

# MERCHANTS & COVES



# ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟ MERCHANTS COVE

όπου δεν είσαι ούτε ήρωας ούτε κακός—  
μόνο ένας απλός έμπορος.

## ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΕΜΠΟΡΑ!

Καλώς ήρθατε στην ξηρά! Το Merchants Cove είναι ένα υψηλό ασύμμετρο Eurogame όπου κάθε παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός διαφορετικού φανταστικού εμπόρου με ένα μοναδικό εμπορικό κατάστημα. Οι έμποροι προσπαθούν να πουλήσουν τα αγαθά τους στους ερχόμενους ταξιδιώτες στις προβλήτες του όρμου—της πιο διάσημης Αγοράς στα Πέντε Βασίλεια. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί το δικό του ρόλο σε σετ περιεχομένων και μηχανισμούς παιχνιδιού για την παραγωγή των προϊόντων του, την αύξηση της αποτελεσματικότητας του καταστήματός του και—το πιο σημαντικό— να γίνει πλούσιος!

Αν και οι έμποροι εργάζονται ξεχωριστά στα εξειδικευμένα καταστήματα τους, ανταγωνίζονται μεταξύ τους για να προσελκύσουν πελάτες, να επηρεάσουν τη ζήτηση για αγαθά και να εξασφαλίσουν χορηγίες από τις τέσσερις αίθουσες των φατριών. Για να πάρουν πλεονέκτημα, οι έμποροι μπορούν να απασχολήσουν τους τοπικούς πολίτες ώστε να εργαστούν στα καταστήματά τους ως προσωπικό. Ή αν τολμούν να κόψουν τις επαφές, μπορούν να κερδίσουν πλεονέκτημα από την σπηλια των διεφθαρμένων απατεώνων—αλλά με ποιο κόστος;

Μετά από τρεις ημέρες πώλησεων στις αγορές, ο πλουσιότερος έμπορος θα ανακηρυχθεί νικητής!

## Σχετικά με τους Κανόνες

Αυτό το βιβλίο Κανόνων καλύπτει τους βασικούς κανόνες του Merchants Cove, οι οποίοι είναι κοινοί για όλους τους παίκτες. Τα άλλα βιβλία κανόνων καλύπτουν τους μοναδικούς κανόνες που ισχύουν για κάθε Έμπορο. Εάν οι μοναδικοί κανόνες ενός Εμπόρου έρχονται σε αντίθεση ή αλλάζουν έναν βασικό κανόνα, υπερισχύει ο κανόνας του Εμπόρου.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΒΑΣΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Αυτό το Βιβλίο
- 1 Κυρίως Ταμπλό
- 1 Τσάντα Εξερευνητών
- 52 Πιόνια Εξερευνητών
  - ▶ 13 Κόκκινοι Πολεμιστές / 13 Πράσινοι Βάρδοι / 9 Μπλε Μάγοι / 9 Κίτρινοι Ευγενείς / 8 Γκρι Απατεώνες
- 6 3-D Πλοία από χαρτόνι
- 12 Πλαστικά Πετράδια Ροζ Διαμάντια” + 100 Χρυσό”
- 5 Εμπορικά Πανό και πλαστικές βάσεις
- 36 Κάρτες Πολιτών
  - ▶ 12 Ντόπιοι
  - ▶ 12 Μισθοφόροι
  - ▶ 12 Ναυτικοί
- 3 Κάρτες Απατεώνων
  - ▶ Εγκληματίες
  - ▶ Καλλιτέχνες
  - ▶ Ληστές
- 4 Κάρτες Εμπόρων (μία για κάθε Έμπορο)
- 60 Κάρτες Διαφθοράς
- 2 Ξύλινα Ποντίκια
- 1 Ξύλινος Δείκτης Φάσης Αγοράς
- 5 Δείκτες Χρυσού (ένας σε κάθε χρώμα παίκτη)
- 5 Ρολόγια (ένα σε κάθε χρώμα παίκτη)
- 2 Δείκτες Εξερευνητή διπλής όψης



2.





## ΣΤΗΣΙΜΟ ΚΥΡΙΩΣ ΤΑΜΠΛΟ

1. Τοποθετήστε το Κυρίως Ταμπλό στο τραπέζι.
2. Τοποθετήστε τα 6 Πλοία στην περιοχή της θάλασσας του Ταμπλό - 3 σε κάθε πλευρά στο Νησί Δράκου.
3. Προετοιμάστε την Στοιβα Πολιτών:
  - Επιλέξτε 2 ή περισσότερα σετ καρτών Πολιτών (Ντόπιους, Μισθοφόρους ή Ναυτικούς), ανακατέψτε τις επιλεγμένες κάρτες μαζί σε μια ενιαία στοιβα και τοποθετήστε την κλειστή πάνω στη γέφυρα
  - Μοιράστε 4 κάρτες ανοιχτές στην Πλατεία της Πόλης.
4. Ανακατέψτε όλες τις κάρτες Διαφθοράς σε μια στοιβα και τοποθετήστε την κλειστή στον καθορισμένο χώρο της.
5. Τοποθετήστε 1 Πολεμιστή, 1 Βάρδο, 1 Μάγο, και 1 Ευγενή στις ανάλογες χρωματιστές αίθουσες Φατριών τους.
6. Τοποθετήστε τους υπόλοιπους 12 Πολεμιστές (κόκκινους), 12 Βάρδους (πράσινους), 8 Μάγους (μπλε) και 8 Ευγενείς (κίτρινους), στην τσάντα Εξερευνητών.
7. Επιλέξτε μια κάρτα Απατεώνα και τοποθετήστε την ανοιχτή στον καθορισμένο χώρο της.
  - a. Τοποθετήστε όσους Απατεώνες υποδεικνύονται στην επάνω δεξιά γωνία της κάρτας στη Σηλιά.
  - b. Τοποθετήστε όσους Απατεώνες υποδεικνύονται στην επάνω δεξιά γωνία της κάρτας στην τσάντα Εξερευνητών.
  - c. Επιστρέψτε τυχόν εναπομείναντες Απατεώνες στο κουτί.
8. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα παίκτη και παίρνει το Ρολόι, το δείκτη Χρυσού, και το Πανό του Εμπόρου αυτού του χρώματος.
9. Στήστε το Ρολόι:
  - a. Τοποθετήστε τον δείκτη Φάσης Αγοράς στο χώρο "12".
  - b. Τοποθετήστε ένα ποντίκι σε κάθε ένα από τους Δείκτες του Ρολογιού.
  - c. Πάρτε το Ρολόι κάθε παίκτη και τυχαία στοιβάξτε τα μαζί στο χώρο "1".
  - d. Όταν δεν παίζετε ένα παιχνίδι 4 παικτών, στήστε το Ρολόι σύμφωνα με τον αριθμό των παικτών:
    - ▶ **2 παίκτες:** Προσθέστε τους δείκτες Εξερευνητή διπλής όψης (αριθμό 2) πάνω από τα εικονίδια "9:30" και "11:30".
    - ▶ **3 παίκτες:** Προσθέστε τον δείκτη Εξερευνητή διπλής όψης (αριθμό 2) πάνω από το εικονίδιο "11:30".
    - ▶ **5 παίκτες (επέκταση):** Προσθέστε τον δείκτη Εξερευνητή διπλής όψης (αριθμό 0) πάνω από το εικονίδιο "3:30".

