocatore possiede, riceve o scarta un certo numero di Pirati, questo è sempre riferito al valore e mai al numero dei segnalini.

Quando un giocatore scarta 1 o più Pirati, deve mostrare agli altri giocatori il valore dei Pirati che sta scartando.



1. MOINHO (Mulino)

No tessera Personaggio nel turno 5

Se il giocatore paga il costo **e** ha:

- ▶ 1 o 2 dei suoi Lavoratori nella Regione 2, **prende 2 Pane dalla riserva generale.**
- ▶ 3 o più dei suoi Lavoratori nella Regione 2, **prende 5 Pane dalle riserva generale.**



ESEMPIO:

Rosso ha 4 Lavoratori nella Regione 2. Prende 5 Pane dalla riserva generale e li piazza nella propria Riserva.



2. CAPITANIA (Capitaneria)

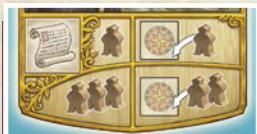
No tessera Personaggio nel turno 4

Se il giocatore paga il costo **e** ha:

- ▶ 1 o 2 dei suoi Lavoratori nella Regione 2, **guadagna 1 PP e può muovere uno dei suoi Lavoratori su una casella Città vuota.**
- ▶ 3 o più dei suoi Lavoratori nella Regione 2, **guadagna 3 PP e può muovere fino a 2 Lavoratori, ciascuno su una casella Città vuota** (della stessa o differente Città).

Il giocatore può muovere i propri Lavoratori dalla sua riserva, da qualsiasi Piantagione, da qualsiasi altra casella Città o dal Territorio della Colonia. Non li può prendere dalla Guardia Cittadina.

Solo 1 Lavoratore/Cittadino può occupare ciascuna casella. I Lavoratori possono essere inviati solo su distretti già costruiti (cioè senza nessun Favore della Gilda sopra. Vedi pag. 10, *Mastro della Gilda*)



3. ALFÂNDEGA (Dogane)

No tessera Personaggio nel turno 3

Se il giocatore paga il costo **e** ha:

- ▶ 1 o 2 dei suoi Lavoratori nella Regione 1, **può muovere 1 Lavoratore verso una Colonia qualsiasi** (Açores, Brasil, India).
- ▶ 3 o più dei suoi Lavoratori nella Regione 1, **può muovere fino a 2 Lavoratori verso 1 o 2 Colonie qualsiasi** (Açores, Brasil, India).

Per ogni Lavoratore spostato in questo modo, guadagna 1 PP per ognuna delle sue Navi presenti nella Colonia.

Il giocatore può muovere i propri Lavoratori dalla sua riserva, da qualsiasi Piantagione, da qualsiasi casella Città o da qualsiasi altra Colonia. Non li può prendere dalla Guardia Cittadina.

Non c'è limite al numero di Lavoratori (dello stesso o di altri giocatori) che possono essere presenti su ciascuna Colonia.

Può muovere verso qualsiasi Territorio della Colonia anche se non ha Navi nelle caselle di Approdo della Colonia.

Il giocatore deve muovere il Lavoratore nel Territorio della Colonia per ricevere punti. Non riceve nessun punto per i Lavoratori già presenti nel Territorio della Colonia dai turni precedenti.

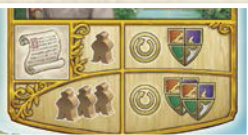
ESEMPIO:

Rosso ha 3 Lavoratori nella Regione 1. Ora muove 1 Lavoratore dalla sua riserva ad Açores e 1 Lavoratore da una casella Città a Brasil.

Guadagna 3 PP:

2 PP per le sue 2 Navi in Açores + 1 PP per la sua Nave in Brasil.

Non guadagna PP per il Lavoratore già presente in Açores da un turno precedente.



4. CASA DA COROA (Palazzo della Gilda)

No tessera Personaggio nel turno 2

Se il giocatore paga il costo **e** ha:

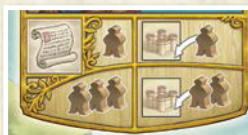
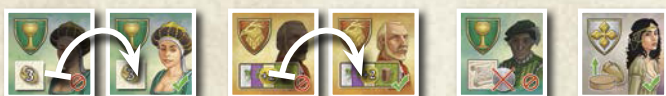
- ▶ 1 o 2 dei suoi Lavoratori nella Regione 3, **può girare a faccia in sù 1 dei suoi Favori della Gilda.**
- ▶ 3 o più dei suoi Lavoratori nella Regione 3, **può girare a faccia in sù fino a 2 dei suoi Favori della Gilda** (stessa o differente Gilda).

