

### 13c. Tasowanie kart towarów

Wszystkie odrzucone lub użyte karty towarów należy umieścić w odpowiadających im taliach.

#### Rozdzielenie kart towarów wg bloków

Jeśli w użyciu są karty dla obu bloków (wschód i zachód, 12-18 graczy), wszystkie karty należące do poszczególnych bloków muszą być zebrane i tasowane osobno. Poniższe zasady należy zastosować osobno dla każdego bloku.

**OSTRZEŻENIE:** Nie można mieszać ze sobą kart wschodniego i zachodniego bloku.

Odrzuconych kart nie tasuje się z kartami pozostałymi w talii. Zamiast tego, dla każdej talii z osobna, wszystkie odrzucone karty za wyjątkiem nie zbywalnych katastrof tasuje się, a następnie umieszcza na spodzie odpowiadającej im talii.

Następnie nie zbywalne katastrofy umieszcza się na spodzie pasujących talii. W ten sposób nie użyte karty są wciąż na górze talii, a niezbywalne katastrofy zawsze na jej dnie.

### 13d. Ustalanie zwycięzcy

Na koniec gdy każdy z graczy otrzymuje następujące Punkty Zwycięstwa (PZ):

MIASTA:	1 PZ za każde miasto w na planszy.
KARTY ROZWOJU:	1 PZ za każdą kartę rozwoju o wartości poniżej 100.  3 PZ za każdą kartę rozwoju o wartości pomiędzy 100, a 200.  6 PZ za każdą kartę rozwoju o wartości powyżej 200.
POZYCJA NA TORZE HISTORII:	5 PZ za każde zdobyte pole na Torze Historii. (Te wartości są wydrukowane w dołu Toru Historii)
BONUS TORU HISTORII:	Jeśli tylko jeden gracz przesunie swój znacznik do „ery późnego żelaza” otrzymuje 5 PZ. Jeśli uda się to więcej niż 1 graczowi, nikt nie otrzymuje bonusu.

**Gracz z najwyższą liczbą PZ wygrywa grę!**

Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą liczbę punktów, remis rozstrzyga się następująco:

- I. Pozycja znacznika na Torze Historii.
- II. Gracz z największą ilością Kart Rozwoju (w kolejności):

- wartych 6 PZ.
- wartych 3 PZ.

- III. Łączna wartość wszystkich posiadanych Kart Rozwoju.
- IV. Najwyższa, łączna wartość żetonów kredytu w jednym kolorze.
- V. Najwyższa, łączna wartość wszystkich żetonów kredytów.
- VI. Liczba miast na planszy.
- VII. Liczba żetonów na planszy.
- VIII. Kolejność na Torze Historii.

## 7. Opuszczanie gry

### Opuszczanie gry przed końcem.

Kiedy podczas rozgrywki gracz musi przedwcześnie zakończyć grę, pozostali gracze mogą kontynuować grę wg poniższych zasad.

Przed opuszczeniem spotkania gracz kończy aktualną fazę. Jeśli to możliwe, kończy aktualną turę aż do etapu zmian pozycji na Torze Historii i tasowania kart.

#### Karty gracza i znaczniki Spisu oraz Toru Historii

- Wszystkie Karty Rozwoju oraz żetony kredytu kończące grę gracza są odrzucane.
- Wszystkie karty towarów gracza są odrzucane, tasowane i umieszczane w odpowiadających taliach podczas fazy 13c. Powrót tych kart do talii jest bardzo ważny ponieważ bez nich nie będzie możliwe budowanie pełnych zestawów towarów.

#### Obecność gracza na mapie

- Usun wszystkie pozostałe na mapie statki.
- Umieść 1 żeton „poza grą” na każdym obszarze przynależącym do jego domowego regionu (jak opisano w rozdziale 5, strony 18-19) i usuń z niego wszystkie jednostki gracza oraz pirackie miasta i barbarzyńców.

- Wszystkie jednostki pozostałych graczy pozostają na miejscach. Wszystkie jednostki gracza znajdujące się po za jego regionem domowym zastąpce żetonami barbarzyńców, a jego miasta miastami pirackimi. Funkcjonują one na identycznych zasadach co żetony umieszczona na planszy w standardowy sposób.