**Συμβουλή:** Για το πρώτο σας παιχνίδι, (Βήμα 3) Χρησιμοποιήστε τις στοιβες των Ντόπιους και Μισθοφόρων Πολιτών, και (Βήμα 7) Χρησιμοποιήστε τον Εγκληματία -No1 Κάρτα Απατεώνα.



10. Τοποθετήστε τον δείκτη Χρυσού κάθε παίκτη στο χώρο του Μετρητή Χρυσού.
11. Κάθε παίκτης επιλέγει έναν Έμπορο και παίρνει το βιβλίο κανόνων και τα περιεχόμενα που αναλογούν με αυτόν. Προαιρετικά, μπορείτε να τραβήξετε τυχαία τις κάρτες Εμπόρων για να επιλέξετε τους Εμπόρους σας.
12. Οι παίκτες ακολουθούν τώρα τους κανόνες στησίματος από τα βιβλία Κανόνων των Εμπόρων τους.



## ΔΟΜΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ένα παιχνίδι Merchants Cove παίζεται κατά τη διάρκεια 3 Γύρων (ημέρες) και κάθε γύρος χωρίζεται σε 4 Φάσεις:

- **Φάση Άφιξης** - οι πρώτοι Εξερευνητές ξεκινούν για να έρθουν στο Merchants Cove.
- **Φάση Παραγωγής** - οι παίκτες παράγουν **Αγαθά**, εξασφαλίζουν **Χορηγούς** και χειραγωγούν τους Εξερευνητές για να ανταποκριθούν στους στόχους τους.
- **Φάση Αγοράς** - οι παίκτες κερδίζουν **Χρυσό** με την πώληση των Αγαθών τους και από τους Χορηγούς τους.
- **Φάση Καθαρισμού** – Τα Ταμπλό προετοιμάζονται για τον επόμενο γύρο.

Μετά από 3 Γύρους, έρχεται η **Τελική Βαθμολόγηση**. Στη συνέχεια, ο παίκτης που συγκέντρωσε τον περισσότερο χρυσό κερδίζει.

### Φάση Άφιξης

Στη Φάση Άφιξης, οι **Πελάτες** (και πιθανώς **Απατεώνες**) φορτώνουν μερικούς στα σκάφη που βρίσκονται καθ' οδόν προς το Merchants Cove. Αυτό δίνει στους παίκτες μια προκαταρκτική ιδέα για τα χρώματα των Πελατών που ενδέχεται να είναι διαθέσιμα για να πουληθούν τα Αγαθά σας σε αυτόν τον γύρο.

- Βεβαιωθείτε ότι όλα τα Πλοία είναι άδεια και ότι υπάρχουν 3 Πλοία σε κάθε μια πλευρά του Νησιού του Δράκου.
- Τραβήξτε τυχαία και τοποθετήστε 2 Ταξιδιώτες από την Τσάντα Ταξιδιωτών σε κάθε βάρκα.

Εάν ο **Κανόνας Άφιξης** στην κάρτα Απατεώνα εμφανίζει αυτό το εικονίδιο, παραλείψτε τυχόν Απατεώνες που τραβιούνται από την τσάντα και συνεχίστε να τραβάτε έως ότου υπάρχουν μόνο Πελάτες στα Πλοία. Στη συνέχεια, επιστρέψτε τους Απατεώνες που παραλείψατε πίσω στην τσάντα.

Εάν ο Κανόνας Άφιξης εμφανίζει αυτό το εικονίδιο, τότε τοποθετήστε Απατεώνες στα Πλοία όταν τους τραβάτε από την τσάντα.

### Φάση Παραγωγής

Κατά τη **Φάση Παραγωγής**, οι παίκτες εκτελούν διάφορες ενέργειες στους χώρους στους πίνακες καταστημάτων τους για παραγωγή Αγαθών, πρόσληψη Πολιτών, ενεργοποίηση του Προσωπικού και εξασφάλιση Χορηγίων. Οι παίκτες θα επηρεάσουν επίσης την πλευρά τοποθεσίας και άφιξης των Πλοίων και των Πελατών, που θα καθορίσει την αξία των Αγαθών στην επερχόμενη Φάση Αγοράς.

### ΣΕΙΡΑ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑΣ

Η Φάση Παραγωγής παίζεται σε μια σειρά από **Γύρους** του Παίκτη. Το Ρολόι χρησιμεύει ως «χρονοδιάγραμμα», το οποίο καθορίζει τον **Ενεργό Παίκτη** και σηματοδοτεί το τέλος ενός γύρου.

Κάθε σειρά αρχίζει καθορίζοντας τον Ενεργό Παίκτη. Αυτός είναι ο παίκτης του οποίου ο **δείκτης Ρολογιού** του είναι πιο πίσω στο Ρολόι. Εάν οι παίκτες είναι ισόπαλοι, ο παίκτης του οποίου το ρολόι του βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας γίνεται ο Ενεργός Παίκτης.

Ο Ενεργός Παίκτης παίζει την Σειρά του, ακολουθώντας αυτά τα τέσσερα βήματα με τη σειρά:

1. Επιλέγει μια ενέργεια και μετακινεί την Μινιατούρα.
2. Εκτελεί την επιλεγμένη ενέργεια.
3. Τραβάει μια κάρτα Διαφοράς (εάν αναφέρεται).
4. Επιλύει το Ρολόι

Στη συνέχεια, ελέγχει το Ρολόι για να προσδιορίσει τον Ενεργό Παίκτη. Είναι πιθανό ένας παίκτης να παίξει συνεχόμενες φορές.

