

Archipelago - Obiettivi Brevi

FP: 2 risorse esaurite in banca

PV: Templi controllati

FP: Carte Progresso (4x2G/5x3G/6x4G/7x5G)

PV: Mercati controllati

FP: 2 pile Gettoni esplorazione esaurite

PV: Fiorini

FP: Templi in gioco (2x2G/3x3G/4x4G/5x5G)

PV: Carte Personaggio

FP: Carte Personaggio (4x2G/5x3G/6x4G/7x5G)

PV: Gettoni esplorazione

FP: Mercati in gioco (3x2G/4x3G/5x4G/6x5G)

PV: Ferro

FP: Villaggi in gioco (3x2G/4x3G/5x4G/6x5G)

PV: Porti controllati

FP: Porti in gioco (3x2G/4x3G/5x4G/6x5G)

PV: Carte Progresso

FP: Popolazione (15x2G/22x3G/30x4G/38x5G)

PV: Pacifista (3PV se Pop-Rib > 15)

FP: 3 pile Gettoni esplorazione esaurite

PV: Separatista (Guerra)

Fasi turno #0: Esplorazione iniziale
- prime 5 carte evoluzione - carta
tendenza rivelata - Obiettivi

Fasi turno di gioco

1. Disimpegno (salta in turno #1)
2. Ordine di gioco
3. Effetti popolazione
4. Bilanciamento dell'arcipelago (salta in turno #1)
5. Azioni
6. Acquisto di carta evoluzione

Archipelago - Obiettivi Medi

FP: Popolazione (20x2G/27x3G/35x4G/42x5G)

PV: Porti + Mercati

FP: Carte Progresso (5x2G/8x3G/10x4G/12x5G)

PV: Fiorini

FP: 3 pile Gettoni esplorazione esaurite

PV: Ferro

FP: Templi in gioco (4x2G/5x3G/6x4G/7x5G)

PV: Carte Personaggio + Progresso

FP: Carte Personaggio (5x2G/8x3G/10x4G/12x5G)

PV: Pesce

FP: Mercati in gioco (4x2G/5x3G/6x4G/7x5G)

PV: Legno

FP: Villaggi in gioco (4x2G/5x3G/6x4G/7x5G)

PV: Gettoni esplorazione

FP: Porti in gioco (4x2G/5x3G/6x4G/7x5G)

PV: Templi controllati

FP: 3 risorse esaurite in banca

PV: Pacifista (3PV se Pop-Rib > 12)

FP: fiorini esauriti dalla Banca

PV: Separatista (Guerra)

Fasi turno #0: Esplorazione iniziale
- prime 5 carte evoluzione - carta
tendenza rivelata - Obiettivi

Fasi turno di gioco

1. Disimpegno (salta in turno #1)
2. Ordine di gioco
3. Effetti popolazione
4. Bilanciamento dell'arcipelago (salta in turno #1)
5. Azioni
6. Acquisto di carta evoluzione

Archipelago - Obiettivi Lunghi

FP: 3 risorse esaurite in banca

PV: Porti controllati

FP: Carte Progresso + Personaggio
(12x2G/16x3G/20x4G/24x5G)

PV: Pesce

FP: 3 pile Gettoni esplorazione esaurite

PV: Carte Personaggio

FP: Templi in gioco (5x2G/6x3G/7x4G/8x5G)

PV: Frutta esotica

FP: Navi in gioco (6x2G/8x3G/10x4G/12x5G)

PV: Carte Progresso

FP: Mercati in gioco (5x2G/6x3G/7x4G/8x5G)

PV: Templi controllati

FP: Villaggi in gioco (5x2G/6x3G/7x4G/8x5G)

PV: Gettoni esplorazione

FP: Porti in gioco (5x2G/6x3G/7x4G/8x5G)

PV: Fiorini

FP: Lavoranti disoccupati > 21

PV: Pacifista (3PV se Pop-Rib > 10)

FP: fiorini esauriti dalla Banca

PV: Separatista (Guerra)

Fasi turno #0: Esplorazione iniziale
- prime 5 carte evoluzione - carta
tendenza rivelata - Obiettivi

Fasi turno di gioco

1. Disimpegno (salta in turno #1)
2. Ordine di gioco
3. Effetti popolazione
4. Bilanciamento dell'arcipelago (salta in turno #1)
5. Azioni
6. Acquisto di carta evoluzione

Archipelago - Carte di Fronta consultazione: riassumono, per ogni categoria di Obiettivi, condizioni di fine partita (FP) e relativa discriminante di punteggio (PV); inoltre, riassumono la procedura del turno #0 e le fasi dei turni seguenti. Consigliabile stamparne 1 copia per giocatore. Kraken per la "Tana dei Goblin" (goblins.net)