ESEMPIO:

Giallo ha 4 Lavoratori nella Regione 3.

Ha 3 Favori della Gilda a faccia in giù di fronte a sè. Può girarne 2 a faccia in sù.

Decide di girare a faccia in sù il Mecenate e l'Ingegnere.



5. FORTALEZA (Torre di Guardia)

No tessera Personaggio nel turno 1

Se il giocatore paga il costo **e** ha:

- ▶ 1 o 2 dei suoi Lavoratori nella Regione 3, **può muovere 1 dei suoi Lavoratori nella Guardia Cittadina.**
- ▶ 3 o più dei suoi Lavoratori nella Regione 3, **può muovere fino a 2 dei suoi Lavoratori nella Guardia Cittadina.**

Per ogni Lavoratore appena spostato in questo modo, può scartare fino a 3 Pirati.

Il giocatore può muovere i propri Lavoratori dalla sua riserva, da qualsiasi Piantagione, da qualsiasi casella Città o da qualsiasi Colonia.

Non c'è limite al numero di Lavoratori (dello stesso o differenti giocatori) che possono essere presenti nella Guardia Cittadina.

Il giocatore deve muovere Lavoratori nella Guardia Cittadina per scartare Pirati, cioè non scarterà Pirati per i Lavoratori già presenti nella Guardia Cittadina dai turni precedenti.

FASE D. MANTENIMENTO

Esegui i seguenti 4 passi uno alla volta in questo ordine:

1. Onore - onore alla guardia Cittadina più leale.

Il giocatore che ha la maggioranza di Lavoratori nella Guardia Cittadina può muovere uno dei suoi Lavoratori dalla Guardia Cittadina alla propria riserva e guadagnare 4 PP. Se non vuole muovere il Lavoratore, o in caso di pareggio, nessuno guadagna PP.

ESEMPIO: **Blu** ha la maggioranza. Riprende un Lavoratore nella sua riserva e guadagna 4 PP.



2. Rendita - ricevi i frutti del tuo lavoro.

Per ogni suo Lavoratore presente nel Territorio della Colonia il giocatore riceve il Bene raffigurato dalla riserva generale.

ESEMPIO: **Rosso** riceve 2 Grano e 1 Zucchero, **Giallo** riceve 1 Zucchero e **Blu** riceve 1 Vino.



3. Manutenzione - devi mantenere le tue Navi.



Ogni giocatore scarta 1 Legno per ogni Nave che ha sul Tabellone di Gioco. Il giocatore può comprare Legno se ne ha bisogno e riesce ad ottenerlo (vedi pag. 10, scartare Legno e acquistare Legno).

Visto che i giocatori potrebbero dover comprare il Legno dalle Piantagioni, è importante effettuare questo passo seguendo l'ordine di turno evidenziato dalla Colonna dell'Ordine di Turno nella Plancia delle Gilde.

Per ogni Legno che il giocatore non può o non vuole scartare riceve 1 Pirata. I giocatori terranno i Pirati ricevuti tutti insieme a faccia in giù, così da nascondere il valore agli altri giocatori. Il giocatore non può riportare nessuna Nave nella sua riserva.

ESEMPIO: **Rosso** ha 2 Navi in Brasil e 1 Nave nel Mercato del Grano. Scarta 2 Legno e riceve 1 Pirata.

4. Alimentazione - i tuoi lavoratori devono mangiare.



Ogni giocatore scarta 1 Pane per ogni suo Lavoratore presente sul Tabellone di Gioco. In base al livello del giocatore nel Mulino a Vento, un certo numero di Lavoratori vengono automaticamente nutriti.

Per ogni Pane che il giocatore non può o non vuole scartare, riceve 1 Pirata. I giocatori terranno i Pirati ricevuti tutti insieme a faccia in giù, così da nascondere il valore agli altri giocatori. Il giocatore non può riportare nessun Lavoratore nella sua riserva per evitare di nutrirlo.

Nota: Il giocatore non guadagna Pane se può alimentare tramite il Mulino a Vento più Lavoratori di quelli presenti sul Tabellone di Gioco.

