

----- SETUP -----

Tabelloni Centrali

Piazzare i tabelloni di gioco al centro del tavolo.

- (1) Dividere le Riverboat in base alla loro capacità (numeri in basso) ed effetto (notare che ci sono due versioni delle navi con capacità 2 e 3) e posizionare ogni tessera a faccia in su lungo la corrispondente posizione sulla plancia di New Orleans. Sposta la tessera più in alto sul tabellone;
- (2) Piazzare un lavoratore in ognuno dei 4 spazi del tracciato dei round;
- (3) Mescolare le carte coltivazione e posizzionarle accanto al tabellone;
- (4) Mescolare le carte opportunità e posizzionarle accanto al tabellone;
- (5) Pescare quattro carte opportunità e posizzionarle nell'apposito spazio sul tabellone;
- (6) Posizionare i fienili, i pozzi, i supervisori e le monete vicino al tabellone a formare una riserva generale.
N.B.: il numero di pezzi nella riserva è limitato;
- (7) Mescolare le tessere raccolto nei tre formati: singoli, doppi e tripli in tre pile separate a faccia in giù.
Riempire i relativi spazi sul tabellone segnapunti fino a rivelare a faccia in su l'ammontare di ogni tipo di tessera raccolto;
- (8) Posizionare le cinque tessere fase in posizione raggiungibile da tutti i giocatori.

Plancia Personale

Prendi casualmente una plancia giocatore e piazzala di fronte a te. Le quattro plance giocatore differiscono per la configurazione dei campi e il colore del giocatore è mostrato sul tetto del capannone in basso. Lascia un po' di spazio sopra e a fianco per altri componenti che verranno piazzati.

- (1) Prendi un segnalino Harbor Master (giallo) e posizionalo sullo spazio corrispondente della tua plancia in base al numero dei giocatori;
- (2) Prendi i seguenti componenti e piazzali nella tua riserva personale a fianco della tua plancia personale:
13 lavoratori 2 supervisori 3 monete;
- (3) Prendi i due segnalini punteggio del tuo colore (mostrano "0/50" e "100/150") e piazza il segnalino "0/50" dalla parte vuota sullo "0" del tracciato dei punti;
- (4) Scegli casualmente il primo giocatore e consegnagli il segnalino primo giocatore.

----- TURNO DI GIOCO -----

Il gioco si svolge lungo 4 round. Ogni round inizia scegliendo le tessere fase che ti daranno un vantaggio durante lo svolgimento del gioco. Poi ognuna delle cinque fasi viene svolta nel seguente ordine:

1. Coltivare
2. Piantare
3. Raccogliere e spedire
4. Opportunità
5. Punteggio

Alla fine del quarto round, si guadagneranno punti vittoria in base alle monete residue, ai campi completati, dalla posizione raggiunta dall'Harbour Master sul tracciato del porto e per il maggior numero di agenti posizionati a New Orleans, rispetto ai tuoi avversari (vedi punteggio finale sotto).

INIZIO DEL ROUND -----

Preparare i tabelloni di gioco per il round in corso:

- Posizionare a faccia in su negli spazi vuoti le tessere raccolte nell'apposito tabellone del "punteggio e riserva raccolto" nello spazio appropriato (esagono singolo, doppio e triplo)
- Assicurati che ci sia una nave per ciascun tipo sul tabellone di gioco (se disponibili)
- Posiziona a faccia in su una carta opportunità per ciascuno dei 4 spazi sul tabellone New Orleans
N.B. per il primo round questa operazione è già stata svolta nel setup

Il primo giocatore sceglie una delle cinque tessere fase. Scegliere una tessera significa che durante quella fase agirete per primi ricevendo il bonus ad inizio della fase stessa. Poi il giocatore alla sinistra del primo sceglie una delle rimanenti e così via in senso orario fino ad esaurimento delle tessere fase. Uno o due giocatori potrebbero avere più tessere fase.

