



ODKRYWCY
NAVORIL

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

Cel gry	2
Elementy gry.....	3
Przygotowanie gry.....	4
Przygotowanie planszy	4
Przygotowanie graczy	5
Przebieg gry	6
Faza pozyskiwania	7
Omówienie kart	8-12
Faza gromadzenia	13
Faza wpływów	14
Faza powrotu	14
Koniec gry	15
Podsumowanie tury i faz	16

W magicznej krainie Navorii z morza wynurzyły się nowe i niezwykle kontynenty. Rada Navorii postanowiła, że nowe ziemie należy zbadać, zaś ty i kilku innych nieustraszonych awanturników odpowiedziało na jej wezwanie... Wszystko jest gotowe na przygodę waszego życia!

Rozgrywka *Odkrywców Navorii* składa się z trzech rund. Co rundę gracze pozyskują mieszkańców (karty) do swoich załóg i zdobywają nagrody. Na końcu trzeciej rundy wygrywa osoba (lub osoby) z największą liczbą , czyli Punktów Zwycięstwa (PZ).

ELEMENTY GRY



1 plansza



60 kart mieszkańców
(12 każdego rodzaju)



15 znaczników akcji
(3 każdego rodzaju)



4 planszетки graczy



4 karty pomocy



10 kafelków
przychylności



1 woreczek



PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1. Ułóżcie planszę na środku stołu.
2. Ułóżcie wszystkie żetony dóbr (uzbrojenie, minerały i żywność) w stosy obok planszy, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
3. Włóżcie wszystkie znaczniki akcji do woreczka.

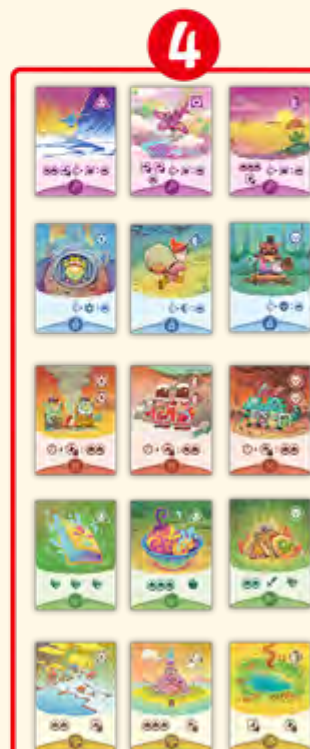
Uwaga! W grze 2-osobowej włóżcie do woreczka tylko po 2 znaczniki akcji każdego koloru.

4. Przygotujcie karty mieszkańców:

Podzielcie wszystkie karty według kolorów i potasujcie każdą talię. Ułóżcie każdą talię na odpowiadającym jej polu na planszy. Odkryjcie 3 wierzchnie karty z każdej talii i stwórcie ofertę na lewo od każdej talii.

5. Potasujcie wszystkie kafelki przychylności i losowo dobierzcie 4. Ułóżcie kafelki losowo na odpowiednich polach na planszy. Odłóżcie wszystkie niewykorzystane kafelki do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Uwaga! Jeśli w grze 2-osobowej oczekujecie większej rywalizacji, możecie losowo zastąpić jeden z 4 dobrych kafelków przychylności pustym kafelkiem.



6



9

10



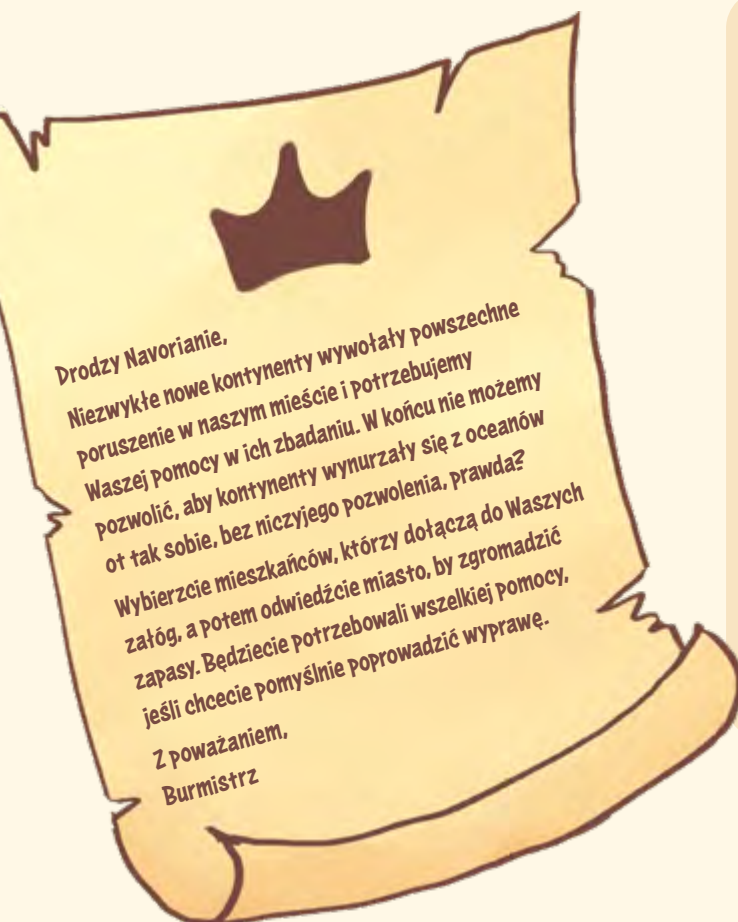
Każdy gracz...

