

racz posiadający najmniejszą ilość miast na mapie ciągnie karty towarów, jako pierwszy. Następnie kolejny gracz z najmniejszą ilością miast na mapie otrzymuje karty. W przypadku remisu kolejność z Toru Historii jest rozstrzygająca. Gracze nieposiadający na mapie miast nie otrzymują żadnych kart. Każdy gracz ciągnie po jednej karcie z każdej talii, której numer jest niższy lub równy ilości miast gracza na mapie.

Gracze mogą sprawdzać, jakie karty otrzymali, ale nie jest dozwolone przekazywanie tych informacji innym (to może być katastrofa lub towar). Jeśli jakaś talia zostanie wyczerpana gracz nie ciągnie karty z innej talii lub innego zestawu. Zamiast tego otrzymuje jedną kartę „wody”, która może być użyta, jako karta towaru o wartości 0.

Ronald



Judith



Tony



Przykład:

Ronald (Minoia) ma 3 miasta, więc otrzymuje karty jako pierwszy. Ciągnie karty z talii 1, 2 i 3.

Judith (Hellada) i Tony (Egipt) mają po 5 miast, ale Hellada jest wyżej na Torze Historii niż Egipt, dlatego Hellada ciągnie karty przed Egiptem.

Judith ciągnie karty z talii 1, 2, 3, 4 i 5 (karta z 4 talii okazuje się być katastrofą).

Tony powinien ciągnąć karty z talii 1, 2, 3, 4 i 5 ale 2 talia jest pusta, dlatego ciągnie kartę z 1 talii, otrzymuje kartę „wody”, a następnie ciągnie karty z talii 3, 4 i 5.

6b. Dodatkowe zakupy

Kiedy wszyscy gracze otrzymali swoje karty towarów, każdy z graczy (w tej samej kolejności, co w kroku 6a) może kupić dowolną ilość dodatkowych kart towarów i/lub spasować. Gracz może sprawdzić otrzymane karty zanim podejmie decyzję o ewentualnym zakupie.

Początkowo gracze mogą nabyć tylko kartę z 9 talii za 15 żetonów ze skarbca. Gracze nie mogą liczyć ile kart pozostało w danej talii (chyba, że jest ona pusta).

Gracz musi zapłacić za kartę przed jej otrzymaniem. Jeśli talia jest pusta gracz wciąż może zdecydować o kupnie karty z tej talii, otrzymuje wtedy kartę „wody” płacąc za nią standardową cenę. Po otrzymaniu karty lub spasowaniu nie jest możliwa zmiana zdania. Gracz nie może informować innych, jaką kartę zakupił. Nie jest także możliwy zwrot karty (np z powodu kupna katastrofy, a nieoczekiwanego towaru).

Podział kart towarów na bloki

Jeśli używane są jednocześnie karty z bloku wschodniego i zachodniego (12-18 graczy), gracze z zachodu losują i kupują karty wyłącznie z kart „zachodnich”, a gracze ze wschodu z kart „wschodnich”. Jeśli jakaś talia zostanie wyczerpana gracz nie ciągnie karty z innego bloku, ale otrzymuje w zamian kartę „wody”.

7. Handel

Limit czasu

Sugerujemy ograniczenie tej fazy do 10 minut przy użyciu stopera widocznego dla wszystkich graczy. Niektóre grupy wolą dłuższe lub krótsze fazy handlu - nic nie stoi na przeszkodzie, aby dostosować ten czas do wymagań grupy.

Wartość kart towarów

Pojedyncza karta towaru jest warta tyle samo ile wynosi numer talii, z której pochodzi, jest także widoczna w pierwszym polu u dołu karty.

Wartość większej ilości kart można odczytać z odpowiedniego pola na karcie towaru. Drugiego w przypadku 2 kart, trzeciego przy 3 itd.

Wartość zestawu jest obliczana następująco:

wartość zestawu = (liczba kart w zestawie)² x wartość pojedynczej karty.

Towary o tej samej podstawowej wartości, ale o innej nazwie nie traktuje się, jako jeden zestaw i są warte tylko tyle ile połączona wartość pojedynczych zestawów.



Wartość: 3 V



Wartość: 12



Wartość: 18