### ΦΑΣΗ ΑΦΙΞΗΣ



**Σημείωση:** Οι Πελάτες και οι Απατεώνες θεωρούνται διαφορετικά περιεχόμενα στο Merchants Cove.

Όταν ένας κανόνας αναφέρετε στους Πελάτες, εννοεί τα τέσσερα χρώματα Πελατών. Όταν σε αυτό το βιβλίο αναφέρεται στους Εξερευνητές, εννοούνται και οι δύο Πελάτες και Απατεώνες

### ΦΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ



**Παράδειγμα:** σε αυτό το σενάριο είναι η σειρά του μπλε παίκτη

## 1. Επιλέξτε Δράση & Μετακίνηση της Μινιατούρας Έμπορα

Ο ενεργός παίκτης επιλέγει ένα κενό χώρο δράσης στο **Κατάστημά του**, μετακινώντας την φιγούρα του έμπορα του σε αυτόν. Η ίδια τοποθεσία δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί δύο φορές συνεχόμενα, ο Έμπορος πρέπει να μετακινηθεί σε έναν νέο χώρο δράσης. Κάθε χώρος δράσης εμφανίζει ένα συγκεκριμένο εικονίδιο δράσης και ένα κόστος που εκφράζεται σε Ώρες και ενδεχομένως κάρτες Διαφθοράς. Στην συνέχεια ο ενεργός παίκτης εκτελεί την επιλεγμένη ενέργεια, όπου θα πρέπει να πληρώσει το σχετικό κόστος δράσης για την επίλυση του Ρολογιού, τραβώντας μια κάρτα Διαφθοράς εάν υποδεικνύεται.



**ΔΡΑΣΗ**  
**ΩΡΕΣ**  
**ΔΙΑΦΘΟΡΑ**

## 2. Εκτελέστε Δράση

Ο ενεργός παίκτης εκτελεί πλήρως την ενέργεια του επιλεγμένου χώρου δράσης. Υπάρχουν δύο δράσεις κοινές για όλους τους παίκτες: **Πρόσληψη Πολιτών και Ενεργοποίηση Προσωπικού** (βλέπε σελίδα 10).

Όλες οι άλλες ενέργειες είναι μοναδικές για κάθε Έμπορο και περιγράφονται στα αντίστοιχα βιβλία κανόνων τους.

Οι παρακάτω γενικοί κανόνες που ισχύουν για τις δράσεις:

- Όλα τα περιεχόμενα θεωρούνται με περιορισμένη ποσότητα.
- Όταν τα Αγαθά παράγονται, πρέπει να επιδεικνύονται εμφανώς στο **Ράφι Πώλησης** του παίκτη για να μπορούν να το δουν όλοι.

Θεματικά, κάθε έμπορος παράγει μοναδικά Αγαθά. Όλα τα Αγαθά του προσδιορίζονται με ένα από τα τέσσερα χρώματα (κόκκινο, πράσινο, μπλε, ή κίτρινο) και ένα από τα δύο μεγέθη (μεγάλο ή μικρό). Το χρώμα καθορίζει ποιои πελάτες μπορούν να αγοράσουν εκείνο το Αγαθό και το μέγεθος καθορίζει σε ποια Προβλήτα το Αγαθό μπορεί να πωληθεί. **Σημείωση:** Υπάρχουν περισσότεροι κόκκινοι 🏠 Πολεμιστές και πράσινοι 🌿 Βάρδοι από τους μπλε 🧙 Μάγους και τους κίτρινους 🐛 Ευγενείς. Ωστόσο, τα κόκκινα και πράσινα Αγαθά αξίζουν λιγότερο χρυσό από τα κίτρινα και μπλε Αγαθά.



## 3. Τραβήξτε μια Κάρτα Διαφθοράς

Για κάθε ένα 🌐 από τον επιλεγμένο κόστος χώρου δράσης - εάν υπάρχει, ο παίκτης τραβάει κάρτα 1 Διαφθοράς στο απόθεμα του. Οι κάρτες Διαφθοράς παρουσιάζουν είτε ένα εικονίδιο Διαφθοράς ή ένα μείγμα από Διαφθοράς και εικονίδια Φατριών. Κατά τη διάρκεια της Τελικής Βαθμολόγησης, αυτές οι εικόνες θα είναι η αιτία οι παίκτες να χάσουν ή να κερδίσουν χρυσό, ανάλογα (δείτε σελίδα 9). Οι παίκτες μπορούν να εξετάσουν τις κάρτες Διαφθοράς τους, ανά πάσα στιγμή, αλλά θα πρέπει να τις κρατήσουν κλειστές και κρυφές από τους αντιπάλους τους. Η ποσότητα των καρτών Διαφθοράς που έχει κάθε παίκτης, θεωρείται δημόσια πληροφορία.

## 4. Επίλυση του Ρολογιού

Για κάθε ένα 🕒 από το επιλεγμένο κόστος χώρου δράσης, μετακινήστε το δείκτη ρολογιού του ενεργού παίκτη κατά 1 ώρα προς τα εμπρός στο Ρολόι.

- Εάν ο δείκτης ρολογιού περάσει έναν **Δείκτη Εξερευνητή**, ο ενεργός παίκτης παίζει αμέσως την ενεργεία **Φορτώστε τα Πλοία** (δείτε σελίδα 6)
- Εάν ο δείκτης ρολογιού τερματίσει την κίνηση του σε έναν χώρο με το δείκτη ρολογιού ενός άλλου παίκτη, τοποθετήστε τον στην κορυφή
- Ο δείκτης ρολογιού μπορεί να προχωρήσει πέρα από το δείκτη της Φάσης Αγοράς.

**2 και 3 παίκτες:** Όταν περνάτε τον δείκτη ενός διπλού Εξερευνητή, ο ενεργός παίκτης τραβάει 2 Εξερευνητές από την Τσάντα Εξερευνητών και τους τοποθετεί τον έναν μετά τον άλλο επάνω σε Πλοία.

**Σημείωση:** Δεν μπορείτε να προσθέσετε έναν Εξερευνητή σε ένα αγκυροβολημένο Πλοίο. Αν περισσεύει κάποιος Εξερευνητής που δεν μπορεί να τοποθετηθεί, τότε τον επιστρέφετε πίσω στην τσάντα Εξερευνητών.

(Επίλυση του Ρολογιού συνέχεια στην επόμενη σελίδα...)



