Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

NAVORIA



Règles du Jeu

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

TABLE DES MATIÈRES

Objectif 2
Matériel 3
Mise en place 4
Le plateau principal 4
Les joueurs 5
Déroulement du jeu 6
Recrutement 7
Présentation des cartes 8-12
Récolte 13
Revenus 14
Repos 14
Fin de la partie 15
Résumé des phases 16



Dans le pays magique de Navoria, d'étranges nouveaux continents ont émergé de la mer. Le conseil de Navoria a décrété que ces nouveaux continents devaient être explorés. Vous faites partie de la poignée d'aventuriers qui a répondu à l'appel... le décor est planté pour l'aventure de votre vie !

Une partie de Navoria se déroule en trois manches. À chaque manche, vous recrutez des habitants (cartes) et gagnez des récompenses. À la fin de la troisième manche, le(s) joueur(s) avec le plus de gagne(nt) la partie.

MATÉRIEL



1 plateau principal



4 plateaux Joueur



4 marqueurs (1 de chaque couleur)



36 refuges (9 de chaque couleur)



16 marqueurs Faveur (4 de chaque couleur)



54 jetons Ressource (18 de chacun des 3 types)



4 marqueurs d'ordre de tour (1 de chaque couleur)



12 explorateurs (3 de chaque couleur)



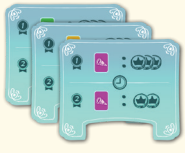
60 cartes Habitant (12 de chaque type)



15 jetons Action (3 de chaque type)



4 aides de jeu



10 tuiles Faveur



1 sac de pioche

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

MISE EN PLACE

Le Plateau Principal

1. Placez le plateau principal au centre de la table.
2. Placez tous les jetons de ressources (épées, cristaux et fruits) en piles près du plateau de jeu, à portée de main de tous les joueurs.
3. Placez tous les jetons Action dans le sac.

Remarque : dans une partie à 2 joueurs, seuls 2 jetons Action de chaque couleur sont placés dans le sac.

4. Préparez les cartes Habitant :

   Séparez toutes les cartes par couleur et mélangez-les. Placez chaque paquet face cachée sur l'espace correspondant du plateau principal. Révélez les 3 premières cartes de chaque pioche ainsi formée et placez-les à gauche de leur pioche respective.

5. Mélangez toutes les tuiles Faveur et tirez-en 4 au hasard. Placez les tuiles au hasard sur les cases correspondantes du plateau principal. Remettez toutes les tuiles inutilisées dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

Remarque : dans une partie à 2 joueurs, pour un jeu plus compétitif, vous pouvez remplacer au hasard l'une des 4 tuiles imprimées par la tuile vierge.

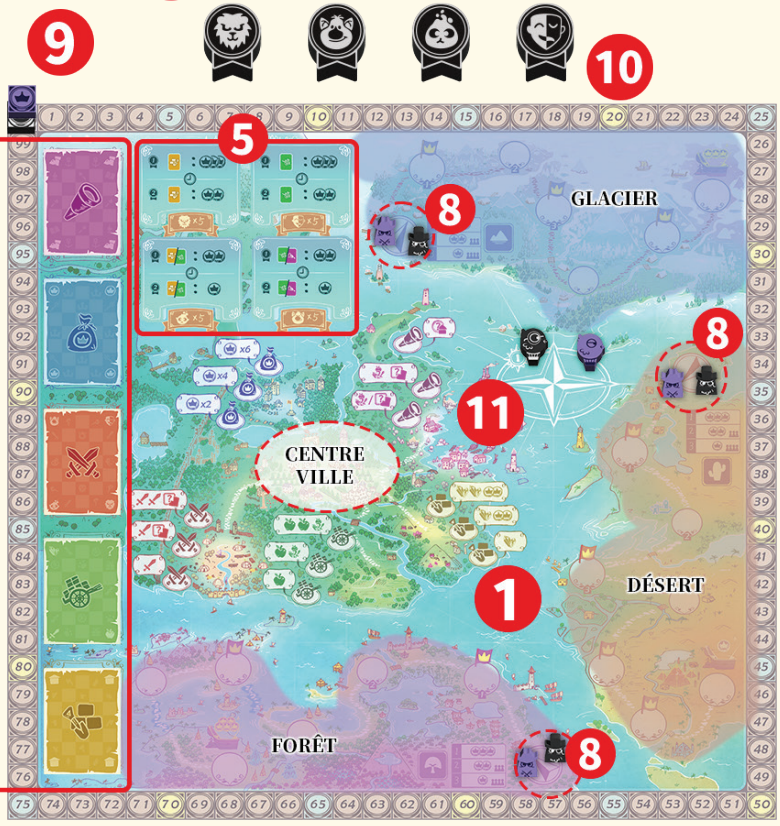




Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 2 JOUEURS





Les Joueurs

Chaque joueur...

