

Vasco da Gama



Odnalezienie morskiej drogi do Indii było od połowy XV wieku głównym celem prawie wszystkich wypraw organizowanych przez Królestwo Portugalii.

W 1488 roku Bartolomeo Dias opłynął Przylądek Dobrej Nadziei, a Pedro de Covilha odnalazł drogę lądową. Jednak dopiero w 1498 Vasco da Gama dotarł do celu i stał się pierwszym Europejczykiem, któremu udało się, mimo wielu przystanków po drodze, dotrzeć drogą morską do legendarnego miasta Kalikut. Vasco da Gama, tym wyjątkowym osiągnięciem zapewnił Portugalii realną możliwość zdobycia monopolu na handel przyprawami na linii Europa-Indie.

Opis gry

Vasco da Gama otrzymał zadanie odkrycia morskiej drogi do Indii. Gracze reprezentują bogatych właścicieli statków, którzy pod jego patronatem, starają się zdobyć prestiż i bogactwo. Aby osiągnąć ten cel w trakcie wyprawy muszą najlepiej zarządzać pieniędzmi i akcjami, które mają do dyspozycji, aby zatrudniać kapitanów, rekrutować załogę, zlecać budowę statków, wodować je i wysyłać do portów w Natal, Terra de Boa Gente, Mozambique, Mombasie, Malindi i Calicut.

Za każdy wysłany statek gracze natychmiast otrzymują nagrodę i zdobywają prestiż (Punkty Zwycięstwa). Im dalej statek zostanie wysłany, tym mniejsza rekompensata, jednak gracze zdobędą więcej punktów.

Statki znajdujące się na koniec rundy w portach, które będą „zapelnione” (znajdzie się w nich określona liczba statków) zapewnią swoim właścicielom kolejne Punkty Zwycięstwa, a następnie pożeglują, zgodnie z określonymi warunkami, do kolejnego portu. W ten sposób gracze zdobędą okazję otrzymania kolejnych Punktów Zwycięstwa w następnych rundach.

W trakcie każdej rundy gracze wykonują akcje związane z różnymi obszarami znajdującymi się na planszy (Szlak handlowy, Punkt rekrutacji, Pracownia lub Dwór).

Planowanie stanowi w tej grze kluczową rolę: możliwość wykonania akcji może być zwolniona z opłat lub być powiązana z pewnym kosztem.

Im wcześniej gracz będzie chciał wykonać akcję, tym bardziej prawdopodobne jest, że będzie musiał za nią zapłacić.

Gracze będą musieli zadać sobie pytanie czy i w jakim stopniu są w stanie zapłacić za możliwość wykonania akcji na danym obszarze jako pierwsi.

Sam Vasco da Gama zdecyduje kto jako pierwszy w każdej rundzie wykona swoją akcję za darmo. Pomoże on także niektórym z graczy zapewniając im pewne kwoty pieniędzy.

Ta wspaniała morska wyprawa zainteresowała 4 wpływowe osoby, które chcąc mieć znaczącą rolę w rozwoju nowego szlaku handlowego, zaoferują graczom za darmo swoją pomoc.

Mnich Francisco Alvares udostępni grupę misjonarzy, którzy mogą być zaokrętowani jako członkowie załogi, Kupiec Girolamo Sernigi przekaze do dyspozycji statki, które zbudował i obsadził załogą, Lider Bartolomeu Dias zapewni pierwszeństwo oraz dodatkowe Punkty Zwycięstwa, a Król Manuel I umożliwi graczom wykonanie dodatkowej akcji w imieniu Królestwa Portugalii.

Zwycięzcą zostanie gracz, który na koniec gry uzyska najwięcej Punktów Zwycięstwa.