ESEMPIO: **Blu** ha 10 Lavoratori sul tabellone. Il suo segnalino è al livello 4 del Mulino a Vento, quindi deve scartare 6 Pane. Ha 5 Pane di fronte a sé. Decide di tenere 1 Pane quindi scarta 4 Pane e riceve 2 Pirati.



RICORDA: Un giocatore può utilizzare il Mulino per salire di uno o più livelli, scartando 2 Grano per ogni livello (vedi pag. 6)

FASE E. LE RICHIESTE DELLA CORONA

Tre volte durante la partita, i giocatori guadagneranno prestigio nell'esaudire le loro Richieste della Corona. Altre due volte, la Corona richiederà che le isole cambino le coltivazioni agricole in base ai mutamenti dell'economia mondiale.

Durante la Fase E di ciascun Turno, i giocatori esaudiranno le richieste in questo modo:

Turno Richiesta

I



Ogni giocatore sceglie 1 delle 2 Richieste della Corona che ha di fronte a sé, guadagna Punti Prestigio da essa poi la scarta (vedi "Foglio Riassuntivo" per dettagli).

II



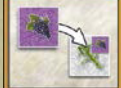
Piazzate una tessera di valore 1 Zucchero su ciascuna Piantagione di Grano "convertibile" che non abbia sopra Legno. Da questo momento, produrrà Zucchero invece di Grano (vedi pag. 11, il Raccolto). La tessera Zucchero rimane sulla Piantagione per il resto della partita. Se la Piantagione convertibile contiene del Legno in questa fase, non verrà più convertita durante questa partita anche se il Legno dovesse essere rimosso più avanti nel gioco.

III



Ogni giocatore sceglie 2 delle 3 Richieste della Corona che ha di fronte a sé, guadagna Punti Prestigio da esse poi le scarta. (vedi "Riferimenti di Gioco" per dettagli).

IV



Piazzate una tessera di valore 1 Vino su ciascuna Piantagione di Zucchero "convertibile" che non abbia sopra Legno. Da questo momento, produrrà Vino invece di Zucchero (vedi pag. 11, il Raccolto). La tessera Vino rimane sulla Piantagione per il resto della partita. Se la Piantagione convertibile contiene del Legno in questa fase, non verrà più convertita durante questa partita anche se il Legno dovesse essere rimosso più avanti nel gioco.

V



Ogni giocatore guadagna Punti Prestigio da tutte e 3 le Richieste della Corona che ha di fronte a sé poi le scarta. (vedi "Riferimenti di Gioco" per dettagli).

Note: Come promemoria, ogni Richiesta è anche evidenziata sull'Edificio vuoto nel turno corrispondente.

RICORDA: I giocatori non possono utilizzare il Mulino a Vento per prendere Real o Pane durante le fasi D e E (vedi pag. 6).

Fine del gioco

Dopo il quinto turno la partita termina.

RISORSE:

Ogni giocatore converte tutti le sue Merci, Legno e Pane in Real al tasso di 1 a 1. Il giocatore quindi guadagnerà 1 Punto Prestigio ogni 5 Real che possiede.

PIRATI:

Ogni giocatore rivela i propri Pirati e ne dichiara il valore totale.

- ▶ Il giocatore che ha più Pirati perde 16 PP,
- ▶ Il giocatore con il secondo valore in Pirati perde 8 PP,
- ▶ Il giocatore con il terzo valore in Pirati perde 4 PP,
- ▶ Il giocatore con il quarto valore in Pirati perde 2 PP.

In caso di pareggio, l'ordine di turno corrente determinerà la posizione: il giocatore più avanti nel turno perderà meno Punti Prestigio.

- ▶ Ogni giocatore perde 1 Punto Prestigio aggiuntivo per ogni Pirata che possiede oltre a 20 Pirati.

Se il giocatore non ha Pirati, non perde nessun Punto Prestigio.

Il giocatore con più Punti Prestigio è il vincitore della partita. In caso di pareggio l'ordine di turno corrente determinerà il vincitore (il giocatore con il segnalino più in alto).

