

NORIA

Materiale iniziale:

- 1 ruota delle azioni: 3 rotelle con riassunto di gioco
- 1 pianoro
- 1 nave per ossidiana, micelio, energia
- 1 segnalino conoscenza
- 1 ambasciatore
- 4 delegati
- 7 fabbriche
- Piazzare i dischi città, viaggio, utensili come indicato. Micelio, Ossidiana ed Energia nelle altre 3 caselle. L'ordine di questi 3 deve essere diverso per ogni giocatore.
- 1 segnalino risorsa a scelta (tra ossidiana, micelio, energia)
- Avanzate 1 delegato su un percorso a scelta

Punteggio finale

- La partita termina dopo l'ultimo turno dell'ultimo giocatore
- Livello tracciato con almeno un ambasciatore per numero più basso libero del tracciato corrispondente
- Ci sono 4 percorsi (Perfezionamento Insediamento, Esplorazione, Ricerca) con 9 livelli
- Su ogni percorso ci può essere un solo delegato per giocatore.
- Per ognuno di questi 4 percorsi c'è una relativa sala. Per ogni sala la parte superiore contiene i politici (cubetti grigi). Nella parte inferiore ci sono i 4 seggi chiari e 1 seggio scuro con i relativi punti vittoria.
- Quando si muove un politico dalla linea superiore si posiziona nella linea inferiore nella casella più a sinistra (il seggio scuro deve restare vuoto). Un politico nella sezione inferiore di una sala non può essere mosso o rimosso
- A fine partita per ogni percorso si moltiplica il Livello del delegato per il valore in PV della sala corrispondente (numero più a sinistra visibile affianco ai politici).
- 2 Sale particolari: Sala della Specializzazione relativo al delegato più in alto. Sala della Divisione per quello a livello più basso

Svolgimento

All'inizio di ogni turno il primo giocatore toglie il segnalino Round più in basso. Il Primo giocatore è sempre lo stesso.

Ogni turno ha **4 fasi**:

1. Fase Influenza => Gestione rotella (opzionale)

- **Turno di notte:** Posso scartare 1 segnalino conoscenza per ruotare di 1 scatto la rotella esterna o mediano
- **Turno di giorno:** Posso scartare 2 segnalini conoscenza e fare uno swap di risorse nella rotella (o spostarne uno su un posto vuoto)

(queste azioni posso fare quante volte voglio, pagando => ogni volta il costo raddoppia: 1,2,4,8,16..)

Al turno 9/10/11 questi costi aumentano di 1 (diventa 2 e 3).

2. Fase Azioni => (sfruttando parte inferiore rotella)

○ Azione alternativa – Ispezionare

- Invece di utilizzare un disco posso prendere 1 conoscenza. Si può saltare un solo disco per anello. Questo anello non può essere un anello in cui è già stato attivato un disco in questo turno. Nessun altro disco di questo anello può essere utilizzato nel resto di questo turno.

○ Azione di scambio – Mercato nero

- Prima/Durante/dopo l'attivazione dei dischi
- Scambi:
 - 1 bene semplice => 2 conoscenza
 - 1 bene complesso => 3 conoscenza
 - 3 conoscenza => una risorsa
- I beni semplici sono Eliche, Vele, Bussole e servono nel Percorso dell'Esplorazione

- I beni complessi sono Lampade e Pistoni e servono per il Percorso della Ricerca
- **Utilizzare dischi**
 - Possono attivare da 0 a 3 dischi azione della rotella a patto che siano adiacenti. Solo quelli della parte inferiore della rotella. Se il disco è avanzato si può usare 2 azioni con 1 solo di questi dischi.
 - Si svolgono tutte le azioni di un disco prima di fare il successivo
 - Posso attivare una sola azione per ogni ghiera
 - Le **azioni** sono:
 - **Disco risorsa: micelio** => prendere un segnalino micelio per ogni nave di quella risorsa
 - **Disco risorsa: energia**
 - **Disco risorsa: ossidiana**
 - **Disco Città:** (Marrone) Posso fare solo una di queste due azioni:
 - **Investimento:** Prendere o spostare un proprio ambasciatore su una linea di punti (pagando quanto dovuto)
 - => devo pagare anche 1 materiale aggiuntivo per ogni delegato di altri giocatori che è davanti a me
 - **Mercato:** Posso prendere dal mercato azioni una nuova azione (le prime 3 sono gratis, le altre hanno un costo da 1 a 4 risorse qualsiasi). Prendo l'azione dalla plancia e la piazzò nella rotella SOLO a fine turno su uno slot libero a mia scelta
 - **Disco Viaggio**(nuvola): posso pescare una nuova carta isola, o se ce ne sono isole in gioco posso muovere il mio ambasciatore di isola in isola per ottenere benefici. Non si può restare fermi. Ogni volta che scopro una nuova tessera isola tiro fuori tot navi come indicato nell'isola e le piazzò sopra l'isola (= numero di giocatori + 1/-1/-2).
 - Devo Pagare una risorsa a scelta per ogni ambasciatore avversario presente su quell'isola
 - Dopo posso scegliere SOLO una di queste azioni:
 - **Nave:** prendere una nave e aggiungerla al proprio pianoro
 - **Fabbrica:** prendere la tessera fabbrica più in alto dal mio pianoro e piazzarla nell'isola. Si guadagnano quel numero e tipo di segnalini magazzino indicati e si piazzano nel lato vuoto vicino al pianoro.
Le fabbriche generano conoscenza e permettono di produrre beni in futuro
 - **Disco Utensili** (martelletto). Posso fare SOLO una di queste azioni:
 - **Migliorare:** Posso migliorare(=ruotare) una azione che si trova nella parte superiore della mia rotella (Quindi inattiva) o una azione che ho già attivato in questo turno. Le azioni migliorate valgono praticamente per due. Con una miglioria posso anche migliorare un'altra azione miglioria. Non posso usare una miglioria appena attivata nello stesso turno.
 - **Produzione:** Pagare costo in risorse mostrato sul lato vuoto di un magazzino per produrre quel bene e girare il segnalino su lato pieno. Al massimo un bene per tipo ma è possibile produrre diversi beni.
 - **Disco bonus:** Ripeto una azione attivata in questo turno. Se il disco bonus è avanzato posso fare due azioni già fatte o fare due volte una azione già fatta.

3. Fase Politica(opzionale) =>

- **Azione Intrigo:** Influenzare consigli della città di Noria
 - Pagando un segnalino conoscenza, vado a migliorare il tracciato spostando un cubetto grigio in una sala dalla riga superiore a quella inferiore. Dopo scelgo un altro tracciato e tolgo un cubetto grigio dalla riga superiore danneggiando gli altri giocatori.
 - Se scelgo più volte l'azione nel mio turno la prima volta costa 1, poi 2, 4, 8, ..

4. Fase Amministrazione=>

- Ruoto le rotelle di uno step
- Ottieni conoscenza a seconda delle fabbriche costruito (1 conoscenza per ogni simbolo visibile nel pianoro)
- Piazza sulla ruota i dischi acquistati