Фазы тура

1. Размещение фишек (по очереди) на любую линию событий
2. Результаты с линий событий (смотри другую страницу)
3. Доход: игроки собирают весь доход от Товаров/Кораблей
4. Игрок получает выгоды от Значимых достижений
5. Обновление/Добавление до 5 значимых достижений
6. Подвоз товаров: оставшиеся убираются и перемешиваются, 4-е новые в темную вкладываються
7. Возвращение кораблей: Корабль ставится на линию Торгового порта. Это делается только тогда, когда нет корабля.
8. Каждый игрок получает 5 колонистов + героев/колонистов за счет Значимых достижений и с линии Героев
9. Новая очередность: 1-й игрок на линии Инициативы будет ходить первым и т.д. Кто не поставил - сдвигается
10. Счетчик туров сдвинуть

Товары

= 1$

= 3 $

= 6 $

Корабли можно использовать как джокер, но только 1 в каждой комбинации

Очки победы

Подсчет в конце каждого века

Только для регионов с 3-мя колонистами минимум

Единственный 1 Место = 6 VP
Единственный 2 Место = 2 VP
Единственный 1 Место = 6 VP
Ничья за 2 Место = 0 VP
Ничья за 1 Место = 2 VP
2 Место = 0 VP
Ничья за 1 Место (3 игрока) = 0 VP
2 Место = 0 VP

Финальный подсчет

- Очки за открытия
- Очки от Значимых достижений
- Очки за Товары/Корабли вместо денег в 8-м туре

Герой	*Имя*	*Свойство*
	Капитан	Считается 2-мя колонистами на линии Торгового порта и или на линии Открытий
	Купец	Считается 2-мя колонистами на линии Торгового порта. В Гавани колонистов: по прибытии в Новый Свет приносит разовый доход 5$
	Миссионер	Когда прибывает в Новый Свет, то привлекает 1-го добавочного колониста в эту колонию
	Солдат	Разовый доход в успешной экспедиции начатой с линии Открытий Отправленный в Новый Свет через Гавани колонистов, он ставитяся в колонию и может уничтожать других героев и колонистов противника

Имя	Установка		Герой
Инициатива	Слева на право Максимально 1 Колонист	Приносит доход своему игроку: 1 талер в 1й ячейки, 2 талера во 2й ячейки и т.д. Определяет порядок хода	
Гавань колонистов	Слево на право Максимально: N Игроков x 2 -1 ячейки X и У для хозяев особых Значимых дости- жений	Колонисты уходят в открытые регионы по очереди, определенной на этой линии. Фишка ставится в регион навсегда	(+ 1 Колонист) (+ 5 $) (смотри Война)
Товары	Слево на право	Занявший 1ю ячейку выбирает товар первым и так далее	
Торговый порт	ограничений нет	Сильнейший на этой линии получает корабль, если ничья то тот, кто ходит певым	(Значение = 2)
Значимые достижения	Слево на право	Игроки по очереди, определенной на этой линии, решают какое достижение они купят. Цены: 1й Век = 10$, 2й Век = 14$, 3й Век = 20$	
Открытия	ограничений нет	Игроки в порядке очереди могут посылать колонистов/героев в Экспедицию (1) Игрок заявляет сколько его колонистов уйдут в поход (2) затем выбирает неоткрытый регион и переворачивает жетон открытия (3) Число колонистов сравнивают с числом Коренных жителей, если число колонистов больше, то Экспедиция удалась и игрок получает 1го колониста в этот регион и деньги за открытие и за каждого солдата в Экспедиции. Колонисты и герои этой Экспедиции идут в сброс в независимости от успеха.	(Значение = 2) (Грабеж)
Герои	на каждую ячейку максимум 1 фишка	Игроки получают героев, с ячеек на которых стоят их колонисты	
Война	Слево на право	Игрок решает будет ли это одиночная Битва или полноценная Война. Битва: 1 регион и выбранный противник. Бесплатно. Война: 1 выбранный противник во всех регионах,где игроки имеют фишку/фишки и солдата/солдат. Стоит 10$	