SUGGERIMENTI PER LA PRIMA PARTITA

- Alla fine del primo turno dovrai esaudire 1 Richiesta della Corona. Concentrati su quella nel primo turno.
- Tra 5 differenti Richieste della Corona, 2 riguardano la presenza di Navi sul tabellone ma solo 1 Azione Personaggio e 1 Azione Ordine di Turno ti permettono di muoverle sul tabellone. Se vuoi o hai bisogno di guadagnare PP con le Navi, agisci di conseguenza.
- Non puoi mai riportare le Navi nella tua riserva. Quindi, se non stai seguendo una strategia impostata sulla quantità di Navi, non piazzarle troppo presto perché ti costano legno ogni turno.
- Ricorda che puoi acquistare Legno ogni volta che hai bisogno, se hai abbastanza Real e l'accesso al Legno tramite Piantagioni o la Foresta. Ricordati di piazzare un Lavoratore nella Foresta per tempo.
- Visto che serve Pane per aumentare il tiro del dado Gilda se necessario, per tenerti maggiori opzioni disponibili potresti ricevere alcuni Pirati invece di utilizzare tutto il Pane che hai per sfamare i tuoi Lavoratori.
- Riceverai Pirati durante la partita. Se cerchi sempre di evitarli potresti perdere troppe azioni, rendendo difficoltoso guadagnare

SOMMARIO DELLE REGOLE DIFFERENTI NELLA PARTITA A 2 O 3 GIOCATORI

- Usate la Plancia delle Gilde appropriata (una Plancia è per la partita a 4 giocatori, l'altra ha lati differenti per 3 o 2 giocatori. Il numero dei giocatori è indicato dal numero di teste raffigurate sulla Plancia).
- Utilizzate 9 dadi Gilda nella partita a 3 giocatori e 6 dadi Gilda nella partita a 2 giocatori.
- Giocate con le 15 Richieste della Corona che hanno 2 e 3 teste sul retro nella partita a 3 giocatori e solo con 10 Richieste della Corona che hanno 2 teste sul retro nella partita a 2 giocatori.
- La quantità di Legno da piazzare sulle Piantagioni è indicata dai numeri stampati sulla Piantagione (dall'altro verso il basso: nella partita a 4, 3 o 2 giocatori).

ESEMPIO:

Rosso ha 3 Grano, 2 Legno e 6 Real di fronte a sé. Converte il Grano e il Legno in 5 Real e guadagna 2 PP.

ESEMPIO:

Rosso ha 25 Pirati, **Giallo** 21 Pirati, **Blu** 12 Pirati e **Viola** ha 5 Pirati.

Rosso perde 16 PP, **Giallo** 8 PP, **Blu** 4 PP e **Viola** 2.

Rosso perde ulteriori 5 PP mentre **Giallo** ne perde 1.

ESEMPIO:

Rosso e **Blu** hanno 18 Pirati ciascuno. **Giallo** ha 7 Pirati e **Viola** ha 3 Pirati.

Rosso ha il suo segnalino nella casella III, **Blu** nella casella IV quindi **Blu** perde 16 PP, **Rosso** 8 PP, **Giallo** 4 PP e **Viola** 2 PP.

Punti Prestigio. Accettane invece alcuni poi cerca di liberarti di loro in seguito tramite l'Azione Edificio "Fortaleza", il Favore della Gilda "Poliziotto", le Ricompense del Re "Guardia Cittadina" o "Supporto Reale".

- Utilizza il Mulino a Vento. Ti mancano pochi Real per l'Azione Edificio o ti serve solo 1 Pane per usare il dado Gilda con il Personaggio che ti serve? Il Mulino a Vento ti può aiutare.
- Puoi riallocare i tuoi Lavoratori nelle Città per ottenere risorse, ma anche per posizionarti meglio con le maggioranze nel caso della Richiesta della Corona "Urbanizzazione".
- I Cittadini Neutrali possono essere utilizzati per ottenere maggiori risorse, ma possono anche aiutarti bloccando altri giocatori nell'avere la maggioranza durante la risoluzione della Richiesta della Corona "Urbanizzazione".
- Anche se non puoi o non vuoi effettuare l'azione o il raccolto, potresti piazzare un dado su un certo Personaggio perché ti interessa l'Azione Edificio a questi associata.