**Συμβουλή:** Έχοντας πολλά εικονίδια Διαφθοράς για Πολίτες και κάρτες Διαφθοράς μπορεί να είναι επικίνδυνο, δεδομένου ότι κάθε εικονίδιο σας αναγκάζει να χάσετε Χρυσό κατά τη διάρκεια της Τελικής Βαθμολόγησης. Αναζητήστε τρόπους για να απορρίψετε τις κάρτες Διαφθοράς χρησιμοποιώντας Πολίτες ή τις Ικανότητες Προσωπικού.

## Επίλυση του Ρολογιού (Συνέχεια)

Ένας παίκτης δεν μπορεί να μετακινήσει τον δείκτη ρολογιού του πάνω ή μέσα σε ένα Χώρο από τους 2 δείκτες στο Ρολόι αν καλύπτονται από ένα **Ποντίκι**. Στους γύρους 2 και 3 ένας παίκτης μπορεί να μετακινήσει τον δείκτη ρολογιού του πάνω σε έναν από τους 2 Δείκτες στο Ρολόι αντί για μια αριθμημένη ώρα. Κάνοντας το αυτό χορηγεί σε έναν παίκτη μία επιπλέον ώρα κατά τη διάρκεια του Γύρου, ωστόσο:

- Ο παίκτης τραβάει αμέσως 1 κάρτα Διαφθοράς όταν ο δείκτης ρολογιού του περνάει ή τελειώνει την κίνηση του σε ένα από τους 2 Δείκτες στο Ρολόι.
- Ο παίκτης παραιτείται από τον δείκτη Εξερευνητή και δεν **Φορτώνει στα Πλοία**.

Μετά την επίλυση του Ρολογιού, και τον προσδιορισμό του ενεργού παίκτη προχωρήστε στον επόμενο Γύρο.

## Φορτώστε τα Πλοία

Κατά την ενέργεια **Φόρτωσης Πλοίων**, ο παίκτης τραβάει τυχαία 1 Εξερευνητή από την τσάντα Εξερευνητών και τον τοποθετεί σε μια κενή υποδοχή σε ένα **Πλοίο που Ταξιδεύει**. Σκάφη που δεν είναι **Αραγμένα** στις Αποβάθρες θεωρούνται ότι Ταξιδεύουν.

- Ο κανόνας Άφιξης της κάρτας Απατεώνων δεν έχει καμία επίδραση αυτή τη στιγμή. Ωστόσο, ορισμένες κάρτες Απατεώνων έχουν μια επίδραση που περιορίζουν την τοποθέτηση Απατεώνων ή ενεργοποιούνται όταν ένας Απατεώνας τοποθετείται σε ένα Πλοίο.
- Ο παίκτης που γεμίζει την τελευταία κενή θέση σε ένα **Πλοίο που Ταξιδεύει** πρέπει αμέσως να **Αράξει** το Πλοίο σε μια άδεια προβλήτα από την ίδια πλευρά με το Νησί του Δράκου όπου **Ταξιδεύει**. Αφαιρέστε όλους τους Εξερευνητές από το πρόσφατα αγκυροβολημένο Πλοίο και τοποθετήστε τους πάνω στην Προβλήτα.
- Όταν και οι δύο χώροι στις Προβλήτες από τη μία πλευρά του Νησιού του Δράκου είναι κατειλημμένοι, αφαιρέστε αμέσως το Πλοίο που απέμεινε να Ταξιδεύει σε αυτή την πλευρά του Ταμπλό. Καταργήστε όλους τους Εξερευνητές από αυτό το Πλοίο: τοποθετήστε τους Πελάτες στις αντίστοιχες **αίθουσες Φατριών** τους, και τοποθετήστε τους Απατεώνες στη Σπηλιά.
- Όταν και οι τέσσερις χώροι με τις Προβλήτες γεμίσουν με ένα αγκυροβολημένο Πλοίο, σηματοδοτείτε το τέλος του γύρου:
  - ▶ Τοποθετήστε τον δείκτη της Φάσης Αγοράς στο Ρόλοι στον Χώρο Ωρας αμέσως μετά τον επόμενο πιο μακρινό δείκτη ρολογιού ενός παίκτη.
  - ▶ Η ενέργεια **Φόρτωσης Πλοίων** αγνοείται για το υπόλοιπο του γύρου.



## ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΦΑΣΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Εφόσον όλοι οι δείκτες ρολογιών των παικτών ξεπεράσουν η βρεθούν πάνω στον δείκτη της Φάσης Αγοράς, τότε η Φάση Παραγωγής τελειώνει, εφόσον δεν υπάρχουν επιπλέον ενέργειες που θα πρέπει να γίνουν σε αυτό το γύρο.

Μετακινήστε όλους τους Δείκτες Ρολογιών των παικτών που προχώρησαν πέρα από τον δείκτη της Φάσης Αγοράς στην κορυφή του, διατηρώντας την σειρά τους.

Αν και σπάνια, μπορεί να υπάρχουν Πλοία που εξακολουθούν να πλέουν όταν τελειώσει η Φάση Παραγωγής. Σε αυτή την περίπτωση, όλοι οι Εξερευνητές σε αυτά τοποθετούνται στις αντίστοιχες αίθουσες Φατριών τους ή στην Σπηλιά. Αυτό θα αφήσει μια ή περισσότερες κενές θέσεις στις προβλήτες.

## ΦΑΣΗ ΑΓΟΡΑΣ



### Φάση Αγοράς

Στη **Φάση Αγοράς**, οι παίκτες πωλούν αγαθά από τα Ράφια Πωλήσεων τους στους πελάτες στις Προβλήτες για να κερδίσουν Χρυσό.

Μετά οι παίκτες κερδίζουν Χρυσό στην Φάση Αγοράς από Χορηγίες με βάση την ποσότητα των πελατών στις Αίθουσες Φατριών

### Πώληση Αγαθών

Οι παίκτες μπορούν να πουλήσουν οσα εμπορεύματα επιθυμούν κατά τη διάρκεια της Φάσης Αγοράς στις τρεις αποβάθρες. Οι πωλήσεις επιλύονται με την παρακάτω σειρά:

1. Επίλυση της Προβλήτας Παζαριού (αριστερά). **Μεγάλα Αγαθά** μπορούν να πωληθούν σε αυτήν την προβλήτα
2. Επίλυση της Μεγάλης Προβλήτας (κέντρο). **Μικρά Αγαθά** μπορούν να πωληθούν σε αυτήν την προβλήτα
3. Επίλυση της Προβλήτας Μαύρης Αγοράς (δεξιά). Τόσο **Μεγάλα Αγαθά** όσο και **Μικρά Αγαθά** μπορούν να πουληθούν εδώ.
4. Κάθε παίκτης που πουλάει στην Προβλήτα Μαύρης Αγοράς πρέπει να τραβήξει ακριβώς 1 Κάρτα Διαφθοράς.