6. ...bierze planszетkę gracza i wszystkie elementy gry w jednym kolorze.
7. ...umieszcza placówkę handlową na każdym polu swojej planszетки gracza.
8. ...umieszcza 1 znacznik odkrywcy na początkowym polu każdego toru odkrywania na planszy.
9. ...umieszcza swój znacznik  na polu „0” toru  na planszy.
10. ...umieszcza swoje znaczniki przychylności obok swojej planszетки gracza.
11. Ustalcie losowo, kto będzie pierwszym graczem i ułóżcie jego znacznik kolejności na polu oznaczonym „1” na kompasie kolejności na planszy. Pozostali gracze układają swoje znaczniki kolejności, idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.





PRZEBIEG GRY



Rozgrywka *Odkrywców Navorii* składa się z 3 rund, a każda z nich dzieli na 4 fazy rozpatrywane w następującej kolejności:

A) POZYSKIWANIE

B) GROMADZENIE

C) WPŁYWY

D) POWRÓT

Te 4 fazy należy powtórzyć w każdej rundzie.

Na końcu 3. rundy gra dobiega końca i podlicza się końcowe 🏰. Gracz z największą liczbą 🏰 zwycięża.

Osoby remisujące liczbą 🏰 dzielą się zwycięstwem.

A) POZYSKIWANIE

Mieszkańcy Navorii są chętni, by dołączyć do wypraw graczy i zawsze szukają okazji do przeżycia następnej przygody!

Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z kolejnością na kompasie każdy gracz

LUB

LOSUJE AKCJE Z WORECZKA

Gracz losuje 2 znaczniki akcji z woreczka i wybiera jeden z nich. Następnie układa wybrany znacznik na odpowiadającej mu talii i pozyskuje odkrytą kartę z odpowiedniej oferty. Drugi znacznik akcji umieszcza na rynku miejskim.

Dany gracz rozpatruje natychmiastowe efekty pozyskanej karty (szczegóły opisano na stronie 8) i umieszcza ją w swoim tableau.

Gracze układają wszystkie pozyskane karty przed sobą, w swoich tableau. Karty powinny być widoczne dla wszystkich graczy, ale ich lewą stronę z natychmiastowymi efektami można zakryć, aby oszczędzić miejsce na stole.



Przykład: *Piotr* losuje z woreczka czerwony i niebieski znacznik akcji. Wybiera znacznik akcji żołnierza (czerwony), umieszcza go na wierzchu talii żołnierzy (czerwonej) i pozyskuje odkrytą kartę żołnierza (czerwoną). Karty żołnierzy nie mają natychmiastowego efektu, więc nie musi niczego rozpatrywać. Umieszcza tę kartę w swoim tableau, a niebieski znacznik kładzie na rynku miejskim.

WYBIERA AKCJĘ Z RYNKU MIEJSKIEGO

Ta opcja jest dostępna tylko w sytuacji, gdy na rynku miejskim leży co najmniej jeden znacznik akcji. W przeciwnym razie gracz musi losować znaczniki z woreczka.

Gracz wybiera znacznik akcji z rynku miejskiego i układa go na odpowiadającej mu talii. Następnie pozyskuje odkrytą kartę odpowiedniego koloru z oferty, rozpatruje jej natychmiastowe efekty (szczegóły opisano na stronie 8) i umieszcza ją w swoim tableau.



Przykład: *Janina* wybiera znacznik akcji kupca (niebieski) z rynku miejskiego i umieszcza go na wierzchu talii kupców (niebieskiej). Pozyskuje odkrytą akcję kupca (niebieską) i sprawdza jej natychmiastowy efekt. Ta karta nie ma żadnego takiego efektu. Na koniec Janina umieszcza kartę w swoim tableau z myślą o punktowaniu w fazie wpływów.

Uwaga! Gracz nie uzupełnia oferty po wzięciu karty. Oferty uzupełnia się dopiero w fazie powrotu!