REGOLE CHE POTRESTI DIMENTICARE

- Durante la Fase B - *Azioni Personaggio*, devi piazzare il tuo Segnalino Azione sulla casella Edificio ogni volta che piazzhi un dado Gilda su un Personaggio. E' più semplice ricordarselo se tieni sempre i tuoi dadi Gilda sopra il Segnalino Azione quando sono di fronte a te.
- Se non hai accesso al Legno (ad esempio se non hai Lavoratori né in Piantagioni con Legno né sulla Foresta), non potrai comprare o ricevere Legno.
- Quando devi scartare Legno, devi utilizzare per primo quello della tua riserva.
- Quando acquisti Legno, devi prenderlo (dalle Piantagioni o dalla riserva generale) e scartarlo immediatamente.
- Azione Sindaco: Non ricevi nessuna risorsa per una Città se non hai nessun Lavoratore in essa, anche se sono presenti Cittadini Neutrali.
- Azioni Edificio: Se hai almeno 1 Segnalino Azione sull'edificio, devi scegliere tra pagarne il costo o prendere Pirati, indipendentemente dal fatto che tu abbia Lavoratori in quella Regione.

- Se paghi, puoi eseguire l'Azione Edificio se hai almeno 1 Lavoratore del tuo colore sulle Piantagioni della Regione di quell'Edificio.
- Non si può effettuare il raccolto nella Foresta perché questa non fa parte di nessuna Regione.
- Scegliere di effettuare il Raccolto ti permette di raccogliere solo nella Regione del Personaggio. Non ricevi Merci o Legno per i tuoi Lavoratori presenti in altre Regioni o nella Foresta.
- Su un singolo Personaggio, ci può essere un numero di dadi al massimo corrispondente al numero dei giocatori, incluso non più di 1 dado Pirata.
- Puoi piazzare qualsiasi dado che evidenzi un valore uguale o più alto del numero della Regione senza pagare altri costi. Puoi piazzare un dado che mostra un valore minore del numero della Regione scartando tanto Pane quanto la differenza tra il numero della Regione e il risultato del dado.
- Non puoi usare un Favore della Gilda durante la Fase C - *Azioni Edificio* finché non hai almeno uno dei tuoi Segnalini Azione sull'Edificio che si sta risolvendo (vedi "Riferimenti di Gioco").

PANORAMICA DEL TURNO DI GIOCO

FASE A - PREPARAZIONE DEL TURNO

Mescola le tessere Personaggio e piazzale sugli Edifici. Tira i dadi Gilda e Pirati e piazzali sulla Plancia e il Tabellone.

Ogni giocatore:

- seleziona una riga dalla Colonna dei Dadi e vi posiziona il segnalino Ordine di Turno.
- prende il set di dadi Gilda presente su quella riga.
- prende una Richiesta della Corona sempre dalla stessa riga.
- gira tutti i suoi Favori della Gilda del tipo raffigurato sulla riga selezionata.

FASE B - AZIONI PERSONAGGIO

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore sceglie:

- ▶ piazza un dado (Gilda o Pirata) su un Personaggio. Può eseguire l'Azione Personaggio o effettuare il Raccolto.
- OPPURE
- ▶ passa. Può immediatamente effettuare l'azione Ordine di Turno o prendere i Real.

FASE C - AZIONI EDIFICIO

Risolvete ogni Edificio uno alla volta

Tirate tutti i dadi piazzati sul Personaggio associato (dadi Gilda o Pirati).

Quindi, in ordine di turno, ogni giocatore che abbia almeno 1 dei suoi Segnalini Azione sull'Edificio sceglie:

- ▶ paga il costo dell'Edificio e può immediatamente effettuare l'Azione Edificio
- OPPURE
- ▶ riceve Pirati. In questo caso non può effettuare l'Azione Edificio.

FASE D - MANTENIMENTO

Onore - Opzionale per il giocatore che ha più Lavoratori nella Guardia Cittadina. Guadagna 4 PP se rimuove un Lavoratore.

Rendita - Per ciascuno dei suoi Lavoratori nei Territori delle Colonie, il giocatore riceve il Bene raffigurato dalla riserva generale.

Manutenzione Navi - Scarta 1 Legno per ogni Nave sul Tabellone di Gioco o ricevi 1 Pirata per ogni Legno non scartato.

Alimentazione Lavoratori - Scarta 1 Pane per ogni Lavoratore presente sul Tabellone di Gioco o ricevi 1 Pirata per ogni Pane non scartato.

FASE E - RICHIESTE DELLA CORONA

Turno 1 - Guadagna PP da 1 Richiesta.

Turno 2 - Converti le Piantagioni di Grano in Piantagioni di Zucchero dove non è presente Legno.