**Ταυτόχρονο Παιχνίδι:** Η ομάδα σας μπορεί να επιλέξει να ολοκληρώνει την Φάση Αγοράς παίζοντας ταυτόχρονα τις ενέργειες, καθώς οι πωλήσεις των παικτών δεν επηρεάζονται μεταξύ τους. Ωστόσο, παίζοντας με την σειρά προτεραιότητας, επιτρέπει στους παίκτες να αναλύσουν και να κάνουν προσαρμογές της τακτικής τους με βάση τις επιλογές των αντιπάλων τους

Σε κάθε Προβλήτα, οι πωλήσεις γίνονται με τη σειρά προτεραιότητας—με βάση τη στοίβα των δεικτών ρολογιών των παικτών, από πάνω προς τα κάτω. Κατά την πώληση, ο ενεργός παίκτης κάνει όλες τις επιθυμητές πωλήσεις στην τρέχουσα Προβλήτα πριν το παιχνίδι περάσει στον επόμενο παίκτη.

Οι πελάτες αντιπροσωπεύουν τη ζήτηση για συγκεκριμένα Αγαθά. Για κάθε Αγαθό που πωλείται, κερδίζετε χρυσό ίσο με την τιμή που είναι τυπωμένο σε αυτό, πολλαπλασιάζοντας το με τον αριθμό των ταιριαστών χρωματιστών πελατών στην τρέχουσα προβλήτα. Μετακινήστε τον δείκτη Χρυσού σας στον Μετρητή Χρυσού όσο και το ποσό. Αφαιρέστε όλα τα πωληθέντα Αγαθά από το Ράφι Πώλησης σας και επιστρέψτε τα στο απόθεμα σας.

**Μην μετακινείτε** κανένα πελάτη από τις αποβάθρες μέχρι το τέλος της πρώτης Φάσης της Αγοράς. Όλοι οι πελάτες παραμένουν και για τους άλλους παίκτες ώστε να πουλήσουν.

Αγαθά που δεν ταιριάζουν με τους χρωματιστούς πελάτες σε μια προβλήτα δεν μπορούν να πωληθούν.

Κάθε παίκτης μπορεί να πουλήσει οποιαδήποτε ή όλα τα Αγαθά του από το Ράφι Πωλήσεων κατά τη διάρκεια της Φάσης Αγοράς. Τα απούλητα αγαθά διατηρούνται στο Ράφι Πωλήσεων του παίκτη.

**Παράδειγμα:** Σε αυτό το γύρο, η Αλχημιστής έχει παράξει ένα μπλε **Ελιξίριο** (μεγάλο Αγαθό), 2 κόκκινα **Φίλτρα**, και 2 κίτρινα **Φίλτρα** (μικρά Αγαθά).

Πουλάει το **Ελιξίριο** στους 2 Μάγους (μπλε) στην Προβλήτα Παζαριού (αριστερά) για  $8 \times 2 = 16$  Χρυσό και τα κόκκινα **Φίλτρα** στην Μεγάλη Προβλήτα (κέντρο) για  $3 \times 4 = 12$  Χρυσό το καθένα, έχει ένα σύνολο 24 Χρυσό.

Έχει τη δυνατότητα να πουλήσει τα κίτρινα **Φίλτρα** στην Μεγάλη Προβλήτα (κέντρο) για  $4 \times 1 = 4$  Χρυσό το καθένα, ή να τα πουλήσει στην Προβλήτα Μαύρης Αγοράς (δεξιά) για  $4 \times 2 = 8$  Χρυσό το καθένα, ή να τα κρατήσει για κάποιον άλλον πιο κερδοφόρο γύρο.

Εκείνη επιλέγει να ρισκάρει με το τράβηγμα μιας κάρτας Διαφθοράς και τα πουλήσει στην Προβλήτα της Μαύρης Αγοράς. Όλα τα αγαθά που πουλήθηκαν επιστρέφονται στο απόθεμα της, και έτσι κερδίζει συνολικά  $16 + 12 + 12 + 8 + 8 = 56$  Χρυσό, συν την κάρτα Διαφθοράς.

**Συμβουλή:** Η βασική τιμή για τα κόκκινα και τα πράσινα Αγαθά είναι 3 (μικρά) ή 6 (μεγάλα) και η βασική τιμή για τα μπλε και τα κίτρινα Αγαθά είναι 4 (μικρά) ή 8 (μεγάλα) - αλλά να θυμάστε ότι υπάρχουν λιγότεροι μπλε και κίτρινοι Πελάτες στην τσάντα.





## ΧΟΡΗΓΟΙ

Μετά την πώληση Αγαθών, οι παίκτες κερδίζουν Χρυσό για όλα τα ενεργά εικονίδια Χορηγών στη Φάση Αγοράς στο Ταμπλό του Καταστήματος τους. Για κάθε ενεργό εικονίδιο, οι παίκτες εκ των προχωρούν τον Δείκτη Χρυσού τους στον Μετρητή έναν αριθμό διαστημάτων όσος και ο αριθμός Εξερευνητών στην αντίστοιχη Αίθουσα Φατριάς.

### Άμεσες Χορηγίες:

Ορισμένες δράσεις Εμπόρου επιτρέπουν στους παίκτες να κερδίσουν Άμεσες Χορηγίες, αντιπροσωπεύονται από τον κεραυνό στη θέση του εικονιδίου Αγοράς. Αυτές υπολογίζονται με τον ίδιο τρόπο όπως στις Χορηγίες της Φάσης Αγοράς, αλλά βαθμολογούνται μόνο την στιγμή που ενεργοποιούνται



Ένας παίκτης με αυτό το εικονίδιο ενεργό θα κερδίσει 4 Χρυσά κατά τη διάρκεια των Χορηγιών στη Φάση Αγοράς.

## Φάση Καθαρισμού

Παραλείψτε αυτή τη Φάση στον 3ο γύρο και προχωρήστε απευθείας στην **Τελική Βαθμολόγηση**.