6. ...prend un plateau de jeu et tous les éléments d'une même couleur.
7. ...place un refuge sur chaque emplacement dédié de son plateau.
8. ...place 1 explorateur sur la première case de chacune des 3 pistes Exploration.
9. ...place son marqueur sur la case "0" de la piste .
10. ...place ses marqueurs Faveur près de son plateau de jeu.
11. Déterminez au hasard le premier joueur et placez son marqueur d'ordre de tour sur l'emplacement "1" de la boussole. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs placent chacun leur marqueur sur les cases suivantes.





DÉROULEMENT DU JEU

Mes chers Navoriens,

Ces nouveaux continents étranges ont provoqué un certain émoi dans la ville et j'ai besoin de votre aide pour enquêter. Nous ne pouvons laisser des terres surgir ainsi des océans !
Recrutez quelques habitants pour rejoindre votre équipe, puis visitez la ville pour rassembler des provisions. Vous aurez besoin de toute l'aide possible pour votre voyage.

Votre Maire

Une partie de Navoria se déroule en 3 manches, chacune composée des 4 phases suivantes dans l'ordre :

A.RECRUTEMENT

B.RÉCOLTE

C.REVENUS

D.REPOS

Répétez ces 4 phases dans l'ordre à chaque manche.

À la fin de la 3ème manche, le jeu se termine et les finaux sont comptabilisés. Le joueur avec le plus de l'emporte.

En cas d'égalité pour la première place, la victoire est partagée entre les joueurs concernés.

RECRUTEMENT

Toujours en quête d'aventure, les habitants de Navoria sont impatients de vous rejoindre !

En commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre de la boussole

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

L'UN OU L'AUTRE

PIOCHEZ DANS LE SAC

Piochez 2 jetons Action du sac et choisissez-en un. Placez-le sur la pioche correspondante et recrutez une carte face visible à gauche de cette pioche. Placez l'autre jeton d'action au centre-ville.
Résolvez les effets immédiats de la carte *(cf. page 8 pour plus de détails)* et placez-la dans votre tableau.
Toutes les cartes que les joueurs recrutent sont placées face visible devant eux dans leur tableau. Elles doivent être visibles par tous les joueurs, mais les côtés gauches avec les effets immédiats peuvent être superposés pour gagner de la place.

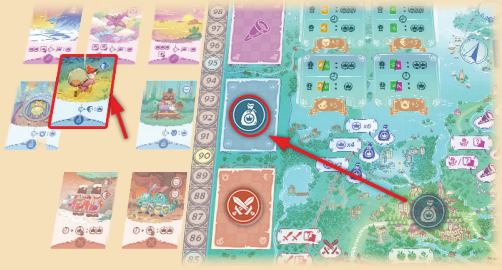


***Exemple :** Audrey pioche un jeton Action rouge et un jeton bleu du sac. Elle choisit le jeton Soldat (rouge), le place sur le dessus de la pioche Soldat (rouge) et recrute une carte Soldat (rouge) révélée. Les cartes Soldat n'ont pas d'effet immédiat, elle n'a donc rien à résoudre pour le moment. Elle place la carte dans son tableau, et le jeton bleu au centre-ville.*

PRENEZ AU CENTRE-VILLE

Il doit y avoir au moins un jeton Action au centre-ville pour pouvoir utiliser cette option. Sinon, piochez dans le sac.

Choisissez un jeton Action du centre-ville et placez-le sur la pioche correspondante. Recrutez une des cartes face visible de cette couleur, résolvez ses effets immédiats *(cf. page 8 pour plus de détails)* et placez-la dans votre espace personnel (appelé par la suite "votre tableau").



***Exemple :** Caro choisit le jeton Marchand (bleu) du centre-ville et le place sur le dessus de la pioche Marchand (bleu). Elle recrute une carte Marchand (bleu) révélée et vérifie si elle a un effet immédiat. Cette carte n'en a pas. Enfin, elle la place dans son tableau pour la comptabiliser lors de la phase Revenus.*

FIN DE LA PHASE

Dans une partie à **2 ou 3 joueurs**, cette phase se termine une fois que chaque joueur a recruté **4 cartes** dans son tableau lors de cette manche.

