



## Il Turno

**1** Azione Rifornamento  
Metti la tua nave nella prossima tessera rifornimento e metti le 2 merci indicate o i franchi sugli spazi offerta.

**2** Azione Princip.   
Scegli  
● Prendi tutta la merce da uno spazio offerta  
● Cambi posizione al tuo segnalino in un altro edificio (per esempio per costruire un nuovo edificio)

## Azioni Aggiuntive

Comprare	Vendere	Sdebitarsi
Compri edifici e navi in ogni momento del tuo turno.	Vendi edifici e navi in ogni momento del gioco a metà prezzo.	Paghi in ogni momento del gioco 5 franchi per ogni debito

## Il Turno

**1** Azione Rifornamento  
Metti la tua nave nella prossima tessera rifornimento e metti le 2 merci indicate o i franchi sugli spazi offerta.

**2** Azione Princip.   
Scegli  
● Prendi tutta la merce da uno spazio offerta  
● Cambi posizione al tuo segnalino in un altro edificio (per esempio per costruire un nuovo edificio)

## Azioni Aggiuntive

Comprare	Vendere	Sdebitarsi
Compri edifici e navi in ogni momento del tuo turno.	Vendi edifici e navi in ogni momento del gioco a metà prezzo.	Paghi in ogni momento del gioco 5 franchi per ogni debito

## Il Turno

**1** Azione Rifornamento  
Metti la tua nave nella prossima tessera rifornimento e metti le 2 merci indicate o i franchi sugli spazi offerta.

**2** Azione Princip.   
Scegli  
● Prendi tutta la merce da uno spazio offerta  
● Cambi posizione al tuo segnalino in un altro edificio (per esempio per costruire un nuovo edificio)

## Azioni Aggiuntive

Comprare	Vendere	Sdebitarsi
Compri edifici e navi in ogni momento del tuo turno.	Vendi edifici e navi in ogni momento del gioco a metà prezzo.	Paghi in ogni momento del gioco 5 franchi per ogni debito

## Il Turno

**1** Azione Rifornamento  
Metti la tua nave nella prossima tessera rifornimento e metti le 2 merci indicate o i franchi sugli spazi offerta.

**2** Azione Princip.   
Scegli  
● Prendi tutta la merce da uno spazio offerta  
● Cambi posizione al tuo segnalino in un altro edificio (per esempio per costruire un nuovo edificio)

## Azioni Aggiuntive

Comprare	Vendere	Sdebitarsi
Compri edifici e navi in ogni momento del tuo turno.	Vendi edifici e navi in ogni momento del gioco a metà prezzo.	Paghi in ogni momento del gioco 5 franchi per ogni debito

## Il Turno

**1** Azione Rifornamento  
Metti la tua nave nella prossima tessera rifornimento e metti le 2 merci indicate o i franchi sugli spazi offerta.

**2** Azione Princip.   
Scegli  
● Prendi tutta la merce da uno spazio offerta  
● Cambi posizione al tuo segnalino in un altro edificio (per esempio per costruire un nuovo edificio)

## Azioni Aggiuntive

Comprare	Vendere	Sdebitarsi
Compri edifici e navi in ogni momento del tuo turno.	Vendi edifici e navi in ogni momento del gioco a metà prezzo.	Paghi in ogni momento del gioco 5 franchi per ogni debito