Για να προετοιμαστείτε για τον επόμενο γύρο:

- Επιστρέψτε όλους τους Εξερευνητές από τις Προβλήτες στην τσάντα Εξερευνητών. (Μην απομακρύνετε τους Εξερευνητές από τις αίθουσες Φατριών ή από την Σπηλιά.)
- Απορρίψτε τη πιο δεξιά κάρτα Πολιτών από την Πλατεία της Πόλης στο κάτω μέρος της στοίβας των Πολιτών και, στη συνέχεια, ξαναγεμίστε την Πλατεία της Πόλης κανονικά (δείτε σελίδα 10).
- Επαναφορά του Ρολογιού για τον επόμενο γύρο:
  - ▶ Μετά τον 1ο Γύρο, μετακινήστε το ποντίκι από το πρώτο Δείκτη του Ρολογιού στο χώρο "1".
  - ▶ Μετά τον 2ο Γύρο, μετακινήστε το ποντίκι από το δεύτερο Δείκτη του Ρολογιού στο χώρο "2".
  - ▶ Μετακινήστε τη στοίβα Δεικτών των ρολογιών παικτών -χωρίς να αλλάξετε τη σειρά τους- στο χαμηλότερο αριθμημένο χώρο ώρας που δεν καλύπτεται από ένα Ποντίκι.
  - ▶ Μετακινήστε τον δείκτη της Φάσης Αγοράς στο χώρο "12"

Στη συνέχεια, προχωρήστε στη **Φάση Αφίξης** του επόμενου γύρου.



**ΦΑΣΗ  
ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΥ**



## Τελική Βαθμολόγηση

Μετά τον 3ο Γύρο, Όλοι οι παίκτες αποκαλύπτουν τις κάρτες Διαφθοράς τους και λαμβάνουν τις Χορηγίες Τελικής Βαθμολόγησης

- Για κάθε εικονίδιο Φατρίας σε έναν Πολίτη ή κάρτα Διαφθοράς, κερδίζετε Χρυσό όσος και ο αριθμός των Εξερευνητών από την αντίστοιχη Αίθουσα Φατρίας.
- Για κάθε εικονίδιο Διαφθοράς σε έναν Πολίτη ή κάρτα Διαφθοράς, χάνετε Χρυσός όσος και ο αριθμός των Εξερευνητών στη Σπηλιά.

**Σημείωση:** Τα εικονίδια Φατρίας και Διαφθοράς που σκοράρουν στο τέλος του παιχνιδιού έχουν ένα κυκλικό περίγραμμα. Αυτά κυρίως βρίσκονται σε κάρτες Πολιτών και κάρτες Διαφθοράς. Τα εικονίδια Φατρίας που σκοράρουν κατά τη διάρκεια κάθε Φάσης Αγοράς (αλλά όχι στο τέλος του παιχνιδιού) υποδεικνύονται με την ασπίδα. Αυτά κυρίως βρίσκονται στο ταμπλό Καταστήματος του κάθε Εμπόρου.

### Ο παίκτης με τα περισσότερα Χρυσά κερδίζει.

- Αν υπάρχει ισοπαλία, ο παίκτης με τα περισσότερα απούλητα αγαθά στο Ράφι Πωλήσεων του κερδίζει.
- Εάν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, τότε ο παίκτης με τις λιγότερες κάρτες Διαφθοράς κερδίζει.
- Αν υπάρχει ακόμα ισοπαλία, οι ισόπαλοι παίκτες μοιράζονται μεταξύ τους την Νίκη.



**Παράδειγμα:** Από όλο το Προσωπικό που προσέλαβε και τις κάρτες Διαφθοράς που αποκτήθηκαν, ο **Σιδεράς** έχει μαζέψει 4 εικονίδια Πολεμιστή, 1 εικονίδιο Μάγου, και 3 εικονίδια Ευγενή. Υπάρχουν 5 Πολεμιστές (κόκκινοι) στην κόκκινη Αίθουσα Φατρίας, έτσι τα εικονίδια Πολεμιστή σκοράρουν συνολικά  $4 \times 5 = 20$  Χρυσό υπάρχουν 4 Μάγοι (μπλε) και 1 εικονίδιο για  $1 \times 4 = 4$  και υπάρχουν 2 Ευγενείς (κίτρινοι) στην κίτρινη Αίθουσα Φατρίας, έτσι οι Ευγενείς σκοράρουν συνολικά  $3 \times 2 = 6$  Χρυσό. Ο **Σιδεράς** έχει μαζέψει 6 κάρτες Διαφθοράς με 3 Απατεώνες στη Σπηλιά, οπότε χάνει  $6 \times 3 = 18$  Χρυσό. Οπότε το συνολικό σκορ βαθμολογίας από τις Χορηγίες είναι  $20 + 4 + 6 - 18 = 12$  Χρυσό.



**Σημείωση:** εάν ο Δείκτης Χρυσού ενός παίκτη περάσει το " 100 " στο Μετρητή Χρυσού, παίρνει ένα Ροζ πετράδι διαμάντι (αξίας 100 χρυσών) και συνεχίζει να μετακινεί τον δείκτη Χρυσού στον Μετρητή κερδίζοντας Χρυσό.





**Πρόσληψη  
Πολιτών**



**Ενεργοποίηση  
Προσωπικού**

## ΚΟΙΝΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ

Υπάρχουν δύο κοινές δράσεις για όλους τους Εμπόρους: **Πρόσληψη Πολιτών** και **Ενεργοποίηση Προσωπικού**. Οι παίκτες μπορούν να Προσλαμβάνουν Πολίτες από την **Πλατεία της Πόλης** για να τους εντάξουν στο **Ταμπλό Προσωπικού** τους. Όταν προσλαμβάνονται, οι Πολίτες δίνουν για άμεση χρήση τις ικανότητες τους. Στη συνέχεια, έχουν αναθέσει την ικανότητα τους στο Ταμπλό Προσωπικού του παίκτη. Με τη χρήση ενεργοποίησης του Προσωπικού ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει κάθε μία από τις ικανότητες του Ταμπλό Προσωπικού με έναν Πολίτη που του έχει ανατεθεί.

## ΠΡΟΣΛΗΨΗ / ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΟΛΙΤΗ (ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ ΚΟΣΤΟΣ)

Μίσθωση 1 Πολίτη στο Ταμπλό Προσωπικού σας. Για να λάβετε αυτήν την ενέργεια

1. Επιλέξτε μια κάρτα Πολίτη από τις τέσσερις από την Πλατεία της Πόλης
2. Ενεργοποιήστε αμέσως την ικανότητα της κάρτας (Δείτε σελ 11).