Dans une partie à **4 joueurs**, cette phase se termine une fois que chaque joueur a recruté **3 cartes** dans son tableau lors de cette manche.

Remarque : Ne révélez pas de nouvelle carte de la pioche lorsque vous en prenez une. Les cartes disponibles seront mises à jour uniquement lors de la phase Repos !

Always Board
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

PRÉSENTATION DES CARTES



LES FAVEURS

Les 2 premiers joueurs à rassembler 5 icônes d'une même espèce gagnent la faveur de cette espèce.

Si vous obtenez la faveur d'une espèce, placez votre marqueur Faveur de cette espèce sur la case inoccupée la plus haute de la tuile Faveur correspondante, sur le plateau principal.

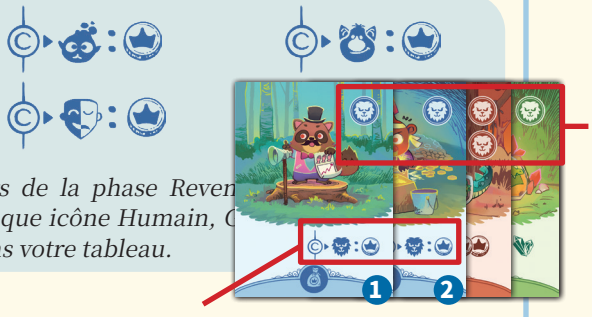
Vous ne pouvez gagner la faveur de chaque espèce qu'une seule fois, même si vous rassemblez 10 icônes.



Exemple: *Tom a rassemblé 5 icônes de bête, il peut donc revendiquer la faveur de cette espèce. La première case de la tuile Faveur des bêtes est occupée par le marqueur Faveur de Yara, Tom revendique donc la deuxième case.*

LES MARCHAND (BLEUES)

Recrutez ces habitants pour commercer avec les espèces de Navoria. La plupart des cartes Marchand fournissent des 👑 immédiats et toutes fournissent des revenus. À chaque phase Revenus, chaque Marchand donne 1 👑 pour chaque icône d'espèce correspondante de votre tableau.



Lors de la phase Reven
chaque icône Humain, C
dans votre tableau.

5 ICÔNES BÊTE

Exemple : *Yara possède 2 cartes Marchand (bleues). Pendant la phase d'exploration, elle gagne 5 👑 pour la première carte 1, puisqu'elle a 5 icônes Bête. La deuxième carte Marchand 2 a le même effet, lui donnant encore 5 👑.*

TEMPO DES EFFETS DES CARTES

- Résolu lors de la phase C) Revenus
- Résolu en fin de partie

Tous les autres effets de cartes sont résolus dès le recrutement d'une carte.

www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

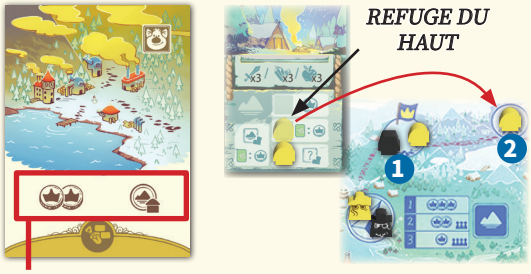
LES CARTES BÂTISSEUR (JAUNES)

Recrutez-les pour construire un refuge et obtenir des récompenses immédiates telles que des ⓒ, des ressources ou des déplacements sur les pistes d'exploration. Les refuges offrent un point de départ plus éloigné à vos explorateurs ainsi que de meilleurs bonus de commandes (cf. page 12).

Placez un refuge de votre plateau Joueur sur la case ⌂ suivante de la piste désert/glacier/forêt.

Respectez ces règles en construisant :

1. Depuis le quai correspondant à l'île de la carte : Construisez le refuge le plus haut (construisez donc du haut vers le bas de votre plateau).
2. Votre premier refuge sur chaque piste d'exploration doit être construit sur l'espace marqué ⌂1 et vos 2ème et 3ème refuges sur les espaces marqués respectivement ⌂2 et ⌂3.