Variante: se vuoi il primo giocatore può prendere in mano tutte le tessere fase sceglierne una e passare le rimanenti al giocatore alla sinistra e così via fino ad esaurimento ed in senso orario.

LE CINQUE FASI DEL ROUND -----

Dopo la scelta delle tessere, risolvere in ordine le cinque fasi una ad una. All'inizio di ogni fase, il giocatore che detiene la tessera fase corrispondente riceve il bonus (mostrato sulla tessera). Durante ciascuna fase, il gioco procede in senso orario a partire dal giocatore che ha scelto la tessera fase. Le fasi verranno spiegate in dettaglio nelle pagine successive.

Monete: le monete sono importanti! Esse conferiscono un punto vittoria ciascuna alla fine del gioco e ti permettono di derogare alle regole generali durante le varie fasi in vari modi. Non c'è limite al numero di monete che puoi spendere durante un round (anche se puoi spendere una moneta per volta per modificare l'azione). Se le monete nella riserva generale si esauriscono, non potrai ottenerne fino a che qualcuno non le spende rimettendole nella riserva.

FINE DEL ROUND -----

Il round termina dopo che le cinque fasi di cui è composto sono state interamente svolte.

- Al termine dei round 1, 2 e 3, rimetti a disposizione la tessera fase scelta al centro del tavolo, fai girare il segnalino primo giocatore a sinistra del detentore corrente e procedi con il round successivo (vedi Inizio del Round sopra). N.B. in 3 giocatori, al termine del terzo round, passa il segnalino primo giocatore a colui che è più arretrato sul tabellone del punteggio. In caso di parità, chi possiede la tessera punteggio sulla cima della pila dei giocatori in parità diventa il primo giocatore.
- Il gioco termina alla fine del quarto round. Procedi con il calcolo del punteggio finale (vedi pagine seguenti), ma tieni accanto alla tua plancia la/e tessera/e fase scelta/e (potrebbero servire in caso di pareggio).

1 - Fase Coltivazione

Bonus della tessera fase: prendi un lavoratore dal tracciato dei round e piazzalo nella tua plancia

Fase azione: posiziona fino ad 8 lavoratori

Abilità delle monete: ignora una carta coltivazione rivelata quando posizioni un lavoratore

Durante questa fase, preparerai i tuoi campi per piantare poi gli ortaggi sulla base delle carte coltivazione rivelate.

Se possiedi la tessera fase col numero "I", **come bonus**, prendi il lavoratore più a sinistra del tracciato round (utile a tenere memoria dei round rimanenti) e posizionalo immediatamente in uno dei tuoi campi liberi a tua scelta. Questo lavoratore non conta ai fini degli 8 che puoi piazzare durante la fase (è aggiuntivo).

Poi pesca 8 carte coltivazione dal mazzo e mettile a faccia in giù di fronte a te. Rivela la prima carta fra queste comunicando agli altri giocatori il colore estratto. Il colore mostrato corrisponderà ad uno di quelli presenti sulla tua plancia personale o potrà essere una carta "jolly". (I piccoli simboli sulle carte e sui campi corrispondono allo stesso colore).

Ciascun giocatore che possiede un lavoratore nella sua riserva personale **deve** piazzarlo in un campo vuoto della sua plancia personale e corrispondente al colore della carta mostrata (che non contenga già un lavoratore). Se una carta jolly viene rivelata, puoi piazzare il lavoratore su un colore a scelta. **Non puoi** decidere di saltare il posizionamento di un lavoratore – finché ne hai **devi** piazzarne uno.

Spendendo una moneta, puoi ignorare la carta rivelata e piazzare il lavoratore su un campo libero a tua scelta.

Una volta che i lavoratori sono stati piazzati dai giocatori, rivela la successiva carta coltivazione dal mazzetto delle 8 carte pescate dal mazzo principale e risolvi fino ad esaurimento nello stesso modo descritto sopra. Continua fino a quando tutte le 8 carte coltivazione sono state mostrate.

N.B.: se non hai campi vuoti rimasti del colore mostrato, piazza un lavoratore su un campo vuoto di tua scelta sulla tua plancia. Se **non hai più lavoratori**, non partecipi al proseguimento di questa fase.