• Η ικανότητα πρέπει να χρησιμοποιείται αμέσως, αν είναι δυνατόν.

Διαφορετικά αυτή χάνεται.

3. Σύρετε την κάρτα Πολίτη σε μια κενή υποδοχή πάνω από το Ταμπλό Προσωπικού σας, καλύπτοντας την ικανότητά του Πολίτη με την ικανότητα του Ταμπλό Προσωπικού. Αυτή η ικανότητα Προσωπικού θα είναι διαθέσιμη για μελλοντικές δράσεις Ενεργοποίησης Προσωπικού

• Οι πολίτες δεν μπορούν να μετακινηθούν ή να απορριφθούν οικειοθελώς μόλις προσληφθούν. Ωστόσο, μπορείτε να αντικαταστήσετε μια κάρτα Πολίτη με μια νέα που προσλαμβάνεται. Οι αντικατασταθέντες Πολίτες απορρίπτονται στο κάτω μέρος τη στοίβας Πολιτών.

4. Πληρώστε το κόστος της κάρτας Πολίτη που επιλέξατε.

• Το κόστος της κάρτας είναι τυπωμένο στον κάτω χώρο της Πλατείας της Πόλης

5. Σύρετε όλες τις κάρτες Πολιτών στην Πλατεία της Πόλης προς τα δεξιά, αν είναι εφικτό. Στη συνέχεια, τραβήξτε μια νέα κάρτα από την στοίβα των Πολιτών ανοιχτή για να γεμίσετε τον πιο αριστερό χώρο.

Οι κάρτες Πολιτών ενδέχεται να έχουν εικονίδια Φατριών ή/και Διαφθοράς που εμφανίζονται στην επάνω αριστερή γωνία τους. Αυτά τα εικονίδια βαθμολογούνται κατά τη διάρκεια της Τελικής Βαθμολόγησης. Δεν βαθμολογούνται κατά τη διάρκεια της Φάσης Αγοράς (δείτε. Σελίδα 9).

## ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ (ΣΥΝΗΘΩΣ 2 ΩΡΕΣ)

Ενεργοποιήστε οποιαδήποτε ή και όλες τις ικανότητες του Ταμπλό Προσωπικού σας αναθέτοντας τες με έναν Πολίτη. Οι ικανότητες του Ταμπλό Προσωπικού μπορούν να ενεργοποιηθούν με οποιαδήποτε σειρά.

Επιλύστε πλήρως κάθε ικανότητα του Ταμπλό Προσωπικού πριν προχωρήσετε στην επόμενη.

Αυτή η ενέργεια γίνεται πιο αποτελεσματική για όλο το παιχνίδι όσο θα προσλαμβάνετε περισσότερο Προσωπικό.



Κάθε Εμπόρος έχει ένα μοναδικό Σετ Ταμπλό Προσωπικού ικανοτήτων, οι οποίες αναλύονται λεπτομερώς στα αντίστοιχα βιβλία κανόνων.

## Συντελεστές

**Created by:** Carl Van Ostrand

**Designed by:** Carl Van Ostrand, Jonathan “Jonny Pac” Cantin, & Drake Villareal

**Developed by:** Jonny Pac & Drake Villareal

**Solo Mode by:** Drake Villareal & Jonny Pac

**Artwork by:** Mihajlo Dimitrievski—The Mico

**Additional Artwork by:** Bojan Drango

**Graphic Design by:** Bojan Drango

**Figure Sculpting by:** Silviu Avram

**3D Cardboard Component Design by:** John Shulters

**Rules by:** Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

**Rulebook Editing and Design by:** Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House

**Additional Rules and Rulebook Editing by:** Drake Villareal & Jonny Pac

**Produced by:** Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov

**Published by:** Final Frontier Games

**Initial Development by:** John Brieger

**Special Thanks to:** Aleksandra Aleksovska, Larry Bogucki, William J. Brown III, Marco Cervone, Graham Charlton, Andrej Cheshnovar, Martina Salova Cheshnovar, Lor Collin, Glenn Cotter, Tim D'Ambrosio, Mark Dennis, Chris Ford, Don Gilstrap, Bojana Gjurovska, Richard Ham, Doug Hettrick, Darko Ilievski, Daniel Kiprijanovski, Jeff LaFlam, Flavio Oivalf De Leonardis, Monique Lussier, Megan Marie, Ivana Miloskovska, Matej Miovski, Boris Momic, David Najdoski, Marko Papuckoski, Andrej Pavlov, Ivo Pavlovski, Sofija Petrushevska, Martyn Poole, Andrej Hadzi Ristikj, John Shulters, Hanibal Sonderegger, Ben Taylor, Vladimir Scarface Trajcevski, Aleksandra Trajkova, David Turczi, Skyler Villareal, Leanne Weaver, Jason Webster, Nick Welford, Timothy S Wright, Dead Alive Games, Tabletop Gaming Center, The Boardroom, The Portal, The Bay Area Game Design Community and every single one of our 6,500+ Kickstarter backers!

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΟΛΙΤΩΝ

#### ΝΤΟΠΙΟΙ



Επιλέξτε και απορρίψτε 1 κάρτα Διαφθοράς από το απόθεμα σας.



Επιλέξτε και απορρίψτε έως και 3 κάρτες Διαφθοράς από το απόθεμα σας.

Αυτές οι δράσεις επιλύονται προτού πληρώσετε για το κόστος της δράσης **Πρόσληψη Πολιτών**, που σημαίνει ότι δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις δράσεις για να απορρίψετε κάρτες Διαφθοράς που αποκτήθηκαν ως μέρος της πληρωμής της τρέχουσας δράσης

#### ΜΙΣΘΟΦΟΡΟΙ



Μετακινήστε 1 Αγαθό του ανάλογου μεγέθους και χρώματος από το απόθεμα σας στο Ράφι Πωλήσεων σας, εάν είναι εφικτό.

#### ΝΑΥΤΙΚΟΙ



Τραβήξτε έναν Εξερευνητή από την τσάντα Εξερευνητών και τοποθετήστε τον πάνω σε ένα Πλοίο που ταξιδεύει



Αφαιρέστε έναν Εξερευνητή από ένα Πλοίο που ταξιδεύει και τοποθετήστε τον σε μια Προβλήτα.