Turno 3 - Guadagna PP da 2 Richieste.

Turno 4 - Converti le Piantagioni di Zucchero in Piantagioni di Vino dove non è presente Legno.

Turno 5 - Guadagna PP da 3 Richieste.

FINE DEL GIOCO

Converti tutte le Merci, Legno e Pane in Real al cambio di 1 per ciascuno.

Ogni 5 Real guadagni 1 Punto Prestigio.

Il giocatore che ha il maggior numero di Pirati perde 16 PP, il giocatore con il secondo numero di Pirati perde 8 PP, il terzo perde 4 PP, il quarto 2 PP. Ogni giocatore perde 1 Punto Prestigio aggiuntivo per ogni Pirata che possiede oltre al numero di 20 Pirati.

Il giocatore con più PP è il vincitore. In caso di pareggio questi sarà determinato dall'Ordine di Turno.

Authors: Paulo Soledade and Nuno Bizarro Sentieiro
Artwork: Mariano Iannelli Rules revision: Nathan Morse

"I would like to thank my wife Ana for the unconditional support and love, my children, Maria and Miguel, for designing this game through me, my parents because they got me my first game, and my sister for playing it with me. All of them are in this game as much as I am. I love you all!" Paulo Soledade

"To Ana, Paulo, Maria, Miguel, São and José Sentieiro. My family."

Nuno Bizarro Sentieiro

The authors would also like to thank: Pedro Correia, João Monteiro, Bruno Valério, Vital Lacerda, Pedro Silva, Mac Gerds, Peter Dorsam, Richard Sivèl, Martin Wallace, Firmino Martinez, José, Miguel, Ricardo Araújo, Nuno Santos, Vera Santos, Sara Santos, Rita Catarino, Ana Isabel Cunha, Sílvio Carvalho, Paulo Fernandes, Patrícia Cordeiro, Humberto Dias, Nelson Ribeiro, and all who played the game at LeiriaCon. A special thanks to the Spiel Portugal Team: José Rôla,

Carlos Ferreira, Luis Costa, Paulo Inácio, Pedro Andrade, Pedro Dominguez. And finally the other four hands that made this project possible: Mariano and Veronica. We were always a team and it was so fun!

Our thanks also to: Anton Katzer, Stephan Bittner, Matthias Nagy, Andrea Bree-Nagy, Rik Königsmann, Jörg Schöwing, Friedrich Jakobs, the Ali Baba Spieleclub-Berlin and all other playtesters for their great support and precious suggestions.

Questions, comments, suggestions can be addressed to: madeira@whatsyourgame.eu
www.whatsyourgame.eu
www.facebook.com/whatsyourgame.eu
www.twitter.com/WhatsYourGameEu
© 2013 What's Your Game GmbH
All rights reserved by What's Your Game GmbH



MADERA

RIFERIMENTI DI GIOCO

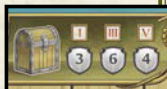
RICHIESTE DELLA CORONA



ROTTI COMMERCIALI

Il giocatore sceglie fino a 3 delle sue Navi nei Mercati (stesso o differenti Mercati). Guadagna 3, 4 o 6 PP per ogni Nave selezionata, in base a quanto raffigurato sul corrispondente Mercato e in base al turno corrente.

ESEMPIO: Per ogni Nave selezionata nel Mercato del Grano, il giocatore guadagna 3 PP nel primo turno, 6 PP nel terzo turno e 4 PP nel quinto.



SPEDIZIONI

Il giocatore sceglie fino a 3 delle sue Navi nelle Colonie (stessa o differente Colonia). Guadagna 3, 4 o 6 PP per ogni Nave selezionata, in base a quanto indicato sulle corrispondenti Colonie e al turno di gioco in corso.

ESEMPIO: Per ogni Nave selezionata in India, il giocatore guadagna 6 PP nel primo turno, 4 PP nel terzo turno e 3 PP nel quinto.



INFLUENZA DELLE GILDE

Il giocatore seleziona fino a 4 dei suoi Favori della Gilda di Gilde differenti (non più di 1 Favore per Gilda) e a faccia in sù. Guadagna 5 PP per ogni Favore della Gilda selezionato.



PROSPERITA' DELLA NAZIONE

Il giocatore paga fino a 15 Real e guadagna 1 PP per ogni Real che spende.



URBANIZZAZIONE

Il giocatore seleziona una Città a scelta.