Exemple : *Caro recrute une carte Bâtisseur (jaune). Tout d'abord, elle gagne 2 ⓒ. Ensuite, elle construit un refuge sur la piste du glacier. Ayant déjà un refuge en 1, elle place son nouveau refuge en 2. Notez bien qu'elle peut faire ceci, même si son explorateur n'a pas encore atteint cette case.*

Vous pouvez construire sur une case même si le refuge d'un autre joueur s'y trouve déjà.

Chaque joueur ne peut construire qu'un seul refuge sur chaque case, pour un total de 3 par île.

Vous n'avez pas besoin d'avoir atteint une case avec votre explorateur pour y construire un refuge.

LES CARTES SOLDAT (ROUGES)

Chaque carte Soldat (rouge) vous fait marquer des points en fin de partie en fonction du nombre de refuges que vous avez construits sur leur île.

A la fin de la partie, chaque carte Soldat (rouge) de votre tableau rapporte 2 ⓒ pour chaque refuge que vous avez construit sur la piste désert/forêt/glacier.

Note : Chaque carte Soldat (rouge) contient 2 icônes de la même espèce. Comptez les 2 icônes pour obtenir les faveurs de l'espèce en question et pour marquer des points sur les cartes Marchand (bleues) lors de la phase Revenus.



Exemple : *à la fin de la partie, Tom n'a qu'une seule carte Soldat (rouge) dans son tableau. Cette carte lui donne 2 ⓒ pour chaque refuge sur la piste du désert. Il a 2 refuges sur cette piste, il obtient donc 4 ⓒ.*

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

LES CARTES AVENTURIER (ROSES)

Recrutez ces habitants pour faire avancer votre marqueur d'exploration d'une ou deux cases sur la piste d'exploration concernée. Certaines cartes Aventurier donnent également des .
Les cartes Aventurier donnent 1 pendant la phase Revenus pour chaque drapeau atteint sur les trois pistes d'exploration.

/ /

Avancez votre marqueur d'exploration d'un pas sur la piste désert/forêt/glacier.

Faites avancer d'un pas l'un de vos explorateurs, au choix.

Pendant la phase Revenus, marquez 1 pour chaque drapeau que vos explorateurs ont atteint ou dépassé.

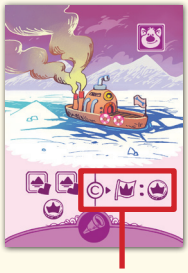




Exemple : *l'effet instantané de cette carte signifie : "Gagnez 1 et déplacez votre explorateur de 2 pas dans la forêt". L'effet de la phase Revenus indique : "Gagnez 1 pour chaque drapeau atteint par vos explorateurs".*



Caro *possède 2 cartes Aventurier (roses), elle gagnera donc 2 par drapeau atteint lors de la phase Revenus.*



Tom *possède 1 carte Aventurier, il gagnera donc 1 par drapeau atteint lors de la phase Revenus.*

*Les explorateurs de **Caro** ont atteint 2 drapeaux*



*Les explorateurs de **Tom** ont atteint 3 drapeaux*

Exemple : *à la phase Revenus **(C)**, **Caro** a atteint 2 drapeaux (1 sur le glacier et 1 dans la forêt), et obtient 4 puisqu'elle a 2 cartes Aventurier dans son tableau. **Tom** a atteint 3 drapeaux (2 sur le glacier et 1 dans le désert). Il a 1 carte Aventurier dans son tableau et marque donc 3 .*

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com



LES TRÉSORS

Des trésors peuvent être trouvés à la fin de chaque piste d'exploration ! Lorsque votre explorateur atteint la fin d'une piste, il s'arrête et vous obtenez immédiatement les de trésor indiqués.

S'il vous reste du mouvement, gagnez à nouveau les pour chaque pas supplémentaire.

Si votre explorateur se trouve déjà sur la case d'un trésor et qu'il se déplace à nouveau par n'importe quel moyen, vous gagnez à nouveau les pour chaque pas supplémentaire.



Exemple : *Tom recrute une carte Aventurier (roses). L'effet instantané de la carte lui permet d'avancer son explorateur de 2 pas sur la piste d'exploration de la forêt. Le premier pas amène son explorateur à la fin de la piste. Il gagne immédiatement 5 1. Le deuxième pas ne fait pas avancer son explorateur (puisqu'il est déjà à la fin de la piste), mais il obtient à nouveau 5 pour un total de 10 2.*

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

LES CARTES ARTISAN (VERTES)

Recrutez ces habitants pour collecter des ressources. La plupart des artisans vous donnent des , et tous vous fournissent fruits, cristaux et épées pour compléter vos commandes. En complétant des commandes, vos cartes Artisan vous donneront également d'autres .

