

# SERENISSIMA

## Quick reference

FASI	NOTE
1 Muovere il segnalino turno e puntare per l'ordine di gioco	Si punta segretamente per decidere il proprio ordine di turno. In caso di parità decide il dado.
2 FASE PASSIVA. Ogni giocatore può, nell'ordine:	
A- Assumere marinai	Il limite di disponibilità nel turno è dato dalle merci presenti in magazzino. Costo 100 l'uno.
B- Comprare beni	Si può acquistare solo il bene del colore nel cerchio del porto, ai seguenti prezzi: - Se il porto è neutrale o di proprietà: 100 che vanno in tesoreria. - Se il porto è di altro giocatore: trattativa da 100 a 300 (che vanno al venditore) in condizioni normali; trattativa da 100 a 1000 se si ha monopolio (cioè si è gli unici ad avere il porto che produce quella merce). - Se si compra da una galea: trattativa come sopra. Non si può in mare aperto.
C- Comprare galee	Costo 500. Si può solo se il porto produce/ha in magazzino legno e ferro.
D- Comprare fortezze	Costo 500. Si può solo se il porto produce/ha in magazzino legno e oro.
E- Riorganizzare i pezzi	Si può scambiare merci e marinai tra le proprie galee e porti nello stesso spazio sempre che non siano in mare aperto.
3 Muovere le galee	Il numero di marinai a bordo definisce il massimo movimento possibile.
4 Combattimenti	Attaccante e difensore lanciano contemporaneamente il dado ed aggiungono il numero di marinai a bordo. Tale risultato diviso per 3 e arrotondato per difetto rappresenta le perdite in marinai inflitta all'avversario. In caso di attacco al porto con fortezza il risultato è diviso per 4. I marinai in un porto non possono mai attaccare una galea. Il vincitore può trasferire uno o più marinai nella galea avversaria e sostituire la bandierina o farla affondare prendendo le merci che vuole. Non c'è limite al numero di attacchi, e non è obbligatorio attaccare. Si deve dichiarare l'attacco anche verso porti senza guarnigione ma di proprietà di un altro giocatore, anche se non occorre tirare alcun dado.
5 Prendere il controllo dei porti	Si possono scaricare marinai dalle galee in un nuovo porto SOLO se è neutrale oppure è stato appena conquistato nella precedente FASE 4.
6 FASE ATTIVA. Vendita delle merci ai porti e riscossione delle tasse.	Si possono vendere le merci trasferendole dalle proprie galee ai porti solo se il porto NON produce quella merce e NON è presente in magazzino. Il prezzo è definito dallo spazio che si va ad occupare nel magazzino. Se il bene non è prodotto né è presente in nessuno dei magazzini del proprietario del porto si ha un bonus di 500, che sale a 1000 se il porto in questione è una capitale. Alla fine del turno i giocatori che hanno ancora il controllo della propria capitale incassano 300.