

**Raccolta risorse (illimitata):** scegli una risorsa da raccogliere e seleziona unità attive non impegnate. Il pesce è raccolto solo dalle navi. Va richiesto il permesso, se la regione è sotto il Villaggio di un altro giocatore.

**Mercato (limitato):** paga 1 fiorino per eseguire 2 Transazioni su 1 solo mercato domestico senza usare AD (ogni Mercato può essere usato solo 1 volta per turno).

**Reclutamento (illimitato):** paga quanti lavoratori disoccupati vuoi e disponili dove hai già unità (massimo 3 cittadini dello stesso colore per regione). Aggiorna tab. 3 e tab. 4.

**Costruzione (illimitata):** costruisci una nave (1 legno + 1f), un Villaggio (1 pietra + 1 legno + 2f), un Mercato (1 frutta esotica + 1 bestiame), un Porto (1 pietra + 1 pesce + 2f), o un Tempio (2 pietre + 1f) con un cittadino attivo (per il Porto va bene anche una nave)

**Riproduzione (1 x giocatore x turno):** aggiungi 1 cittadino in regioni contenenti 2 cittadini (massimo 3 dello stesso colore per regione). Aggiorna tab. 3. I ribelli non si riproducono; i cittadini ingaggiati, sì.

**Transazione (illimitata):** esegui una sola vendita o un solo acquisto di un solo cubetto risorsa sulla tab.1 o sulla tab.2.

**Tasse (limitata):** ricevi fiorini come indicato sullo schermo. L'indice di ribellione sale di 1. I ribelli non pagano le tasse.

**Porto (limitato):** paga 1 fiorino per eseguire 2 Transazioni su 1 solo mercato d'esportazione senza usare AD (ogni Porto può essere usato solo 1 volta per turno).

**Migrazione (limitata):** muovi unità attive non ingaggiati su una regione adiacente. Puoi usare le navi come convogli.

**Esplorazione (limitata):** pesca il primo o il secondo esagono. Esso deve essere piazzato adiacente a 2 regioni esistenti e un'unità attiva non ingaggiata adiacente (nave o cittadino) si deve spostare su di esso. Se l'Esplorazione ha successo, ricevi un gettone esplorazione e una risorsa (l'altra va al mercato domestico, che ha precedenza). Aggiorna la tab. 4.



### ARCHIPELAGO - Guida alle Fasi di gioco

- Disimpegno:** riattivate le carte Evoluzione usate nel turno precedente. Spostate le unità da tutti i simboli risorse. Rialzate i cittadini che si sono ribellati (pag.5)
  - Ordine di gioco:** i giocatori puntano in segreto. Tutte i fiorini tornano alla banca. Il vincitore sceglie l'ordine di gioco del turno. Sui pareggi, si punta di nuovo. Se si pareggia ancora, l'ordine di gioco resta lo stesso (pag.5)
  - Effetti popolazione:** applicate gli effetti popolazione per ogni tabella, dalla I alla IV, spostando come indicato gli indicatori della Popolazione e della Ribellione (pag.6)
  - Bilanciamento dell'arcipelago:** risolvete la crisi o l'evento sul dorso della carta Evoluzione in cima al mazzo. Ignorate in fase 4 le metà in rosso (pag.7)
    - Crisi del mercato domestico (parte superiore della carta): stendete sulla schiena tutti i cittadini, per identificarli come ribelli. Partendo dal primo giocatore, pagate le risorse richieste dal mercato domestico, o dalla propria riserva (possono essere usati i gettoni esplorazione). I cittadini si rialzano, secondo quanto indicato sulla carta. Ogni giocatore può contribuire. Alla fine del giro, l'indice di ribellione avanza di 1 per ogni ribelle.
    - Crisi del mercato di esportazione (parte inferiore della carta): partendo dal primo giocatore, pagate le risorse dal mercato d'esportazione o dalla propria riserva (possono essere usati i gettoni esplorazione). Ogni giocatore può contribuire. Alla fine del giro, l'indice di ribellione avanza di 1 per ogni risorsa non trovata.
    - Carte con eventi al posto delle crisi: risolvete come indicato.
- È consigliabile per tutti ricordarsi ora di quali sono le proprie condizioni di fine partita, prima di svolgere le Azioni.

- Azioni:** nell'ordine di gioco, ogni giocatore:
  - DEVE piazzare uno dei suoi AD sulla ruota (vedi retro) e giocare un'azione;
  - PUÒ usare una carta personaggio o progresso solo una volta per round. Ogni carta può essere usata solo una volta per turno, e viene per questo girata di 90° quando attivata.
  - PUÒ usare un mercato o un porto. Ogni mercato e ogni porto possono essere usati solo una volta per turno.

Quali sono le azioni che ingaggiano le unità? Quali azioni possono essere svolte anche se l'unità è ingaggiata?		
Azione	Ingaggia unità?	Svolgibile se ingaggiati?
Raccolta risorse	Sì	No
Costruzione	Sì	No
Migrazione	No	No
Esplorazione	No	No
Riproduzione	No	Sì
Reclutamento	No	Sì
uso di un edificio	Sì	No

- Carte evoluzione:** ogni giocatore, nell'ordine di turno, può:
  - acquistare una carta evoluzione e poi ruotare una delle altre**OPPURE**
  - ruotare due carte diverse senza acquistare nulla

Lo spazio lasciato vuoto da una carta acquistata o distrutta è riempito immediatamente da una nuova carta Evoluzione. Se ci sono crisi/eventi in rosso, vanno risolti ora (pag.13).