KONIEC FAZY

W grze **2- i 3-osobowej** faza pozyskiwania kończy się, kiedy każdy z graczy pozyska na daną rundę **4 karty** do swojego tableau.

W grze **4-osobowej** faza pozyskiwania kończy się, kiedy każdy z graczy pozyska na daną rundę **3 karty** do swojego tableau.

OPIS KART

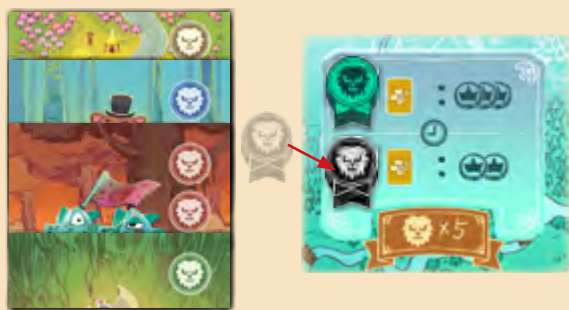


PRZYCHYLNOŚĆ

Dwóch pierwszych graczy, którzy zgromadzą 5 symboli jednej rasy, zyskuje przychylność danej rasy.

Jeśli gracz zyska przychylność jakiejś rasy, umieszcza swój znacznik przychylności z jej symbolem na najwyższym wolnym polu odpowiadającego jej kafelka przychylności na planszy.

Gracz może zyskać przychylność danej rasy tylko raz, nawet jeśli zbierze 10 symboli.



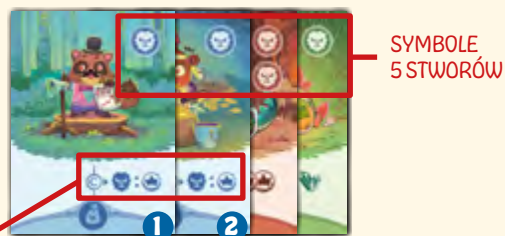
Przykład: Barbara zebrała 5 symboli stworów, więc może zyskać przychylność tej rasy. Pierwsze pole na kafelku przychylności stworów jest zajęte przez znacznik przychylności Grzegorza, więc Barbara zajmuje drugie pole.

KARTY KUPCÓW (NIEBIESKIE)

Tych mieszkańców pozyskuje się, aby handlować z różnymi rasami Navorii. Większość kart kupców zapewnia natychmiastowe , a wszystkie przynoszą wpływy. W każdej fazie wpływów każdy kupiec zapewnia 1  za każdy symbol odpowiadającej mu rasy w tableau gracza.



W fazie wpływów gracz zdobywa 1  za każdy symbol człowieka / goblina / stwora / duszka w swoim tableau.



Przykład: Grzegorz ma 2 karty kupców (niebieskie). Podczas fazy wpływów zdobywa 5  za pierwszą kartę **1**, ponieważ ma 5 symboli stworów. Druga karta kupca **2** ma ten sam efekt, przynosząc kolejne 5 .

KOLEJNOŚĆ EFEKTÓW KART

-  Efekt rozpatrywany w fazie wpływów.
-  Efekt rozpatrywany na końcu gry.

Wszystkie inne efekty rozpatruje się natychmiast po pozyskaniu karty.



KARTY BUDOWNICZYCH (ŻÓŁTE)

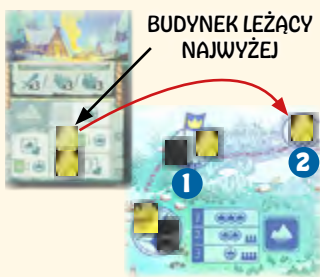
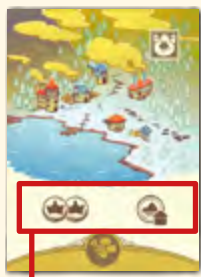
Tych mieszkańców pozyskuje się, aby umieszczać placówki handlowe, a także zdobywać natychmiastowe nagrody, takie jak , dobra lub ruch na torach odkrywania. Placówki handlowe gwarantują znacznikom odkrywców dalsze punkty początkowe i przekładają się na lepsze premie za zamówienia (co opisano na stronie 12).



Gracz przenosi znacznik placówki handlowej ze swojej planszeczki gracza na następne pole  na torze pustyni / lasu / lodowca.

Podczas budowania należy przestrzegać następujących zasad:

1. Z przystani odpowiadającej terytorium na karcie: gracz buduje leżącą najwyżej placówkę handlową (tzn. buduje idąc od góry do dołu swojej planszeczki gracza).
2. Gracz musi zbudować swoją pierwszą placówkę handlową na danym torze odkrywania na polu oznaczonym , a drugą i trzecią placówkę handlową odpowiednio na polach oznaczonych  i .