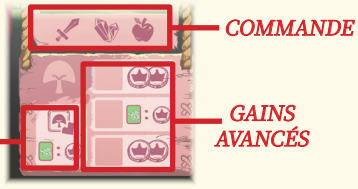
Collectez 1 fruit/1 cristal/1 épée

Sur votre plateau Joueur se trouvent 3 quais pour commercer avec le désert/la forêt/le glacier.

Chaque fois que vous collectez des ressources, vous devez chacune les répartir sur un **quai différent** de votre choix. Une fois placées, vous ne pouvez pas changer leur position ; vous ne pouvez donc jamais déplacer de ressources.

Une fois qu'un quai dispose des ressources de sa commande (ou de l'une des 3 pour le glacier), vous devez immédiatement défausser ces ressources et recevoir les gains de la commande.

À gauche de chaque quai se trouvent deux gains de base. Vous recevez ces gains chaque fois que vous complétez cette commande. Les gains avancés, sur le côté droit, deviennent disponibles après avoir construit le refuge à côté du gain correspondant.



- *Quai de la Forêt : 1 épée, 1 cristal et 1 fruit.*
- *Quai du Désert : 4 ressources au choix.*
- *Quai du Glacier : 3 épées, 3 cristaux, OU 3 fruits.*

Marquez 1 point pour chaque carte verte de votre tableau.



Exemple : ***Audrey*** *recrute une carte Artisan (verte) et en résout les effets immédiatement. Elle gagne 2 .*

Elle récupère ensuite une épée et un fruit. Elle doit choisir un quai différent pour chaque ressource, elle place donc le fruit sur le quai de la forêt et l'épée sur le quai du glacier.

Audrey *a maintenant 3 épées sur son quai du glacier, complétant ainsi sa commande. Elle défausse ces 3 épées et obtient les gains suivants :*

1. *Son explorateur avance d'1 pas sur la piste du glacier.*
2. *Elle gagne 1 pour chaque carte Artisan dans son tableau.*
3. *Elle gagne 1 .*
4. *Elle gagne 1 de plus pour chaque artisan dans son tableau.*

Avec 2 artisans dans son tableau, ***Audrey*** *gagne un total de 5 grâce à cette commande (2 en 2, 1 en 3, et 2 en 4).*

Rappel *: Ce refuge n'étant pas encore construit, ce gain 5 n'est pas obtenu.*



RÉCOLTE

Obtenez un refuge du village pour gagner des , des ressources, d'avancer d'explorateurs ou pour construire des refuges.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com



Exemple : *Dans une partie à 4 joueurs, Yara a joué en dernier lors de la phase Recrutement, elle joue donc en premier lors de cette phase. Elle envoie un jeton d'action Artisan (vert) sur le premier emplacement de la zone Artisan (vert) et collecte 2 fruits et 1 ressource de n'importe quel type (elle choisit un cristal). Elle place un fruit sur son quai de la forêt et du désert, et le cristal sur son quai du glacier (1). Audrey est sur la troisième case d'ordre du tour. Elle choisit d'envoyer un jeton d'action Marchand (bleu) sur la première case de la zone correspondante et gagne 6 (2). Caro envoie un jeton d'action Aventurier (rose) sur la première case de la zone correspondante et choisit de construire un refuge sur la piste du désert (3). Tom se trouve sur la première case de la boussole d'ordre du tour. Il place un jeton d'action Soldat (rouge) sur la première case de la zone Soldat (rouge). Il choisit de placer une épée sur son quai du désert, une sur son quai du glacier, et d'avancer son explorateur d'une case sur la piste de la forêt (4). Les joueurs continuent d'attribuer des jetons de cette manière jusqu'à ce que tous les jetons d'action de toutes les piles aient été envoyés à la ville. La phase se termine alors.*

En commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse du tour (en sens anti-horaire autour de la boussole d'ordre du tour), prenez un jeton Action d'une pioche et placez-le sur l'espace correspondant le plus haut disponible dans la ville pour recevoir le/les gain(s) indiqué(s). Cette phase se termine lorsque tous les jetons ont été placés.