CONSIGLIO: prendi in considerazione di raggruppare i lavoratori! Dove posizioni i lavoratori in questa fase determinerà dove potrai piazzare le tessere raccolto nella fase successiva. Se i tuoi lavoratori sono separati fra loro, sarai in grado di posizionare solo tessere raccolto formate da un esagono nella fase successiva.

CONSIGLIO: otterrai punti bonus al termine della partita per ogni campo (di ciascun colore) completamente occupato sulla tua plancia. Usa le carte jolly e le monete per aiutarti a riempire gli ultimi spazi liberi.

2 – Fase Piantazione

Bonus della tessera fase: ricevi una moneta dalla riserva

Fase azione: metti le tessere raccolto sotto i tuoi lavoratori

Abilità delle monete: scegli una tessera raccolto da 1 o 2 esagoni presa dalla pila di pesca (faccia in giù)

Durante questa fase, planterai le tessere raccolto nei campi che hai preparato durante la fase di coltivazione.

Se possiedi la tessera fase col numero "II", **come bonus**, prendi una moneta dalla riserva generale (se ne rimane qualcuna) e mettila nella tua riserva personale.

Poi prendi **una delle tessere raccolto** dal tabellone "punteggio e scorta raccolto" e piazzala sulla tua plancia. Le tessere raccolto sono formate da 1, 2 o 3 esagoni che mostrano uno o 2 dei 5 tipi di raccolto disponibili. La tessera deve essere posiziona, in base alla sua forma, sotto 1, 2 o 3 lavoratori posti sopra ai

campi vuoti (senza una tessera raccolto sotto di essi). Posiziona la tessera al di sotto dei lavoratori, così che i lavoratori si trovino sopra la tessera scelta.

Spendendo una moneta, puoi invece scegliere fra le tessere raccolte da 1 o 2 esagoni (**non da 3!**) dalle rispettive pile coperte a faccia in giù. Mescola le tessere rimanenti dopo la scelta. Se hai deciso di spendere una moneta, devi prendere una tessera dalla pila di pesca invece che dal tabellone, anche se quelle nella pila non sono di tuo gradimento.

CONSIGLIO: per ciascuna tessera raccolto è presente una sola tessera da 2 esagoni che mostra due raccolti dello stesso tipo (vedi anche le carte composizione del raccolto).

Regole di piazzamento delle tessere raccolte

- La tessera scelta deve essere completamente coperta dai lavoratori.
- Il colore dei campi non ha importanza e la tessera può essere messa sopra a campi di colori diversi
- Una volta piazzata non può più essere spostata
- Non vi è alcun obbligo di far coincidere fra loro le stesse tipologie dei raccolti mostrati sulle diverse tessere raccolte posizionate (ma ci sono diverse ragioni per le quali è importante raggruppare raccolti dello stesso tipo fra loro vedi "Edifici")
- Se posizioni tessere da 2 o 3 esagoni ottieni **subito** 1 e 2 punti vittoria, rispettivamente, come indicato sulla tessera raccolto.

Gli spazi sul tabellone **non vengono riempiti** durante questa fase, con una sola eccezione: all'inizio del tuo turno, se possiedi lavoratori su campi vuoti e le tessere raccolte disponibili non sono utili a posizionarle sotto i tuoi lavoratori, immediatamente procedi a riempire l'intero tabellone con le tessere raccolte e poi prendi una tessera.

Esempio: È il turno di Annabelle che ha un lavoratore posto su un campo vuoto sulla sua plancia, ma sono presenti solo tessere da 2 esagoni sul tabellone. Annabelle riempie tutti gli spazi da 1, 2 e 3 esagoni e poi sceglie una tessera da 1 esagono.