Przykład: **Janina** pozyskuje kartę budowniczego (żółtą). Najpierw zdobywa 2 . Następnie buduje placówkę handlową na torze lodowca. Ma już placówkę handlową na pozycji **1**, więc jej nowa placówka trafia na pozycję **2**. Janina może tak zrobić, mimo że jej odkrywca jeszcze nie dotarł na tę pozycję.

Gracz może budować na polu, nawet jeśli znajduje się już na nim placówka handlowa innego gracza.

Każdy gracz może zbudować tylko 1 placówkę handlową na każdym polu, czyli maksymalnie 3 budynki na terytorium.

Gracz nie musi dotrzeć na pole swoim odkrywcą, aby budować na danym polu.



KARTY ŻOŁNIERZY (CZERWONE)

Tych mieszkańców pozyskuje się, aby obsadzać placówki handlowe. Każda karta żołnierza (czerwona) zapewnia graczowi warunek punktacji na końcu gry w oparciu o liczbę placówek handlowych, które gracz zbudował na jej terytorium.



Na końcu gry każda karta żołnierza (czerwona) w tableau gracza przynosi 2  za każdą placówkę handlową, którą gracz zbudował na torze pustyni / lasu / lodowca.

Uwaga! Na każdej karcie żołnierza (czerwonej) widnieją dwa symbole tej samej rasy. Gracz liczy oba symbole na potrzeby przychylności danej rasy oraz kiedy punktuje za karty kupców (niebieskie) w fazie wpływów.



Przykład: Na końcu gry **Barbara** ma tylko jedną kartę żołnierza (czerwona) w swoim tableau. Ta karta przynosi jej 2  za każdą placówkę handlową na torze pustyni. Ma 2 placówki handlowe na torze pustyni, więc zdobywa 4 .



KARTY POSZUKIWACZY PRZYGÓD (FIOLETOWE)

Tych mieszkańców pozyskuje się, aby poruszać znacznikami odkrywców o jedno lub dwa pola do przodu na konkretnych torach odkrywania. Niektóre karty poszukiwaczy przygód przynoszą też . Karty poszukiwaczy przygód przynoszą 1 w fazie wpływów za każdą flagę, do której dotarł gracz na wszystkich trzech torach odkrywania.



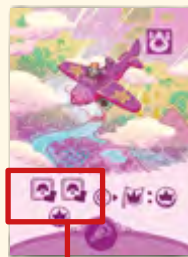
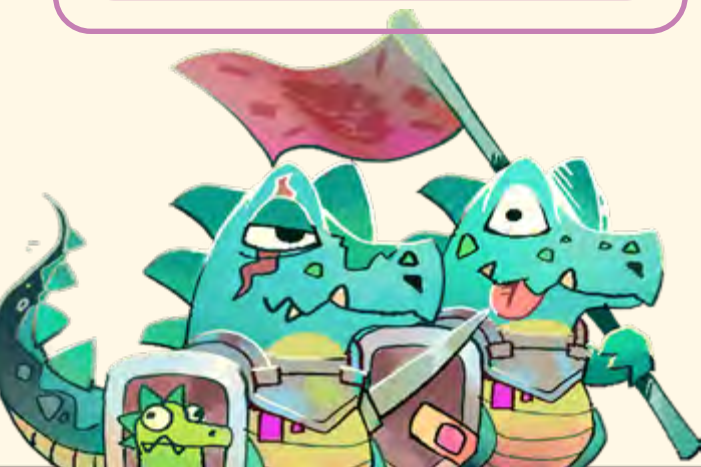
Gracz porusza swój znacznik odkrywców o jeden krok do przodu na torze pustyni / lasu / lodowca.



Gracz wybiera dowolny ze swoich znaczników odkrywców i porusza go o jeden krok do przodu.



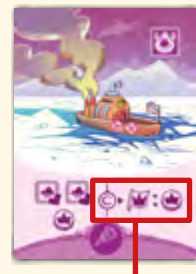
Podczas fazy wpływów gracz zdobywa 1 za każdą flagę, do której dotarły lub którą minęły jego znaczniki odkrywców.



Przykład: Natychmiastowy efekt na tej karcie oznacza: „Zdobywasz 1 i poruszasz swój znacznik odkrywców lasu o 2 kroki do przodu”. Efekt fazy wpływów mówi: „Zdobywasz 1 za każdą flagę, do której dotarły twoje znaczniki odkrywców”.



Janina ma 2 karty poszukiwaczy przygód (fioletowe), więc w fazie wpływów zdobywa 2 za każdą flagę, do której nimi dotarła.



Barbara ma 1 kartę poszukiwacza przygód (fioletową), więc w fazie wpływów zdobywa 1 za każdą flagę, do której nim dotarła.

