

## Set Up

---

### Jugadores

- 3 monedas.

### Mesa

- Buscar la carta de expedición especial (sin moneda en el reverso):
  - En partidas a 5, se coloca en el centro de la mesa.
  - A menos de 5 jugadores, se guarda.
- Se baraja el resto de cartas y se colocan en el centro de la mesa boca abajo, formando el mazo de juego.

## Fases del juego

---

### Fases del jugador activo:

- Descubrir: Robar cartas del mazo hasta quedar conforme (y pasar a la fase 2) o hasta no poder ahuyentar un 2º barco del mismo color (y terminar el turno descartando todo). Tipos de cartas:
  - Profesionales: al puerto.
  - Barcos: al puerto (¿ahuyentar?).
  - Expediciones: al centro de la mesa (sólo jugador activo).
  - Impuestos: se resuelve y al descarte.
- Comerciar y Contratar: Tomar entre 1 y 3 cartas del puerto según el nº de barcos distintos (0-3, 4 o 5). En orden, el resto de jugadores pueden tomar 1 carta (si hay) pagando 1 moneda más al jugador activo. El resto de cartas (si hay) van al descarte.
  - Comerciar: Tomar un barco del puerto, obtener las monedas indicadas y descartar la carta.
  - Contratar: Tomar carta de profesión pagando el coste. La carta pasa a la reserva del jugador y desde ese momento se puede utilizar su habilidad.

## Fin de la partida

---

El final de la partida se desencadena cuando un jugador consigue 12 puntos de influencia, entonces se juega hasta que todos los jugadores hayan sido el jugador activo. El ganador será el jugador con más puntos de influencia (en caso de empate, el que tenga más monedas).