Il giocatore successivo in ordine di turno sceglie una tessera raccolta e la piazza sulla sua plancia. Continuare a scegliere fino a che **tutti i lavoratori** posizionati durante la fase precedente hanno una tessera raccolta sotto di essi (nessun lavoratore può rimanere su un campo vuoto alla fine della fase). I giocatori senza lavoratori rimasti sui campi vuoti vengono saltati. È possibile (e solito) che alcuni giocatori svolgano questa fase più a lungo di altri.

N.B.: nel raro caso in cui le tessere da 1 esagono fossero del tutto finite quando hai ancora un singolo lavoratore su un campo vuoto, riporta quel lavoratore nella tua riserva personale e salta il resto della fase, una volta che non puoi più posizionare tessere raccolte.

3 – Fase Raccolto e Spedizione

Bonus della tessera fase: ottieni un avanzamento dell'Harbor Master sul tracciato del porto

Fase azione: carica fino a 2 navi (**Round 4:** 3 navi)

Abilità delle monete: prendi una nave dalla pila di pesca

Durante questa fase, raccoglierai dai tuoi campi e caricherai le navi col tuo raccolto.

Se possiedi la tessera della fase col numero "III", **come bonus**, avanza il tuo Harbor Master di un passo sul tracciato del porto. Poi carica una delle navi presenti sul tabellone di New Orleans. Per caricare una nave,

devi riempirla rimuovendo l'esatto numero di lavoratori da un qualsiasi punto della tua plancia personale e corrispondenti alla capacità della nave stessa (vedi box sotto) e **tutti da una piantagione di un solo tipo**. I lavoratori rimossi tornano nella tua riserva personale, per essere piazzati sui campi nel round successivo o usati come Agenti.

Navi

Le tessere navi hanno due caratteristiche: **capacità** (è anche il valore dei Punti Vittoria che la nave potenzialmente conferisce a fine partita) ed un **beneficio** immediato di monete, punti vittoria, avanzamenti dell'Harbor Master, Edifici o abilità di piazzare agenti a New Orleans (vedi sotto).

Posiziona la nave sull'incavo più a sinistra della tua plancia personale nello spazio in alto. Puoi passare senza prendere una tessera nave. Se lo fai non potrai ottenere altre tessere nave durante questo round.

Spendendo una moneta, puoi prendere una nave a tua scelta dalla pila di pesca corrispondente (soltanto una nave di ciascuna capacità è disponibile in ogni round senza l'uso della moneta). Se un tipo di nave è esaurita, non puoi scegliere quel tipo e non sarà disponibile per il resto della partita.

Quando posizioni una nave sulla tua plancia, puoi ottenere i benefici raffigurati. Ci sono due tipi differenti di navi con capacità di carico 2 e 3, ciascuna con differenti benefici (vedi sotto).

Nave capacità 1 Ottieni una moneta (se ve ne sono nella riserva) e muovi l'Harbor Master di tre spazi	Nave capacità 3 Ottieni 3 PV e muovi l'Harbor Master di uno spazio	Nave capacità 5 Ottieni 1 Supervisore e puoi inviare 1 lavoratore a New Orleans (vedi pagine successive)
Nave capacità 2 Ottieni 1 PV e muovi l'Harbor Master di 2 spazi	Nave capacità 3 Ottieni 3 PV ed una moneta dalla riserva generale (se ve ne sono)	Nave capacità 6 Ottieni un edificio e puoi inviare fino a 2 lavoratori a New Orleans
Nave capacità 2 Ottieni 2 PV e muovi l'Harbor Master di 1 spazio	Nave capacità 4 Ottieni un fienile (vedi "edifici")	Nave capacità 7 Ottieni un edificio e puoi inviare fino a 3 lavoratori a New Orleans

Tracciato Porto

Il tracciato porto sulla tua plancia è dove l'Harbor Master compie i suoi passi in avanti, sempre viaggiando verso New Orleans (lato destro del tracciato). Ci sono delle parti incavate per le tessere nave che andrai ad acquisire e sistemare da sinistra verso destra lungo il bordo superiore della tua plancia. Soltanto le navi raggiunte o superate dal tuo Harbor Master ti daranno Punti Vittoria al termine della partita. Comunque: anche se il tuo Harbor Master non sarà quello che avrà raggiunto lo step più lontano sul tracciato, riceverai solo la metà del valore delle tessere nave!