Znaczniki odkrywców **Janiny** dotarły do 2 flag.



Znaczniki odkrywców **Barbary** dotarły do 3 flag.

Przykład: Podczas fazy wpływów **Janina** dotarła do 2 flag (1 na lodowcu i 1 w lesie), więc zdobywa 4 , ponieważ w jej tableau są dwie karty poszukiwaczy przygód. **Barbara** dotarła do 3 flag (2 na lodowcu i 1 na pustyni). Ma w swoim tableau jedną kartę poszukiwacza przygód, zatem zdobywa 3 .



PREMIE ZA SKARBY

Na końcu każdego toru odkrywania można znaleźć skarby! Kiedy znacznik odkrywcy gracza dotrze na koniec dowolnego toru, zatrzymuje się on, a gracz natychmiast zdobywa  widoczne na ilustracji skarbu.

Jeśli graczowi pozostał jeszcze jakiś ruch, ponownie zdobywa  za każdy nadwyżkowy krok ruchu.

Jeśli znacznik odkrywcy znajduje się już na polu skarbu i poruszy się ponownie w jakikolwiek sposób, jego właściciel znów zdobywa  za każdy nadwyżkowy krok ruchu.



Przykład: Barbara pozyskuje kartę poszukiwacza przygód (fioletową). Natychmiastowy efekt karty pozwala poruszyć jej znacznik odkrywcy o 2 kroki do przodu na torze odkrywania lasu. Pierwszy krok powoduje, że jej znacznik odkrywcy trafia na ostatnie pole toru. Barbara natychmiast zdobywa 5  ①. Drugi krok nie porusza dalej znacznika (ponieważ dotarł on już na koniec toru), ale ponownie aktywuje premię 5  na łączną sumę 10  z tego ruchu ②.



KARTY RZEMIEŚLNIKÓW (ZIELONE)

Tych mieszkańców pozyskuje się, aby zbierać dobra. Większość kart rzemieślników zapewnia graczowi , a wszystkie przynoszą żywność, minerały oraz uzbrojenie na potrzeby realizacji zamówień. Ponadto karty rzemieślników w tableau gracza gwarantują więcej  podczas realizacji zamówień.



Gracz zbiera 1 żywności / minerałów / uzbrojenia.

Na każdej planszecie gracza znajdują się 3 przystanie na potrzeby handlu z terytoriami pustyni / lasu / lodowca.

Za każdym razem, kiedy gracz zbiera dobra, musi przydzielić każde z tych dóbr na **inną, wybraną przez siebie przystań**. Kiedy gracz umieści żeton dobra, nie może go już przenieść (tzn. żaden gracz nie może przemieszczać dóbr z jednej przystani do innej).

Kiedy na przystani znajdują się dobra odpowiadające przypisanemu do niej zamówieniu (lub w przypadku przystani powiązanej z lodowcem odpowiadające dowolnemu z trzech zamówień), gracz musi natychmiast odrzucić te dobra, aby zrealizować zamówienie i zdobyć nagrody.

Po lewej stronie każdej przystani opisano dwie podstawowe nagrody. Gracz zdobywa je za każdym razem, kiedy zrealizuje dane zamówienie. Zaawansowane nagrody po prawej stronie stają się dostępne po tym, jak gracz zbuduje placówkę handlową, znajdującą się obok nadrukowanej nagrody.



Przystań lasu: 1 uzbrojenia,
1 minerałów i 1 żywności.



Przystań pustyni: 4 dowolne dobra.



Przystań lodowca: 3 uzbrojenia
LUB 3 minerałów LUB 3 żywności.



Gracz zdobywa 1  za każdą zieloną kartę w swoim tableau.



Przykład: **Piotr** pozyskuje kartę rzemieślnika (zieloną) i natychmiast rozpatruje jej efekty. Najpierw zdobywa 2 .

Potem zbiera jeden żeton uzbrojenia i jeden żeton żywności. Musi wybrać inną przystań dla każdego dobra, więc umieszcza żeton żywności na przystani lasu, a żeton uzbrojenia na przystani lodowca.

Piotr ma teraz na przystani lodowca 3 żetony uzbrojenia i tym samym realizuje zamówienie. Odrzuca 3 żetony do zapasów i zdobywa następujące nagrody:

- 1 Porusza swój znacznik odkrywcy o 1 krok do przodu na torze lodowca.
- 2 Zdobycie 1  za każdą kartę rzemieślnika (zieloną) w swoim tableau.
- 3 Zdobycie 1 .
- 4 Ponownie zdobywa 1  za każdą kartę rzemieślnika w swoim tableau.