► Se ha il maggior numero di Lavoratori nella Città, guadagna il numero più alto di PP

indicati nel lato destro di quella Città. I Cittadini Neutrali contano come un giocatore addizionale per determinare la maggioranza. In caso di pareggio, tra i giocatori che hanno pareggiato quello con il Lavoratore/Cittadino nella casella più a destra della Città sarà il vincitore.

► Se non ha la maggioranza di Lavoratori o perde lo spareggio, guadagna il numero più basso di PP indicato nel lato destro di quella Città.

ESEMPIO: Se il giocatore ha la maggioranza di Lavoratori in Funchal guadagna 12 PP, altrimenti guadagna 6 PP.



Se il giocatore sceglie più di una Richiesta della Corona dello stesso tipo nello stesso turno, deve assegnare a queste Richieste elementi differenti.

ESEMPIO:

E' il terzo turno. **Giallo** sceglie 2 Richieste della Corona "Urbanizzazione".

Deve assegnare 1 Città (ad esempio Funchal) ad una Urbanizzazione e una Città differente (ad esempio Machico) all'altra.

Anche se un giocatore guadagna 0 Punti Prestigio da una Richiesta della Corona selezionata, deve comunque scartarla.

ESEMPIO - Terzo Turno:

Rosso ha 2 Rotte Commerciali e 1 Influenza della Gilda.

Sceglie le 2 Rotte Commerciali (può quindi selezionare fino a 6 Navi differenti). Guadagna un totale di 17 PP: 3 PP per la nave nel Mercato del Grano + 8 PP per la Nave nel Mercato dello Zucchero + 6 PP per quella nel Mercato del Vino.

Blu ha 1 Rotte Commerciali, 1 Urbanizzazione e 1 Spedizioni.

Sceglie 1 Rotte Commerciali e 1 Urbanizzazione.

Guadagna un totale di 24 PP: 18 PP per le sue Navi nel Mercato del Grano + 6 PP per Funchal (non ha la maggioranza perché non vince lo spareggio contro i Cittadini Neutrali).

Viola ha 2 Spedizioni e 1 Urbanizzazione.

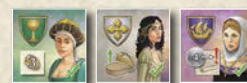
Sceglie 1 Spedizioni e 1 Urbanizzazione.

Guadagna un totale di 27 PP: 12 PP per le Navi in Brasil + 15 PP per Machico (li ha la maggioranza).

Giallo ha 1 Rotte Commerciali, 1 Prosperità della Nazione e 1 Influenza della Gilda.

Sceglie 1 Prosperità della Nazione e 1 Influenza della Gilda.

Guadagna un totale di 23 PP: 8 PP per aver pagato 8 Real e 15 PP per avere 3 Favori della Gilda di Gilde differenti a faccia in sù.



FAVORI DELLA GILDA

Un giocatore può usare 1 dei suoi Favori della Gilda a faccia in sù all'inizio di ciascuna delle sue azioni:

- nella Fase B - Azioni Personaggio (vedi pag. 9) (cioè prima di piazzare un dado o passare) e
- nella Fase C - Azioni Edificio (vedi pag. 12) (cioè prima di pagare il costo o ricevere Pirati).

Non può usare un Favore della Gilda se non ha Segnalini Azione sull'Edificio che si sta risolvendo, visto che non è il suo turno. Per usare un Favore della Gilda, il giocatore gira la tessera a faccia in giù e applica immediatamente l'effetto (vedi sotto).

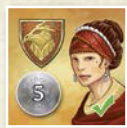
Nessun Favore della Gilda può essere utilizzato durante le fasi A - Preparazione del Turno, D - Mantenimento ed E - Le Richieste della Corona.

RICORDA: Un giocatore può girare a faccia in sù:

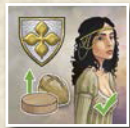
- ▶ nella Fase A - Preparazione del Turno, tutti i suoi Favori della Gilda corrispondenti alla Gilda scelta nella Colonna Dadi (vedi pag. 8).
- ▶ 1 o 2 dei suoi Favori della Gilda (stessa Gilda o differente), effettuando l'Azione Edificio "Casa da Coroa" (vedi pag. 13).
- ▶ 1 dei suoi Favori della Gilda, scegliendo la Ricompensa del Re "Gilda" se presente sul Tabellone di Gioco (vedi sotto).