Edifici

Questo è il termine generale che identifica **Fienili, Pozzi e Supervisor**. Se ottieni un fienile o un pozzo, devi immediatamente posizionarlo sulla tua plancia. I Supervisor vengono posizionati solo nella fase punteggio. Se un edificio è esaurito nella riserva generale, puoi sceglierne un altro fra i rimanenti. Se sono tutti esauriti, caso veramente raro, non ottieni nulla.

Fienili: posiziona il fienile su un campo vuoto della tua plancia. I fienili conferiscono punti per le tessere raccolto dello stesso tipo che lo circondano completamente (vedi anche fase punteggio). Puoi piazzare i fienili anche uno accanto all'altro, anche se non è consigliato.

Pozzi: posiziona il pozzo sopra una tessera raccolto (con o senza un lavoratore su di essa) di un tipo sul quale non hai già messo un pozzo. I pozzi conferiscono punti per gruppi continui di tessere raccolto dello stesso tipo inclusa quella dove viene posto il pozzo (vedi anche fase punteggio). Puoi avere al massimo un pozzo per ogni tipo di tessera raccolto.

Supervisori: posiziona il supervisore nella tua riserva personale. Puoi usare i supervisori durante la fase punteggio per conteggiare Fienili, Pozzi e carte opportunità (vedi anche fase punteggio).

Agenti

I lavoratori posizionati a New Orleans diventano **Agenti**, al lavoro a caccia di affari per te. Solamente i lavoratori nella tua riserva personale possono diventare agenti. Presta attenzione a posizionare gli agenti nella parte del tabellone corrispondente al tuo colore (indicato sulle scale nel colore dei giocatori)! Una volta posizionato, l'agente resta a New Orleans fino al termine della partita andando a ridurre la quantità di lavoratori disponibili per i tuoi campi. Ottieni un Punto Vittoria durante la fase punteggio di ogni round per ogni agente che hai inviato a New Orleans ed altri punti alla fine della partita se avrai più agenti degli altri giocatori.

Bonus raccolto

Appena avrai raccolto i tuoi lavoratori da almeno 9 tessere raccolto di **uno stesso tipo** durante il gioco (ovunque sulla tua plancia e non necessariamente nello stesso round), puoi prendere un edificio (fienile, pozzo o supervisore) a tua scelta dalla riserva (i fienili ed i pozzi vanno piazzati immediatamente). Non puoi ottenere questo bonus per tessere raccolto dello stesso tipo, ma puoi ottenerlo più volte per tessere raccolto differenti.

4 – Fase Opportunità

Bonus della tessera fase: ottieni un Punto Vittoria

Fase azione: ottieni una carta opportunità a faccia in su ed ottieni il bonus

Abilità delle monete: prendi una carta opportunità dal mazzo a faccia in giù e non ottieni il bonus

Durante questa fase, otterrai la possibilità di prendere una carta opportunità dal tabellone. Ogni spazio dove vengono poste le carte opportunità raffigura un bonus che otterrà il giocatore in aggiunta alla carta scelta.

Se possiedi la tessera della fase col numero "IV", **come bonus**, ottieni immediatamente un Punto Vittoria. Poi scegli **una carta opportunità a faccia in su** dal tabellone di New Orleans e piazzala accanto alla tua plancia personale. Ottieni immediatamente anche il bonus mostrato sopra allo spazio da dove hai preso la carta (ricevi 1 supervisore; invia 1 lavoratore a New Orleans, fai fare 2 passi all'Harbor Master o prendi una moneta).

N.B.: non conteggi immediatamente le carte prese durante questa fase! Avrai la possibilità di farlo durante la fase punteggio.

Spendendo una moneta, puoi scegliere una carta opportunità presa dal mazzo di pesca posto a faccia in giù invece di una delle carte mostrate sul tabellone. Non ottieni alcun bonus e devi scegliere una carta dal mazzo se hai speso una moneta. Posiziona la carta a faccia in su accanto alla tua plancia.