Piotr ma w swoim tableau 2 karty rzemieślników, więc łącznie zdobywa za zamówienie 5  (2  za premię 2, 1  za premię 3 oraz 2  za premię 4).

Uwaga! Nagroda 5 nie jest dostępna, ponieważ powiązana z nią placówka handlowa nadal znajduje się na przystani.

GRACZ ODRZUCA ODPOWIEDNIE ZASOBY W CHWILI REALIZACJI ZAMÓWIENIA



GRACZ ZBIERA TE 4 PREMIE ZA REALIZACJĘ ZAMÓWIENIA

B) GROMADZENIE

Okazja do otrzymania pomocy od miasta, by sięgnąć po [ikonka], zdobyć dobra, poruszyć znacznikami odkrywców, a nawet zbudować nowe placówki handlowe.

Zaczynając od ostatniego gracza i idąc zgodnie z odwróconą kolejnością (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara jak pokazuje kompas), gracz bierze dowolny znacznik akcji z talii i umieszcza go na dostępnym polu miasta, odpowiadającym danemu znacznikowi akcji. Następnie zdobywa nagrody przypisane do danego pola. Ta faza dobiega końca, kiedy wszystkie znaczniki akcji zostaną ołożone na miasto.

OBJAŚNIENIE SYMBOLI

 Gracz zdobywa 6 .

 Gracz buduje jedną ze swoich placówek handlowych na dowolnym torze odkrywania.

 Gracz zbiera 1 dobro dowolnego rodzaju ORAZ porusza o 1 krok do przodu dowolny ze swoich znaczników odkrywców.

 Gracz zbiera 1 dobro dowolnego rodzaju LUB porusza o 1 krok do przodu dowolny ze swoich znaczników odkrywców.

 Gracz zbiera 2 uzbrojenia i porusza o 1 krok do przodu dowolny ze swoich znaczników odkrywców.

 Gracz zbiera 2 minerałów i zdobywa 2 .

 Gracz zbiera 2 żywności i 1 dobro dowolnego rodzaju.

Wszystkie dobra zdobyte w tej fazie przez graczy muszą zostać natychmiast przydzielone na wybrane przez nich przystanie. Jeśli gracz zdobędzie więcej niż jedno dobro, musi przydzielić wszystkie dobra do różnych przystani według normalnych zasad.

Jeśli na jakiejś przystani znajdują się dobra odpowiadające przypisanemu do niej zamówieniu (zamówieniom), gracz natychmiast odrzuca dane dobra, aby zrealizować zamówienie i zdobyć za nie nagrody według normalnych zasad.



Przykład: W rozgrywce 4-osobowej **Grzegorz** działał jako ostatni w fazie pozyskiwania, więc jest pierwszy w tej fazie. Odkłada znacznik akcji rzemieślnika (zielony) na pierwsze pole obszaru rzemieślników (zielonego) i zbiera 2 żywności i 1 dobro dowolnego rodzaju (decyduje się na minerały). Umieszcza po jednym żetonie żywności na swoich przystaniach lasu i pustyni, a żeton minerałów na swojej przystani lodowca **1**. Znacznik kolejności **Piotra** znajduje się na trzecim polu. Zatem odkłada on znacznik akcji kupca (niebieski) na pierwsze pole obszaru kupców (niebieskiego) i zdobywa 6  **2**. **Janina** odkłada znacznik akcji poszukiwacza przygód (fioletowy) na drugie pole obszaru poszukiwaczy przygód (fioletowego) i postanawia poruszyć swój znacznik odkrywcy o jedno pole do przodu na torze pustyni, a także zdobyć 1 dowolny zasób (decyduje się na żywność) **3**. Znacznik kolejności **Barbary** leży na pierwszym polu kompasu kolejności. Odkłada ona znacznik akcji żołnierza (czerwony) na pierwsze pole obszaru żołnierzy (czerwonego). Postanawia umieścić jeden żeton uzbrojenia na swojej przystani pustyni, jeden na swojej przystani lodowca i poruszyć swój znacznik odkrywcy o jedno pole na torze lasu **4**. Gracze kontynuują przydzielanie znaczników w ten sposób, aż zostaną ołożone z powrotem na planszę wszystkie znaczniki akcji, leżące na wszystkich taliach. Następnie ta faza dobiega końca.

C) WPŁYWY

Gracze zdobywają , kiedy sojusze z różnymi rasami i osiągnięcia powiązane z odkryciami zostają docenione przez samego Burmistrza.

Najpierw gracze otrzymują wpływy za wszystkie karty z symbolem  w swoich tableau (niebieskie karty kupców – patrz strona 8; fioletowe karty poszukiwaczy przygód – patrz strona 10). Następnie gracze otrzymują nagrody odkrywania za dotarcie najdalej na torach odkrywania.