Αφαιρέστε έναν Πελάτη από ένα Πλοίο που ταξιδεύει και τοποθετήστε τον στην Αίθουσα Φατριάς του.



Αφαιρέστε έναν Εξερευνητή από ένα Πλοίο που ταξιδεύει και επιστρέψτε τον στην Τσάντα Εξερευνητών.



Αφαιρέστε έναν Εξερευνητή από ένα Πλοίο που ταξιδεύει και τοποθετήστε τον σε ένα άλλο Πλοίο.

### ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΚΑΡΤΑΣ ΑΠΑΤΕΩΝΩΝ



1. **Εγκληματίες** - Καμία επίδραση



2. **Αιρετικοί** - Κατά τη διάρκεια της Φάσης Αγοράς, οι παίκτες μπορούν να τραβήξουν 1 κάρτα Διαφθοράς για κάθε Απατεώνα σε οποιαδήποτε προβλήτα για να αντιμετωπίσετε τους Απατεώνες ως Πελάτες του κάθε χρώματος.



3. **Κλέφτες** - Αφού τοποθετήσετε έναν Απατεώνα, πριν από την πρόσδεση οποιουδήποτε Πλοίου, μπορείτε να τραβήξετε 1 κάρτα Διαφθοράς για να αφαιρέσετε 1 Πελάτη από το ίδιο Πλοίο που τοποθετήθηκε ο Απατεώνας και τοποθετήστε τον σε ένα διαφορετικό Πλοίο.



## ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Merchant's Cove παίζει πάνω από 3 γύρους - ο παίκτης που έχει συγκεντρώσει τον περισσότερο Χρυσό νικάει

Κάθε Γύρος αποτελείται από 4 Φάσεις:

**1. Φάση Άφιξης** – Τυχαία τοποθετήστε 2 Εξερευνητές σε κάθε Πλοίο ακολουθώντας τον Κανόνα Άφιξης της κάρτας Απατεώνα στο παιχνίδι.

**2. Φάση Παραγωγής** - Οι παίκτες παράγουν Αγαθά, Προσλαμβάνουν Πολίτες, Ενεργοποιούν το Προσωπικό τους και εξασφαλίζουν Χορηγίες. Οι παίκτες επηρεάζουν επίσης την τοποθέτηση και την άφιξη των Πλοίων Εξερευνητών.

• **Σειρά Προτεραιότητας** - Προσδιορίστε τον ενεργό παίκτη ανάλογα με τη θέση των δεικτών Ρολογιού του κάθε παίκτη στο Ρολόι.

Ο ενεργός παίκτης:

- ▶ Επιλέγει έναν χώρο δράσης στο Κατάστημα του και μετακινεί την μινιατούρα του Έμπορα του σε αυτό.
- ▶ Εκτελεί την επιλεγμένη δράση και πληρώνει το κόστος της τραβώντας μια κάρτα Διαφθοράς (εάν υποδεικνύεται) και επιλύει το Ρολόι.

• **Φόρτωση Πλοίων** — οι παίκτες τοποθετούν τους Εξερευνητές στις κενές υποδοχές των Πλοίων που ταξιδεύουν\_ κάθε φορά που ο δείκτης ρολογιού τους περνάει τον Δείκτη Εξερευνητή στο Ρολόι. Ο παίκτης που γεμίζει το τελευταίο κενό σε ένα Πλοίο που ταξιδεύει αμέσως αράζει το Πλοίο σε έναν κενό χώρο σε μια προβλήτα από την ίδια πλευρά του Νησιού του Δράκου όπου ταξίδευε. Όταν γεμίσουν όλοι οι χώροι των Προβλητών, σηματοδοτείται το τέλος του γύρου. Τοποθετήστε τον Δείκτη της Φάσης Αγοράς στον χώρο Ώρας αμέσως μετά το πιο μακρινό προς τα μπροστά δείκτη ρολογιού ενός παίκτη στο Ρολόι.

**3. Φάση Αγοράς** - Οι παίκτες πωλούν Αγαθά από τα Ράφια πωλήσεων τους και κερδίζουν Χρυσό από τη Φάση Αγοράς Χορηγιών. Η πώληση ενός Αγαθού θα δώσει σε έναν παίκτη Χρυσό ίσο με τη βασική τιμή πολλαπλασιάζοντας με τον αριθμό των Πελατών που ταιριάζουν στην Αποβάθρα.

**Πώληση Αγαθών** - Οι παίκτες πωλούν τα Αγαθά τους στους αντίστοιχους χρωματιστούς Πελάτες στις 3 Προβλίες.

- Προβλήτα Παζαριού (αριστερά): Σε αυτήν την Προβλήτα μπορούν να πωλούνται μεγάλα αγαθά.
- Μεγάλη Αποβάθρα (κέντρο): Σε αυτήν την Προβλήτα μπορούν να πωλούνται μικρά αγαθά.
- Προβλήτα Μαύρης Αγοράς (δεξιά): Σε αυτήν την Προβλήτα μπορούν να πωλούνται τόσο μεγάλα αγαθά όσο και μικρά αγαθά. Τραβήξτε 1 κάρτα Διαφθοράς κατά την πώληση σε αυτήν την Προβλήτα.

**Χορηγίες** - Οι παίκτες κερδίζουν Χρυσό για όλα τα ενεργά εικονίδια Χορηγιών της Φάσης Αγοράς από το Ταμπλό καταστημάτων τους.

**4. Φάση Καθαρισμού** - Αδειάστε τα Πλοία, απορρίψτε την πιο δεξιά κάρτα Πολίτη και ξαναγεμίστε την Πλατεία της Πόλης, προετοιμάστε το Ρολόι.

- Μετά τον 1ο γύρο, μετακινήστε το ποντίκι από τον πρώτο δείκτη ρολογιού στο χώρο «1».
- Μετά τον 2ο γύρο, μετακινήστε το ποντίκι από τον δεύτερο δείκτη ρολογιού στο χώρο «2».

## ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ

Οι παίκτες κερδίζουν Χρυσό για κάθε εικονίδιο Φατρίας σε μια κάρτα Πολίτη ή Διαφθοράς όσος και ο αριθμός των Εξερευνητών στην αντίστοιχη Αίθουσα Φατρίας. Οι παίκτες χάνουν Χρυσό για κάθε εικονίδιο Διαφθοράς σε έναν Πολίτη ή κάρτας Διαφθοράς όσος και ο αριθμός των Εξερευνητών(Απατεώνων) στην Σπηλιά.