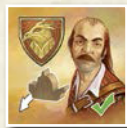
Monaco - Il giocatore riceve 2 Legno senza pagarlo. Può ricevere Legno solo se ne ha la possibilità (vedi pag. 11, Ricevere Legno).



Tesoriere - Il giocatore riceve 5 Real dalla riserva generale.



Mugnaia - Il giocatore muove il suo segnalino nella casella superiore del nel Mulino a Vento. Non deve scartare i 2 Grano.

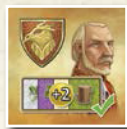


Navigatore - Il giocatore muove 1 delle sue Navi in una casella Approdo delle Colonia o Rotta Commerciale vuota, seguendo le regole usuali (Vedi pag. 10, Comandante).



Vescovo - Il giocatore muove uno qualsiasi dei suoi Segnalini Azione. Lo può prendere da qualsiasi Edificio (già risolto, in fase di risoluzione, ancora da risolvere) e lo piazza su un'altro Edificio (già risolto, in fase di risoluzione, ancora da risolvere).

Il giocatore non può utilizzare questo Favore per muovere un Segnalino Azione nell'Edificio in fase di risoluzione se non ha già un Segnalino Azione presente su di esso (non può usare il Favore visto che non è il suo turno).

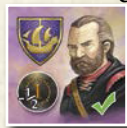


Ingegnere - Il giocatore può usare questo Favore solo prima che sia il suo turno di "piazzare un dado" nella Fase B - Azioni Personaggio.

Se sfrutta l'Azione Raccolto, può ricevere 2 Merci aggiuntive dalle sue Piantagioni. Può effettuare di nuovo il raccolto in 2 Piantagioni o altre due volte in 1 Piantagione. Se effettua il raccolto tramite il Personaggio raffigurato nell'Edificio vuoto, riceverà dal raccolto 3 Merci aggiuntive.



Mecenate - Il giocatore riceve 3 Pane dalla riserva generale.



Poliziotto - Il giocatore scarta metà dei suoi Pirati, arrotondando per difetto.



Lord - Il giocatore può usare questo Favore solo prima che sia il suo turno di "pagare il costo" nella Fase C - Azioni Edificio. Il costo per lui dell'Azione Edificio è 0.



Lady - Il giocatore paga 4 Real e **immediatamente** (anche nella Fase B) esegue un'Azione Edificio a sua scelta. La esegue, come al solito, in base al numero di Lavoratori che ha nella corrispondente Regione.



Diplomatico - Il giocatore può usare questo Favore solo prima che sia il suo turno di "pagare il costo" nella Fase C - Azioni Edificio.

Se paga il costo ed esegue l'Azione Edificio, questa verrà effettuata come se il giocatore avesse 2 Lavoratori aggiuntivi nelle Piantagioni della corrispondente Regione.



Esploratore - Il giocatore muove 1 dei suoi Lavoratori da una qualsiasi posizione (anche dalla Guardia Cittadina o dalla propria riserva) ad un'altra (inclusa la propria riserva).

Se il Lavoratore muove nella Guardia Cittadina, il giocatore può scartare fino a 3 Pirati; se il Lavoratore muove in una Città, il giocatore guadagna 1 PP; se il Lavoratore muove in un Territorio della Colonia, il giocatore guadagna 1 PP per ognuna delle sue Navi presenti.

RICOMPENSE DEL RE



Isola - Il giocatore muove 1 dei suoi Lavoratori in una Piantagione qualsiasi seguendo le regole usuali (vedi pag. 10, Amministratore).



Guardia Cittadina - Il giocatore muove 1 dei suoi Lavoratori nella Guardia Cittadina, seguendo le regole usuali (vedi pag. 13, Fortalezza).



Mulino a Vento - Il giocatore muove il suo segnalino nella casella superiore del Mulino a Vento. Non deve scartare i 2 Grano.



Gilda - Il giocatore gira 1 dei suoi Favori della Gilda a faccia in sù.



Medaglia - Il giocatore guadagna 3 PP.



Supporto Reale - Il giocatore scarta fino a 3 Pirati **OPPURE** riceve 3 Pane dalla riserva generale.



Città - Il giocatore guadagna 1 PP e può muovere 1 dei suoi Lavoratori in una casella Città vuota, seguendo le regole usuali (vedi pag. 13, Capitania).



Bottino - Il giocatore riceve 5 Real dalla riserva generale.