

OBIETTIVO

Vince il giocatore con il punteggio in PV più alto alla fine del gioco. **Spareggio**: avere il maggior numero di Influenze sul tabellone.

Prima fase di punteggio: quando la Pedina di Venezia raggiunge lo spazio "8". **Seconda fase di punteggio**: quando la Pedina Venezia e la Pedina Nemici si incontrano. **Terza fase di punteggio**: quando la Pedina Nemici raggiunge la fine (primo spazio a sinistra) del Tracciato Potere.

SETUP

1. Ogni giocatore prende 3 Carte Azione + Ducati nel suo colore + Monumenti nel suo colore.
2. Porre la Pedina Venezia sulla prima casella del Tracciato Potere e la Pedina Nemici sull'ultima.
3. Piazzare sulle Regioni del tabellone i seguenti Segnalini Regno: Califfato Abbaside (segnalino completamente nero) a Levante; Impero Bizantino (segnalino giallo con aquila) in Romania; Califfato di Cordoba (segnalino blu con stella bianca) a Ponente. Piazzare poi una Flotta Nemica nel Mar di Ponente.
4. **Eleggere il Doge**: i giocatori scelgono segretamente 1 Carta Famiglia e 1 Carta Azione. Subito dopo rivelare tutte le carte e i giocatori calcoleranno i voti sommando il valore della Carta Famiglia al numero di ducati presenti sulla Carta Azione. Il giocatore con il numero più alto di voti sarà eletto Doge. In caso di **parità** vincerà il giocatore con la Carta Famiglia di valore maggiore; In caso di ulteriore parità, il Doge attualmente in carica decide chi sarà il nuovo Doge (tra i pareggiati).

SEQUENZA DI TURNO

1. **Nessun Dado Azione**: il Doge pesca e risolve le **carte Minaccia** in base all'epoca in corso (1 durante l'Ascesa, 2 durante l'Apogeo, 3 durante la Lotta). Il Doge può annullare (veto) una volta per pescata scartando 1 segnalino Doge (la **Pedina Nemici** avanza comunque se è presente una Croce sulla carta).
2. Se il giocatore attivo è anche il Doge **conserva 1 Segnalino Doge come PV oppure spende 1 segnalino Doge per avere 1 Punto Azione (PA) in più in questo round**.
3. **Scegliere 1 Dado Azione e prendere/dare carte azione**. Se il dado ha come valore 2 + icona "Carta" prendi una carta; Se il dado ha come valore 4 + icona "Carta" dai a tutti gli altri una carta. La carta ricevuta si può aggiungere alla mano o scartare per piazzare un numero di Ducati pari al suo valore in uno o due Sestieri corrispondenti al colore della carta. Se ci sono 4 Ducati su un Sestiere si sostituiscono con un Monumento del colore del giocatore.
4. **Intraprendere le seguenti Azioni**:
 - a) Si può **giocare una Carta Azione** (massimo 1 per turno) dello stesso tipo del dado Azione selezionato.
 - b) Stabilire una **Rotta Navale**: spendere 1 PA per raggiungere un mare (senza Segnalino Controllo di Venezia) posizionando 1 Influenza su di esso.
 - c) **Trattare con i Nemici**: spendere 1 PA per rimuovere 1 gettone Regno da una regione (solo se esiste una Rotta Navale verso la regione).
 - d) Influenza. **Azione Commerciale** (Dado ORO): spendere PA per piazzare massimo 1 influenza in **Colonie diverse** raggiunte da una Rotta Navale.
 - e) Influenza. **Azione Politica** (Dado BRONZO): spendere PA per posizionare più influenze in una **stessa Colonia** raggiunta da una Rotta Navale.
 - f) Influenza. **Azione Militare 1** (Dado ARGENTO): per ogni PA scegliere come bersaglio una colonia raggiunta da una Rotta Navale, poi pescare 1 **Gettone Battaglia** e aggiungere sulla colonia il numero di Influenze indicato. Se si attacca una colonia con un Podestà **prendere il Segnalino Infamia**.
 - g) Attaccare Flotte Nemiche. **Azione Militare 2** (Dado ARGENTO): per ogni PA scegliere come bersaglio una Flotta Nemica raggiunta da Rotta Navale (mare precedente), poi pescare 1 Gettone Battaglia ed eliminare un numero di flotte pari al valore sulla tessera. Se nel mare non rimane nessuna flotta **il giocatore aggiunge 1 Influenza**. Il giocatore infine **pescherà 1 Segnalino PV** per ogni Flotta che viene eliminata.
5. **Eleggere un nuovo doge** se l'attuale giocatore Doge non ha più segnalini Doge.