EXPLICATION DES ICÔNES

x6	Gagnez 6 .
	Construisez un refuge sur n'importe quelle piste d'exploration.
	Collectez 1 ressource de n'importe quel type ET faites avancer l'un de vos explorateurs d'un pas.
/	Collectez 1 ressource de n'importe quel type OU faites avancer l'un de vos explorateurs d'un pas.
	Collectez 2 épées ET faites avancer l'un de vos explorateurs d'un pas.
	Collectez 2 cristaux et gagnez 2 .
	Collectez 2 fruits et 1 ressource de n'importe quel type.

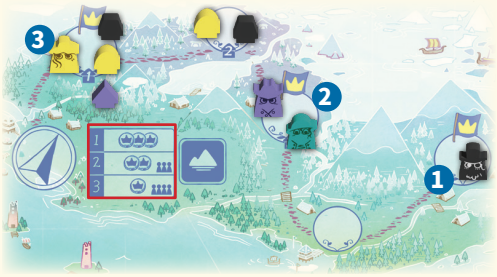
Toute ressource gagnée au cours de cette phase est immédiatement envoyée sur le quai de votre choix. Si vous gagnez plus d'une ressource, répartissez-les sur des quais différents. Si un quai possède toutes les ressources correspondant à sa/ses commande(s), défaussez-les immédiatement pour en recevoir les gains.

REVENUS

Gagnez des [illegible] au fur et à mesure que vos alliances avec les différentes explorations sont reconnues par le maire.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Tout d'abord, les joueurs gagnent des revenus grâce à toutes les cartes avec le symbole dans leur tableau (Marchand (bleues), cf. page 8 ; Aventurier (roses), cf. page 10), puis des récompenses d'exploration s'ils sont les plus avancés sur les pistes d'exploration.



Exemple : *Tom marque 3 points en étant le premier sur la piste du glacier (1). Audrey et Yara sont à égalité pour la deuxième place, chacune marque donc 2 points (2). En étant quatrième, Caro ne marque aucun point (3).*

PRIMES D'EXPLORATION

Le joueur dont l'explorateur est le plus avancé sur chaque piste recevra la première prime de cette piste, le 2ème plus avancé recevra la 2ème prime, et ainsi de suite. Si 2 joueurs sont à égalité, tous les joueurs à égalité gagnent cette prime, et la suivante est ignorée. Si 3 joueurs sont à égalité, tous les joueurs à égalité gagnent cette prime, et les 2 suivantes sont ignorées.

La prime de 2ème place n'est attribuée que dans les parties à 3 ou 4 joueurs.

La prime de 3ème place n'est attribuée que dans les parties à 4 joueurs.

Note : Un explorateur qui n'a pas quitté sa position de départ (marquée par la pointe de flèche) ne peut gagner aucune prime.

REPOS

Explorer les nouveaux continents de Navoria est un travail fatigant ! Retournez en ville pour vous reposer et préparez-vous à recruter d'autres habitants.

Effectuez les 4 étapes ci-dessous, puis entamez une nouvelle manche avec la phase Recrutement.

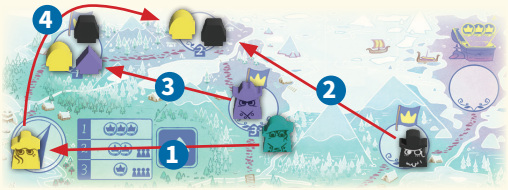
1. Envoyez tous les explorateurs au refuge le plus éloigné (cf. ci-dessous).
2. Remettez tous les jetons d'action dans le sac.
3. Défaussez toutes les cartes non recrutées lors de cette manche et révélez 3 nouvelles cartes de chaque pioche.
4. Ajustez l'ordre du tour selon les . Le joueur avec le plus de commence, et ainsi de suite jusqu'à celui avec le moins de (cf. ci-dessous).

RETOUR DES EXPLORATEURS

Tous les explorateurs sont reculés (ou avancés) jusqu'au refuge de leur couleur le plus éloigné du départ sur chaque piste d'exploration. Si un joueur n'a construit aucun refuge sur une piste, il remet son marqueur à sa position de départ (la pointe de flèche).

AJUSTER L'ORDRE DE TOUR

Placez le marqueur d'ordre de tour du joueur avec le plus de sur la première case de la boussole. Les autres joueurs placent leurs marqueurs dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la boussole en fonction de leurs jusqu'au joueur avec le moins de . En cas d'égalités de , conservez l'ordre relatif des joueurs ex aequo du tour précédent.



