PORT ROYAL

Setup

Se si gioca in 5 utilizzare la carta Spedizione speciale per 5 giocatori **ponendola scoperta in mezzo al tavolo**, altrimenti escluderla dal gioco.

Mischiare tutte le carte in un unico mazzo.

3 Monete ad ogni Giocatore (**monete sempre palesi**).

Turno

Partendo dal Primo Giocatore, ogni Giocatore effettua un Turno suddiviso in 2 Fasi:

1. Esplorazione
2. Commercio e Reclutamento

Fase Esplorazione

Il Giocatore Attivo pesca una Carta, se è un Personaggio o una Nave la mette in mezzo al tavolo, se è una Spedizione la mette da parte.

Pescata la prima carta il Giocatore Attivo può fermarsi o proseguire, pescando altre carte una alla volta.

Nave - Una Nave può essere scartata (**nel momento in cui la si pesca**) se si hanno personaggi per un numero di Spade **pari o superiore** a quelle richieste dalla Nave. Una Nave con il Teschio non può mai essere scartata. Le Spade non sono spese ma possono essere utilizzate più volte durante il Turno.
La Fase Esplorazione si interrompe immediatamente se un Giocatore scopre 2 Navi dello stesso colore (**e non vuole o può scartare quella appena scoperta**). In questo caso il Giocatore **deve scartare tutte le carte Nave e Personaggio pescate** (**ma non le carte Spedizione**) e **non viene eseguita la Fase Commercio** (**ma i giocatori non attivi in possesso di un Giullare ricevono comunque 1 Moneta**).

Spedizione – Il Giocatore Attivo può soddisfare i requisiti di una o più delle Spedizioni presenti sul tavolo in qualunque momento del suo Turno. Per fare questo scarta un numero di personaggi tali da coprire i simboli richiesti.

Aumento Tasse – Ogni Giocatore **con 12 o più Monete** ne scarta la metà arrotondata per difetto. Quindi i Giocatori con la maggioranza indicata in fondo alla carta ricevono 1 Moneta (**la maggioranza è condivisa anche se nessuno possiede la risorsa indicata**).

Fase Commercio e Reclutamento

Il Giocatore Attivo può prendere **1/3 Carte** (nell'ordine che preferisce), quindi i Giocatori successivi in senso orario possono comprarne **1** a testa (se ancora disponibile) **pagando 1 Moneta al Giocatore Attivo per ogni carta presa**. **Se il giocatore prende una Nave può usare una Moneta ottenuta da essa per pagare il Giocatore Attivo**.

Il Giocatore Attivo può prendere:

- **1 Carta –** Se ha girato 0-3 Navi di colore diverso.
- **2 Carte –** Se ha girato 4 Navi di colore diverso.
- **3 Carte –** Se ha girato Navi di 5 colori diversi.

Le Navi fanno ottenere il numero di Monete indicato, mentre i Personaggi vanno ingaggiati al costo indicato e forniscono i vantaggi mostrati sulla carta.

Una volta terminata la Fase vengono scartate tutte le Carte (ad eccezione delle Spedizioni).

Personaggi

Colono, Capitano, Prete, Tuttofare – Forniscono i simboli indicati. Possono essere scartati per ottenere Spedizioni.

Commercianti – Fanno ottenere una Moneta addizionale ogni volta che viene presa (nella Fase 2) una Nave del relativo colore.

Navigatori e Pirati – Conferiscono il numero di Spade indicato.

Ammiraglio – Se è il tuo turno di prendere una carta dal tavolo nella fase 2 (giocatore attivo o no) e sono presenti 5 o più carte conferisce una Moneta aggiuntiva.

Giullare – Se non si è il Giocatore Attivo e nella Fase 2 non sono presenti carte quando è il proprio turno di gioco, si riceve 1 Moneta.

Governatore – Se è il tuo turno di prendere una carta dal tavolo nella fase 2 (giocatore attivo o no) puoi prendere una carta in più. Se non si è il Giocatore Attivo ogni carta va pagata 1 Moneta.

Mademoiselle – Il costo dei Personaggi è diminuito di 1 (minimo 0).

Fine del Gioco

Nel momento in cui un Giocatore raggiunge i 12 Punti (tra Spedizioni e Personaggi) si innesca la fine del gioco (**deve avere almeno una spedizione**). Si continua a giocare fino al termine del Turno del giocatore seduto a destra del Primo Giocatore iniziale (tutti effettuano lo stesso numero di Turni).

Vince il Giocatore con più Punti. In caso di pareggio chi ha più Monete. In caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Note:

Ogni volta che si ricevono Monete le si deve prendere dal mazzo di pesca come carte coperte senza guardarle.

Se il mazzo viene esaurito mescolare la pila degli scarti.

E’ possibile avere più carte con lo stesso potere. **I poteri di sommano**.