Przykład: Barbara zdobywa 3 PZ za bycie pierwszą na torze lodowca ①. Piotr i Grzegorz remisują na drugim miejscu, więc każdy z nich zdobywa po 2 PZ ②. Janina jest czwarta i nie zdobywa żadnych PZ ③.

NAGRODY ODKRYWANIA

Gracz, którego znacznik odkrywcy znajduje się najdalej na torze, zdobywa nagrodę za pierwsze miejsce na danym torze, drugi, który dotarł najdalej – nagrodę za drugie miejsce, i tak dalej. Jeśli 2 gracze remisuje, wszyscy remisujący zdobywają nagrodę, o którą remisują, a pomija się następną nagrodę. Jeśli 3 gracze remisują, wszyscy remisujący zdobywają nagrodę, o którą remisują, a pomija się następne 2 nagrody.



Premia za drugie miejsce jest dostępna tylko w rozgrywkach 3- i 4-osobowych.



Premia za trzecie miejsce jest dostępna tylko w rozgrywkach 4-osobowych.

Uwaga! Żaden znacznik odkrywcy, który nie poruszył się poza początkową pozycję (oznaczoną kompasem), nie przynosi premiowych PZ bez względu na to, które miejsce zająłby na danym torze gracz.

D) POWRÓT

Odkrywanie nowych kontynentów Navorii to niezwykle wyczerpujące zajęcie! Czas wrócić do miasta i odpocząć, aby przygotować się do przyjęcia nowych chętnych na wyprawę.

Gracze wykonują 4 opisane poniżej kroki, a następnie zaczynają nową rundę od fazy pozyskiwania.

1. Odkładają swoje znaczniki odkrywcy na swoje najdalsze placówki handlowe (patrz niżej).
2. Wsadzają wszystkie znaczniki akcji do woreczka.
3. Odrzucają wszystkie karty, które pozostały w ofertach i wykładają 3 nowe karty z każdej talii.
4. Ustalają nową kolejność w oparciu o : Osoba z największą liczbą  jest pierwsza, druga osoba pod względem liczby  działa jako druga, i tak dalej (patrz niżej).

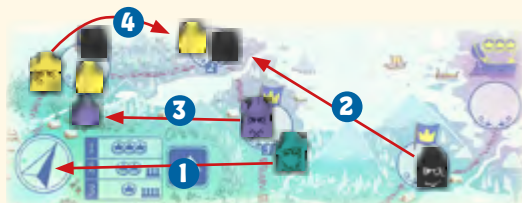
Poniżej opisano dodatkowe polecenia powiązane z odkładaniem znaczników odkrywcy oraz ustalaniem kolejności.

ODKŁADANIE ZNACZNIKÓW ODKRYWCÓW

Wszystkie znaczniki odkrywcy cofa się (lub porusza do przodu) na najdalszą placówkę handlową w ich kolorze na każdym torze odkrywania. Jeśli gracz nie zbudował niczego na danym torze, jego znacznik odkrywcy wraca na początkową pozycję.

USTALENIE KOLEJNOŚCI

Gracz z największą liczbą  zostaje nowym pierwszym graczem. Umieszcza swój znacznik kolejności na pierwszym polu kompasu kolejności. Pozostali gracze umieszczają swoje znaczniki na kompasie idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, w kolejności liczby posiadanych  w taki sposób, że ten spośród nich, kto ma największą liczbę  jest pierwszy, kolejna osoba pod względem liczby  jest druga, i tak dalej. W razie remisu liczby  należy zachować względną kolejność remisujących graczy z poprzedniej rundy.



Przykład: Grzegorz nie ma żadnych placówek handlowych na torze lodowca, więc jego znacznik wraca na początkową pozycję ①. Znacznik Barbary wraca na pole 2 ②, a znacznik Piotra na pole 1 ③, ponieważ właśnie tam stoją ich najdalsze placówki handlowe. Janina w tej rundzie nie poruszyła swojego znacznika odkrywcy, ale zbudowała kolejną placówkę handlową, zatem jej znacznik idzie do przodu na pole 2 ④.

KONIEC GRY

PUNKTACJA KOŃCOWA

Po trzeciej fazie wpływów gra dobiega końca. Należy przejść do obliczenia punktacji końcowej. Najpierw każdy gracz punktuje za karty żołnierzy (czerwone) w swoim tableau (patrz strona 9). Następnie każdy gracz punktuje za wszystkie kafelki przychylności (patrz strona 8, aby dowiedzieć się, jak zdobyć przychylność).

