

## Set Up

### Jugadores

- Carta de Dux para el jugador inicial.
- 30 diamantes:
  - 27 como suministro personal.
  - 3 de reserva (final de partida).
- 1 barco en la casilla de salida de la ruta comercial.
- 1 ficha de puntuación en el 0.

### Mesa

- Tablero en el centro de la mesa.
- Mazo de cartas boca abajo. Se revelan:
  - 9 cartas en partidas a 2 y 4 jugadores.
  - 4 cartas en partidas a 3 jugadores.

## Fases del juego

### Ronda:

- 1) Repartir 5 cartas** boca abajo a cada jugador. **Elegir 1** y pasar las restantes (**draft**).
- 2) Jugar carta:** Colocar 1 diamante o mover barco el nº de timones indicado. En ambos casos se pueden obtener puntos y bonificaciones. Hay 5 zonas:
  - Talleres: Casilla del símbolo. Puntos por diamantes conectados.
  - Residencias: Primera casilla vacía. Puntos por diamantes conectados.
  - Ciudadanos: Casilla vacía en estructura de pirámide. Puntos por niveles.
  - Comercio: Casilla del símbolo de la carta. Puntos por símbolos iguales.
  - Puerto: Casilla vacía. Puntos sólo si hay 3 barcos. Además, se mueve el barco.
- 3) Repetir** hasta que sólo quede 1 carta. Esta última carta no se juega, se coloca con el resto de cartas reveladas (excepción: en partidas a 2 jugadores las 2 últimas cartas no se juegan y se colocan con las reveladas).
- 4) Se pasa la carta de Dux y finaliza la ronda.**

## Fin de la partida

### La partida finaliza cuando se da una de las siguientes situaciones:

- Se termina la ronda en la que se agota el mazo.
- Un jugador coloca el último diamante de su suministro. Se termina la ronda para que todos los jugadores jueguen el mismo número de turnos.