Il giocatore successivo in senso orario può prendere una delle carte opportunità rimaste o spendere una moneta per prenderne una dal mazzo di pesca. Continuare fino a che i giocatori hanno avuto la possibilità di prendere una carta. Infine, se vi sono carte opportunità rimaste sul tabellone rimettile in qualsiasi ordine a faccia in giù sotto il mazzo di pesca.

Il seguente schema riassume i possibili punti vittoria che puoi ottenere con le carte opportunità:

Ottieni 1 PV per ogni campo di mais in cui hai raccolto (max 15 PV)	Ottieni 3 PV per ogni tipo di ortaggio che hai raccolto (max 15 PV)
Ottieni 1 PV per ogni campo di patate in cui hai raccolto (max 15 PV)	Ottieni 2 PV per ogni tuo agente a New Orleans (max 14 PV)
Ottieni 1 PV per ogni campo di zucche in cui hai raccolto (max 15 PV)	Ottieni 5 PV e puoi inviare fino a due lavoratori a New Orleans
Ottieni 1 PV per ogni campo di rape in cui hai raccolto (max 15 PV)	Ottieni 5 PV ed il tuo Harbor Master fa due passi sul tuo tracciato del porto
Ottieni 1 PV per ogni campo di grano in cui hai raccolto (max 15 PV)	Ottieni 7 PV ed il tuo Harbor Master fa un passo sul tuo tracciato del porto

5 – Fase Conteggio

Bonus della tessera fase: scegli uno: ottieni 1 moneta o fai 1 passo con il tuo Harbor Master o invia 1 lavoratore a New Orleans

Fase azione: posiziona fino a 2 Supervisor (Round 4: fino a 3 supervisor)

Abilità delle monete: -----

Durante questa fase, userai i supervisor per conteggiare fienili, pozzi e carte opportunità ed otterrai Punti Vittoria per i tuoi supervisor attivi e per i tuoi agenti a New Orleans.

Se possiedi la tessera col numero “V”, **come bonus**, puoi alternativamente ottenere una moneta dalla riserva generale (se ve ne sono), o inviare un lavoratore a New Orleans o far avanzare di un passo il tuo Harbor Master sul tuo tracciato porto.

Poi usa fino a **due Supervisor** dalla tua riserva personale per conteggiare i tuoi fienili, pozzi e carte opportunità. Per conteggiare fienili, pozzi e carte opportunità, posizionaci sopra il supervisore. Non puoi posizionare un secondo supervisore sullo stesso spazio (fienili, pozzi e carte opportunità non possono mai essere conteggiati due volte). Puoi anche passare e non posizionare supervisor per quel round. Una volta piazzati, i supervisor restano dove sono fino alla fine della partita.

Se posizioni un supervisore su un **fienile**, ottieni immediatamente 2 PV da ogni tessera raccolto ad esso adiacente e dello stesso tipo (fino a 12 PV se il fienile è circondato da 6 tessere raccolto dello stesso tipo). Se aggiungi tessere del tipo conteggiato in un secondo momento, non otterrai punti vittoria addizionali.

Se posizioni un supervisore su un **pozzo**, ottieni 1 PV per un gruppo continuo di tessere raccolto dello stesso tipo, inclusa la tessera raccolto con il pozzo su di essa. Se espandi un'area già conteggiata e vi posizioni successivamente un pozzo non ottieni punti vittoria addizionali.

Se posizioni un supervisore su una **carta opportunità**, ottieni punti in base ai requisiti mostrati dalla stessa (vedi sopra)

N.B.: inizi il gioco con solo 2 Supervisorì e ci sono solo tre modi di ottenerne altri: dalle navi (capacità 5, 6 e 7) conteggiando i bonus raccolto e prendendo una carta opportunità dallo spazio con il supervisore.