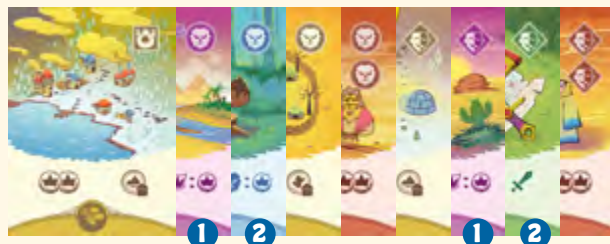
WARUNKI PUNKTOWANIA ZA PRZYCHYLNOŚĆ



Na końcu gry każdy uczestnik sprawdza warunek punktacji końcowej z kafelków przychylności. Każda karta w tableau gracza, która spełnia dany warunek, zapewnia mu 2 lub 3 , jeśli zyskał przychylność jako pierwszy, ewentualnie 1 lub 2 , jeśli zyskał przychylność jako drugi (zależnie od kafelka).

Na przykładowym kafelku powyżej warunkiem jest posiadanie kart budowniczych (żółtych) i rzemieślników (zielonych). Gracz, którego znacznik przychylności leży na pierwszym polu, zdobywa 2 PZ za każdą kartę budowniczego lub rzemieślnika, którą pozyskał. Gracz, którego znacznik leży na drugim polu, zdobywa 1 PZ za każdą swoją kartę budowniczego lub rzemieślnika.

Gracz z największą liczbą  zwycięża. W razie remisu wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Przykład: Barbara oblicza swój wynik za przychylność. Zyskała przychylność stworów jako pierwsza, więc zdobywa 3  za każdą kartę poszukiwacza przygód (fioletową). Ma w swoim tableau 2 karty poszukiwacza przygód, zatem zdobywa 6  **1**.

Barbara zyskała przychylność ludzi jako druga, zatem otrzymuje 1  za każdą kartę rzemieślnika (zieloną) lub kupca (niebieską). Ma 1 kartę rzemieślnika i 1 kupca, więc zdobywa 2  **2**.

Opracowanie gry i ilustracji: Meng Chunlin

Redakcja angielskiej instrukcji: Simon Milburn

Korekta angielskiej instrukcji: Will „The Board Game Wizard” Brasher



Edycja polska: GALAKTA

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta: Łukasz Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki



PODSUMOWANIE RUNDY

A

POZYSKIWANIE



B

GROMADZENIE



C

WPLYWY



D

POWRÓT

x3

Akcje z woreczka: Gracz losuje 2 znaczniki akcji. Układa 1 znacznik na odpowiadającej mu talii i wybiera do swojego tableau odkrytą kartę z powiązanej oferty. Drugi znacznik umieszcza na rynku miejskim. **LUB**

Akcja z miasta: Gracz bierze znacznik akcji z rynku miejskiego i układa go na odpowiadającej mu talii. Następnie wybiera do swojego tableau odkrytą kartę z powiązanej oferty.

W obu przypadkach gracz rozpatruje wszystkie natychmiastowe efekty z pozyskanej karty zanim zakończy swoją turę.

W **grze 2- i 3-osobowej** ta faza kończy się, kiedy każdy z graczy weźmie **4 karty**.

W **grze 4-osobowej** ta faza kończy się, kiedy każdy z graczy weźmie **3 karty**.

Zaczynając od ostatniego gracza i idąc zgodnie z odwróconą kolejnością (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara jak pokazuje kompas), gracz bierze znacznik akcji z talii i umieszcza go na dostępnym polu miasta, odpowiadającym danemu znacznikowi akcji. Następnie zdobywa nagrody przypisane do danego pola.

Ta faza dobiega końca, kiedy wszystkie znaczniki akcji zostaną odłożone na miasto.

Gracze otrzymują wpływy za wszystkie karty z symbolem  w swoich tableau, czyli karty kupców (niebieskie) i karty poszukiwaczy przygód (fioletowe). Następnie gracze otrzymują nagrody odkrywania za dotarcie najdalej na torach odkrywania.

Każdy gracz porusza wszystkie swoje znaczniki odkrywców na swoją najdalszą placówkę handlową na każdym torze odkrywania. Następnie gracze wkładają wszystkie znaczniki akcji do woreczka. Potem gracze odrzucają wszystkie karty pozostałe w ofertach i odkrywają nowe karty. Na koniec tej fazy gracze ustalają kolejność na kompasie w oparciu o posiadane .

KONIEC
GRY

Po trzeciej rundzie gra dobiega końca. Należy pominąć fazę powrotu i przejść bezpośrednio do punktacji końcowej. Każdy gracz punktuje za karty żołnierzy (czerwone) w swoim tableau. Następnie gracze punktuja za wszystkie cztery kafelki przychylności. Po podliczeniu wszystkich  zwycięzca zostaje osoba, która ma najwięcej . Osoby remisujące sumą  dzielą się zwycięstwem.