



AZIONI

Per ogni Round, in ordine di turno, i giocatori svolgeranno azioni, scegliendo tra i dadi disponibili sulla tabella Azione, fino a quando tutti i dadi sono stati utilizzati terminando il Round.

Scegliere un dado bianco dalla Tabella Azione.

> Dopo avere eseguito l'azione scelta mettere il dado utilizzato davanti al Blocco Appuntati del giocatore. <



Prendere Contratti Caricare Merce (dadi)
pag. 6



Muovere Navi
pag. 8



Comprare una Quota o +\$2 al valore della vostra Società.
pag. 10

Questa opzione limitata è disponibile solo con un dado Azione Dirigente.

In aggiunta all'azione scelta, un giocatore può usare una carta Capitano e una carta Stivatore che sono state ottenute nei turni precedenti.

+



FINE ROUND

fine del
1°, 2° e 3° Round
pag.11



Tabella Ferrovia
> determinare l'ordine di turno



Tabella Ferrovia
> scegliere una bandiera



Tasse Merce
> \$x per ogni dado



Pagare i dividendi



Un giocatore riceve il Premio Direttore Generale per quel Round (se possibile)



Mantenimento della Merce

FINE PARTITA

pag 11

Qualsiasi denaro rimasto alla Società deve essere ignorato quando si sta determinando la vittoria.

Il giocatore con più denaro alla fine della partita è il vincitore.



Il giocatore somma tutto il proprio denaro **PERSONALE**.

Il **GIOCATORE** riceve denaro dalla Banca per:

Le migliori 2 carte Consulente Finanziario che possiede
+
Premi Direttore Generale



Il **GIOCATORE** vende alla Banca tutte le Quote che possiede.



Il **GIOCATORE** paga alla Banca \$15 per ogni Bailout di valore \$10 che possiede.

IMPORTANTE

Un giocatore può usare solamente una carta Bonus che è stata ottenuta nei turni precedenti.

Un giocatore può sempre scegliere di ricevere denaro invece della carta Bonus (come indicato sul tabellone).



Carte Capitano

› Carte Bonus per nave da 1 stiva <

- Quando una nave da 1 stiva arriva alla fine del Canale, il proprietario della nave prende la carta Capitano in cima al mazzo.
- Dopo che una carta è stata giocata, la carta viene scartata e messa in fondo al mazzo di pesca delle carte Capitano
- Un giocatore può tenere fino ad 1 carta Capitano
- Se un giocatore ha già una carta di questo tipo può prendere denaro (\$2)
- Alla fine della partita tutte le carte Capitano nella mano del giocatore vengono scartate e non hanno valore.



Una volta giocata devono essere eseguiti tutti i movimenti indicati (qualsiasi combinazioni di chiuse e canali).



Carte Stivatore

› Carte Bonus per navi da 2 stive <

- Quando una nave da 2 stive arriva alla fine del Canale, il proprietario della nave prende la carta Stivatore in cima al mazzo.
- Dopo che una carta è stata giocata, la carta viene scartata e messa in fondo al mazzo di pesca delle carte Stivatore.
- Un giocatore può tenere fino ad 1 carta Stivatore
- Se un giocatore ha già una carta di questo tipo può prendere denaro (\$3)
- Alla fine della partita tutte le carte Stivatore nella mano del giocatore vengono scartate e non hanno valore.

Tutte le carte Stivatore hanno 2 opzioni. Il giocatore sceglie quale opzione vuole usare.

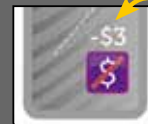
1ª opzione: Caricare un dado; il dado usato può provenire da qualsiasi container di un Contratto incompleto O essere preso dal Magazzino o dalla Riserva Dadi, con valore 2, e caricato su una nave qualsiasi nella zona di Carico (inclusa una nave che è stata caricata nello stesso turno).



2ª opzione: usare questa carta alla fine del Round.

Pagare solo metà delle Tasse Merce (arrotondando per eccesso).

Pagare \$3 in meno del totale delle Tasse Merce.



Carte Consulente Finanziario

› Carte Bonus per navi da 3 stive <

- Quando una nave da 3 stive raggiunge la fine del Canale, il proprietario della nave prende tutte le carte Consulente Finanziario disponibili, ne sceglie una e rimette le altre coperte nello spazio Consulente Finanziario.
- Se un giocatore ha già una carta di questo tipo può prendere denaro (\$5) o aggiungere un'altra carta alla propria mano.
- Alla fine della partita si possono consegnate fino a 2 carte Consulente Finanziario (nota: incluso l'obiettivo segreto del giocatore).
- Dopo aver consegnato 2 carte Consulente Finanziario, tutte le altre carte nella mano del giocatore vengono scartate e non hanno alcun valore.



Carte 1-4

"Nazione Favorita"

Alla fine della partita il giocatore riceve denaro dalla Banca per ogni bandiera presente sul proprio Blocco Appunti uguale

a quella della carta. L'importo che riceve è il seguente:

1 bandiera = \$1

2 bandiere = \$2 ciascuna

3 bandiere e oltre = \$3 ciascuna



Carta 5

"Viaggio Lussuoso"

Alla fine della partita il giocatore riceve \$5 dalla Banca per ogni gettone Passeggero presente sul proprio Blocco Appunti.



Carta 6

"Viaggi di Gruppo"

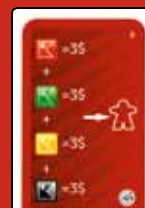
Alla fine della partita il giocatore riceve denaro dalla Banca uguale alla somma del valore dei gettoni Passeggero presenti sul proprio Blocco Appunti.



Carta 7

"Conti offshore"

Se la Società del giocatore ha pagato i dividendi nell'ultimo Round, il giocatore prende tutto il denaro rimasto sul Blocco Appunti e lo aggiunge al suo denaro personale.



Carta 8

"Portafoglio Diversificato"

Alla fine della partita il giocatore riceve dalla Banca \$3 per ogni quota che il giocatore possiede la cui Società ha pagato dividendi nel Round finale.



Carta 9

"Spedizionario Internazionale"

Alla fine della partita il giocatore riceve dalla Banca \$2 per ogni bandiera che ha sul proprio Blocco Appunti.