ELEZIONE DEL DOGE

1. Ogni giocatore **sceglie segretamente 1 Carta Famiglia** come suo candidato. Il giocatore con il Segnalino Infamia deve scegliere la carta di valore 1.
2. **Mischiare ed estrarre 2 tessere Sestiere** (queste tessere non saranno riutilizzate per le future elezioni a meno che non venga rivelata la tessera "Quarantia" oppure non vengano estratti tutti i Sestieri. Se ciò accade si rimescolano tutte le tessere nuovamente).
3. I giocatori otterranno un numero di voti pari al valore della loro Carta Famiglia + il valore dei loro Monumenti (Lato colorato 4 voti; Lato grigio 1 voto) + la somma dei loro Ducati presenti nei Sestieri estratti (nel caso si rivelasse "Quarantia" ci sarebbe solo un Sestiere in gioco). **Il giocatore che avrà il numero di voti più alto sarà il nuovo Doge**: prenderà 3 Segnalini Doge dalla riserva (3-4 giocatori), scarterà il Segnalino Infamia (se in suo possesso) e posizionerà la Carta Famiglia vincitrice sul tabellone. Questa si scarterà prima della successiva elezione del Doge. In caso di **parità** vedi punto 3 SETUP
4. **Ogni giocatore scarterà i suoi Ducati e capovolgerà** (lato grigio) **i suoi Monumenti** nei 2 Sestieri rivelati; Poi scarterà la Carta Famiglia usata (tranne quella da 1).

ALTRE NOTE

Carte Minaccia verranno pescate e risolte se:

- a) nessun Dado Azione è disponibile all'inizio del turno di un giocatore. Si pescheranno e risolveranno carte in base all'epoca corrente (1, 2 o 3).
- b) durante un'azione Militare vengono rivelati 1 o più Gettoni Battaglia mostranti l'icona delle Carte Minaccia. Le carte verranno pescate e risolte dal Doge alla fine del turno del giocatore. **NOTA**: per ogni Croce presente sulla Carta Minaccia (guardare l'epoca in corso) la **Pedina Nemici** avanzerà di uno spazio verso sinistra.

Regni Nemici La presenza di un Segnalino Regno impedisce ai giocatori di piazzare Influenza nelle Colonie di quella Regione:

- a) Quando un Segnalino Regno viene piazzato in una **Regione dove non si trova già un Segnalino Regno** rimuovere 1 Influenza per giocatore dalla Colonia maggiore.
- b) Invece quando un Segnalino Regno viene piazzato in una **Regione dove si trova già un Segnalino Regno** rimuovere 1 Influenza per giocatore da ogni Colonia (minori e maggiori) della Regione. Sostituire poi il nuovo Segnalino Regno con quello precedente.

Flotte Nemiche La presenza di una Flotta Nemica in un mare impedisce ai giocatori di tracciare una Rotta Navale attraverso essa o posizionare Influenza nella Regione. Quando viene pescata una Carta Minaccia che riporta il simbolo della Flotta Nemica si applicano i seguenti effetti:

- a) Se l'area di mare indicata **non contiene un Segnalino Controllo di Venezia**, piazzare sull'area 1 segnalino Flotta nemica (rimuovendo tutte le Influenze eventualmente presenti).

- b) Se l'area di mare **contiene un segnalino Controllo di Venezia**, eliminare il segnalino stesso (non piazzando alcuna flotta).

- c) Se l'area di mare **contiene già 1 o più Flotte Nemiche**, aggiungete 1 Flotta Nemica a quelle presenti.

Rivolte Se il numero totale di Influenza in una Colonia **raggiunge o supera 6** si rimuove immediatamente 1 Influenza di ciascun giocatore dalla Colonia.

Controllo di Venezia sui Mari Un'area di mare che contiene un segnalino Controllo di Venezia può essere inclusa in una qualsiasi rotta navale senza spesa di punti Azione. Un segnalino Controllo di Venezia è piazzato su un'area di mare quando il numero complessivo di segnalini Influenza (indipendentemente dal colore dei partecipanti) piazzati su essa è pari al suo valore numerico stampato sul tabellone. Ogni volta che ciò avviene la **Pedina Venezia** muoverà di 1 spazio verso destra.

Podestà Un Podestà (carica amministrativa Veneziana) verrà posto su una Colonia se il valore di Influenza indicato sulla stessa verrà raggiunto o superato, indipendentemente dal colore dei partecipanti. Ogni volta che ciò avviene la **Pedina Venezia** muoverà di 1 spazio verso destra.

Gettoni Battaglia Se il giocatore attivo rivela un **Gettone Saccheggio** pescherà una Carta Azione, poi piazzerà un numero di Ducati pari al suo valore in uno o due Sestieri corrispondenti al colore della carta. Se il giocatore attivo rivela uno o più **Gettoni mostranti l'icona delle Carte Minaccia** vedi **Carte Minaccia** punto b.

PUNTEGGIO

Presenza: Per ogni regione si controlla se il giocatore ha Influenza nella colonia principale, guadagna così PV pari al valore della regione; se invece ha solo influenza in colonie minori guadagna 1 PV. Ciascun **Podestà** in una colonia minore vale 2 PV; ciascun Podestà in una colonia maggiore vale 3 PV. Ciascun giocatore rivela i **Segnalini PV** coperti e guadagna un numero di PV pari alla somma dei tre segnalini col valore più alto. **Segnalini Doge/Monumento**: viene assegnato 1 PV per ogni Segnalino Doge e 1 PV per ogni Monumento. Dopo ogni punteggio i Segnalini Doge e i Segnalini PV ritornano in riserva. Nell'ultimo calcolo del punteggio si aggiunge anche 1 PV per ciascun tipo di **Segnalino Regno** accumulato e si effettua una **elezione finale del Doge**: il giocatore eletto ottiene un numero di PV pari al valore della carta Famiglia che ha vinto le elezioni finali.