Dopo aver conteggiato o passato, il giocatore successivo in senso orario può posizionare fino a 2 supervisorì e così via fino a che ogni giocatore a piazzato fino a 2 supervisorì o ha passato.

N.B.: nel Round 4, puoi piazzare fino a 3 supervisorì.

Dopo aver posizionato i Supervisorì, **ottieni 1 PV per ogni supervisore attivo** (quelli che hanno attivato un punteggio su un fienile, pozzo o carta opportunità in questo round o in uno precedente) e **1 PV per ogni agente a New Orleans**.

Altre carte opportunità

Ottieni 2 PV per ogni moneta nella tua riserva (max 14 PV). Non perdi le monete.	Ottieni 2 PV per ogni tessera raccolto formata da 3 esagoni posta sulla tua plancia (max 14 PV).
Ottieni 5 PV per ogni fienile sulla tua plancia personale (max 15 PV).	Ottieni 1 PV per ogni campo occupato lungo il bordo della tua plancia (max 15 PV).
Ottieni 5 PV per ogni pozzo sulla tua plancia personale (max 15 PV).	Scegli 2 delle tue navi. Ottieni PV pari alla somma delle loro capacità (max 14 PV)
Ottieni 3 PV per ogni fienile ed ogni pozzo sulla tua plancia personale (max 15 PV).	

Tracciato punteggio

Ogni volta che ottieni punti vittoria, avanza il tuo segnapunti sul tracciato del punteggio. Se ci sono segnalini di altri giocatori sullo spazio raggiunto, metti il tuo segnalino sopra gli altri. Gira il segnapunti sull'altro lato o rimpiazzalo con il segnalino "100/150 Punti Vittoria" quando raggiungi altrettanti Punti Vittoria sul tracciato.

----- PUNTEGGIO FINALE -----

Dopo aver completato il Round 4, la partita termina. Ottieni punti vittoria aggiuntivi per:

- 1 PV per ogni moneta residua
- 7 PV per ogni colore di campo interamente coperto nella tua plancia personale da tessere raccolto o da fienili
- 2 PV per ogni edificio non conteggiato (fienile, pozzo o supervisore)
- **Punteggio Porto**
- **Punteggio Bonus Agenti**

Punteggio porto

Determinate il giocatore il cui Harbor Master ha viaggiato di più lungo il tracciato porto della propria plancia personale. In caso di parità il giocatore in possesso, fra quelli in pareggio, della tessera fase col numero più basso (del Round 4) viene considerato il più lontano (esempio: il possessore della tessera Fase Coltivazione batte il possessore della tessera fase Opportunità). Quel giocatore ottiene **l'intero valore** di PV delle navi che il suo Harbor Master ha superato o raggiunto. Il numero di PV conferito da ciascuna nave è pari alla sua capacità. Tutti gli altri giocatori ottengono **metà del valore** della somma delle navi che il loro Harbor Master ha superato o raggiunto (arrotondando per eccesso). Tutte le tessere nave più avanti dell'Harbor Master non conferiscono punti.

Esempio: Annabelle ottiene $4+2+7+1+5= 19$ PV se il suo Harbor Master sarà quello più avanzato sul tracciato alla fine della partita; altrimenti otterrà $19/2= 10$ PV (arrotondando per eccesso).
L'illustrazione nell'angolo in alto a destra della tua plancia ti ricorda il funzionamento dell'Harbor Master.

Punteggio Bonus Agenti

Conta il numero di agenti che hai posizionato a New Orleans.

- il primo giocatore ottiene 20 PV
- il secondo giocatore ottiene 10 PV
- il terzo giocatore ottiene 5 PV
- il quarto giocatore non ottiene punti

Questa classifica conta per qualsiasi numero di giocatori. In caso di parità fra più giocatori, ottiene il punteggio via via più alto, il possessore della tessera fase col numero minore. Devi aver piazzato almeno un agente a New Orleans per ottenere punti vittoria.

----- **VINCITORE** -----

Vince il giocatore con il punteggio più alto. In caso di parità i giocatori in pareggio condividono la vittoria!