Exemple: *Yara n'a pas de refuge sur la piste du glacier, son explorateur retourne donc au point de départ (1). Celui de Tom retourne sur la case 2 (2), et celui d'Audrey sur la case 1 (3) comme c'est là que se trouvent leurs refuges les plus avancés. Caro n'a pas bougé lors de ce tour, mais elle a comme elle a déjà construit 2 refuges, elle place son explorateur sur la case 2 (4).*

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

FIN DE LA PARTIE

SCORE FINAL

Après la troisième phase Revenus, la partie se termine. Tout d'abord, gagnez les de toutes les cartes Soldat (rouges) de votre tableau (cf. page 9). Gagnez ensuite les de toutes les tuiles de faveur (cf. page 8 Faveur).



À la fin de la partie, vérifiez la condition de score de chaque tuile Faveur. Chaque carte de votre tableau qui correspond à cette condition vous donne 2 ou 3 si vous avez revendiqué la faveur en 1er, et 1 ou 2 si vous l'avez revendiquée en 2nd (en fonction de la tuile).

Dans l'exemple ci-dessus, la condition est la présence de cartes Bâtisseur (jaunes) et Artisan (vertes). Le joueur dont le marqueur Faveur se trouve sur la 1ère case marque 2 points pour chaque Bâtisseur et chaque Artisan qu'il a recrutés. Le joueur avec le marqueur sur la 2ème case marque 1 point pour chaque Bâtisseur et chaque Artisan.

Le joueur qui a le plus de gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.





Exemple : *Tom calcule maintenant son score de faveurs. Il a revendiqué la faveur des bêtes en premier, il marque donc 3 pour chaque carte Aventurier (roses). Comme il a 2 cartes Aventurier dans son tableau, il marque 6 1.*

Tom a revendiqué la faveur des humains en second, il marque donc 1 pour chaque artisan (vert) ou marchand (bleu). Il en possède 1 de chaque, il marque donc 2 2.

Conception et illustration : Meng Chunlin

Règles françaises : Pierre Steenebruggen

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

RÉSUMÉ DES PHASES

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

A) RECRUTEMENT

Depuis le sac : Piochez au hasard 2 jetons Action. Placez-en un sur la pioche de cartes correspondante, prenez l'une des cartes visibles correspondante et placez-la dans votre tableau. Placez l'autre jeton dans le centre-ville.
OU
Depuis la ville : Prenez un jeton Action du centre-ville et placez-le sur la pioche correspondante, puis prenez l'une des cartes visibles correspondante et placez-la dans votre tableau.

Dans les deux cas, résolvez les effets instantanés de la carte recrutée avant de terminer votre tour.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, cette phase se termine lorsque chaque joueur a pris **4 cartes.**

Dans une partie à 4 joueurs, cette phase se termine lorsque chaque joueur a pris **3 cartes.**

B) RÉCOLTE

En commençant par le dernier joueur et en procédant dans l'ordre inverse du tour (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour de la boussole d'ordre de tour), les joueurs prennent un jeton Action sur la pioche de leur choix et le placent sur l'espace correspondant disponible dans la ville, récoltant ainsi la ou les récompense(s) indiquée(s).

Cette phase se termine lorsque tous les jetons Action ont été placés.

C) REVENUS

Les joueurs gagnent des revenus grâce à toutes les cartes de leur tableau comportant le symbole ©. Ceci concerne les cartes Marchand (bleues) et cartes Aventurier (roses). Les joueurs gagnent ensuite des primes d'exploration lorsqu'ils sont les plus avancés sur les pistes d'exploration.

D) REPOS

X3

Déplacez tous les explorateurs vers votre refuge le plus éloigné sur chaque piste d'exploration. Remettez tous les jetons Action dans le sac. Défaussez les cartes restantes à côté de chaque pioche et révélez 3 nouvelles cartes de chaque type. Ajustez les marqueurs d'ordre de tour sur la boussole (du joueur avec le plus de ♛ jusqu'au dernier).

FIN DE LA PARTIE

Après le troisième tour, le jeu se termine. Ignorez la phase Repos et passez directement au score final. Marquez les ♛ de toutes les cartes Soldat (rouges) de votre tableau. Marquez ensuite les ♛ des 4 tuiles Faveur. Faites la somme des ♛ et le joueur ayant le plus grand nombre de ♛ gagne la partie.
L'égalité se solde par une victoire partagée.