



## A. Posizionamento Agenti

Lancia e posiziona in dadi

Si posizionano i **3 agenti**.

Dal 2° turno gli agenti si muovono di un passo

Nel 5° round è l'unica fase dove si possono vendere Azioni

**Armatore  
Investitore**

Acquisto nave

**Governatore**

Base commerciale

**Armatore**

Ampliamento molo

## B. Borsa

A turno si può comprare un'Azione

Non si possono vendere Azioni

(Si possono ipotecare Azioni di Presidenza)

**Capitano**

Aggiorna ordine di turno

## C. Navigazione

Si posizionano coperte le carte Europa e Asia

In ordine di turno si posizionano coperte le Navi

Si paga il costo di Navigazione a seconda della destinazione

**Capitano**

0 costi navigazione

**Governatore**

Influenza Asia

**Investitore**

Influenza Europa

## D. Carico

Rivela carta Asia e aggiorna il mercato Asia

Si scoprono le navi.

Prorità ordine di arrivo:

1. Navi già presenti in quell'area
2. Navi più veloci
3. Navi posizionate prima

Seguendo l'ordine di arrivo si acquistano merci

(-1 se si ha una Base Commerciale in quell'area)

## E. Vendita

Rivela carta Europa e aggiorna il mercato Europa

Prorità ordine di vendita:

1. Merci in magazzino
2. Navi più veloci

**Mercante**

+1 Vendita

Per ogni "velocità" si vende in ordine di turno

I profitti vanno nell'area Profitto

## **Fine Round**

### **Aggiornamento valore Azioni in base al Profitto**

*(vedi classifica)*

### **Nuovo Ordine di Turno**

*Si ordina in base a chi ha avuto il Profitto più basso (in Monete)*

### **Aggiornamento valore Azioni in base alla Crescita**

*Sposta il Segnalino Vendite e aggiorna il valore delle Azioni in base ai passi fatti (anche in negativo).*

*I Profitti passano nel Capitale*

### **Pagamento dividendi**

*In Ordine di Turno ogni Compagnia paga i dividendi a chi ha le Azioni*

### **Fine 4° Round**

*Si eliminano i Galeoni*

## Note sugli spazi Agente

### **Capitano - Aggiorna ordine di turno**

Primo Agente: 1° in Ordine di Turno

Dal Secondo Agente: scalano una posizione

### **Influenza Asia / Influenza Europa**

Primo Agente: sceglie una carta

Dal Secondo Agente: può vedere in anteprima la carta

*(se nessuno sceglie lo spazio Influenza, la carta è pescata casualmente)*