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki:

- Monety, Projekty/Statki, statki kupieckie, postaci oraz żetony Vasco da Gamy należy wypchnąć z ramek.
- Naklejki, należy nanieść na różne elementy tak, aby uzyskać:
 - 22 numery kolejności (po jednej naklejce z numerem należy przykleić na każdy z 22 cylindrów w kolorze drewna);
 - 4 dyski dodatkowych akcji (po 1 naklejce należy nakleić na 1 duży dysk w kolorze każdego z graczy: żółtym, czerwonym, czarnym, niebieskim)



Zawartość

1) 1 Plansza

2) 1 Znacznik rund (1 mały biały dysk)



3) 1 Znacznik pierwszej bezpłatnej akcji (1 mały biały pionek)



Strona z projektem

Strona ze statkiem

4) 35 Żetonów Projektów/Statków



Przód

Tył

5) 6 Żetonów statków kupieckich



6) 4 Znaczniki punktacji (4 małe dyski, po jednym w kolorze każdego gracza: żółtym, czerwonym, czarnym, niebieskim)



Manuel I

Bartolomeu Dias

Girolamo Sernigi

Francisco Alvares

7) 4 Żetony postaci



8) 1 Arkusz naklejek

Przód

Tył

9) 9 Żetonów Vasco da Gama



10) 22 Numery kolejności (22 cylindry w kolorze drewna ponumerowane przy pomocy naklejek)



11) 16 Dysków akcji (16 dużych dysków, po 4 w kolorze każdego gracza)



12) 4 Dyski dodatkowych akcji (4 duże dyski, po jednym w kolorze każdego gracza, z przyklejonymi naklejkami)



13) 28 Kapitanów (28 pionków w 4 kolorach graczy)



14) 32 Marynarzy (32 pionki w kształcie ludzików w 4 kolorach: turkusowym, fioletowym, szarym, pomarańczowym)



15) 6 Misjonarzy (6 białych pionków w kształcie ludzików)



16) 48 Monet (34 o wartości 1 Reala, 14 o wartości 5 Reali)



17) 1 Bawelniany woreczek

Na obrazku przedstawiono przygotowanie gry podczas rozgrywki dla 4 osób.

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Jest ona podzielona na 4 obszary: Punkt rekrutacji, Dwór, Pracownię oraz Szlak handlowy.

2. Znacznik rund należy umieścić na polu 1 toru rund.

Podczas rozgrywki dla mniej niż 4 graczy dyski akcji, kapitanowie oraz znaczniki punktacji w niewykorzystywanych kolorach są usuwane z gry i należy odłożyć je do pudełka.

Szlak handlowy

Pracownia

8. Żetony Projektów/Statków należy podzielić na 3 stosy zgodnie z rzymską cyfrą znajdującą się w lewym dolnym rogu i ułożyć stroną z projektami do góry. Stosy należy umieścić obok planszy tak, aby były one widoczne dla wszystkich graczy.



7 pierwszych żetonów Projektów/Statków wziętych z pierwszego stosu (I) należy umieścić na kwadratowych polach znajdujących się na planszy kładąc je stroną z projektami do góry. Żeton umieszczony na polu znajdującym się w prawym dolnym rogu tego obszaru nazywany jest Projektem São Gabriel (dokładny opis w części Zakup projektów).

Kiedy w trakcie rozgrywki gracz musi z jakiegoś powodu zapłacić pieniędzmi, Reale, którymi płaci, odkłada do wspólnej puli.

W dowolnym momencie rozgrywki gracz może rozmienniać w puli Reale, które posiada.

Liczba Reali dostępnych w grze jest nieograniczona. Jeżeli w wyjątkowym wypadku zdarzy się, że w puli braknie Reali, gracze powinni zacząć notować brakujące kwoty na kartce papieru.



Przygotowanie gry

3. Każdy gracz wybiera sobie kolor (żółty, czerwony, czarny lub niebieski), otrzymuje 1 znacznik punktacji w tym kolorze i umieszcza go na planszy, na polu „0” toru punktacji.

W trakcie rozgrywki, za każdym razem kiedy gracz zdobywa Punkty Zwycięstwa, przesuwa swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól.

4. Każdy gracz ponadto otrzymuje i kładzie przed sobą elementy tworzące jego pulę:

- 4 dyski akcji w swoim kolorze,
- 1 kapitana w swoim kolorze,
- 10 Reali



Punkt Rekrutacji

5. Punkt rekrutacji jest podzielony na 4 sekcje. Podczas rozgrywki dla 2 osób, aktywne są 2 sekcje, podczas rozgrywki dla 3 osób, 3 sekcje są aktywne, podczas gry dla 4, wszystkie sekcje są aktywne.

Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, aby oznaczyć nieaktywne sekcje, należy umieścić na każdej z nich 1 dysk dodatkowej akcji w niewykorzystywanym kolorze.

32 pionki marynarzy należy wrzucić do woreczka. Dla każdej aktywnej sekcji należy z woreczka wylosować 5 marynarzy i ustawić ich w niej. Gracze umieszczają swoich pozostałych 6 kapitanów na odpowiednim polu.

Dwóór

6. Gracz, który w ciągu ostatniego roku podróżował najdalej zostaje pierwszym graczem i natychmiast otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa oraz żeton Bartolomeu Dias.

Pozostałe żetony postaci należy rozdzielić pomiędzy graczy w kolejności kierunku ruchu wskazówek zegara, zgodnie z poniższą tabelą. Ponadto należy przekazać:

- 1 misjonarza graczowi, który posiada żeton Francisco Alvaresa,
- 1 statek kupiecki graczowi posiadającemu żeton Girolamo Sernigi. Statek ten musi natychmiast zostać umieszczony na Szlaku handlowym. Patrz „Girolamo Sernigi”
- 1 dysk dodatkowej akcji w odpowiednim kolorze graczowi, który ma żeton Manuela I.

Pozostałych misjonarzy, dyski dodatkowych akcji, oraz numery kolejności 21 i 22 należy umieścić na odpowiednich miejscach na planszy.

Obszar z numerami

7. Monety należy położyć na planszy, tworząc w ten sposób wspólną pulę.

Numery kolejności należy rozłożyć na polach 1-20 według numeracji wydrukowanej na planszy. Żetony Vasco da Gama należy potasować (od teraz będą one określane jako żetony VdG) i umieścić w formie zakrytego stosu na polu po prawej. Ze stosu należy wziąć pierwszy żeton i położyć go odkrytego na wierzchu stosu.

Z żetonów statków kupieckich należy utworzyć stos i umieścić go zakryty na odpowiednim kwadratowym polu na planszy. Pierwszy żeton należy odkryć i położyć widoczny na wierzchu tego stosu.

Jeżeli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, na odpowiednich polach planszy należy umieścić żetony postaci, które nie zostały rozdzielone pomiędzy grających.

	2 Graczy	3 Graczy	4 Graczy
1. Gracz	Bartolomeu Dias	Bartolomeu Dias	Bartolomeu Dias
2. Gracz	Girolamo Sernigi	Francisco Alvares	Francisco Alvares
3. Gracz		Girolamo Sernigi	Girolamo Sernigi
4. Gracz			Manuel I

Przebieg rundy

Rozgrywka składa się z 5 rund. Każda runda dzieli się na następujące fazy (rozgrywane zawsze w tej samej kolejności):

Faza 1. Rozmieszczenie dysków akcji

Faza 2. Rozgrywanie akcji

Faza 3. Żegluga.

Faza 1: Rozmieszczenie dysków akcji

Odkryty żeton VdG, znajdujący się na wierzchu stosu po prawej, **należy położyć na polu po lewej** kładąc go na innych żetonach, które mogą się tam znajdować. **Znacznik pierwszej bezpłatnej akcji należy umieścić na polu na obszarze z numerami** zgodnie z liczbą, znajdującą się **w prawym górnym rogu żetonu VdG** (od teraz będzie ona określana mianem „numeru początkowego”).

Dwie mniejsze liczby znajdujące się w dolnej części żetonu wyznaczają **kwoty w Realach**, które Vasco da Gama w tej rundzie przekazuje do dyspozycji graczy. Z puli ogólnej należy wziąć odpowiednie kwoty i umieścić je na polach znajdujących się na Dworze.

W każdej rundzie wszyscy gracze będą rozmieszczać swoje 4 dyski akcji (5, jeżeli gracz posiada żeton Manuela I). W ten sposób oznaczają akcje, które chcieliby wykonać podczas Fazy 2.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz, w swojej turze:

- bierze z obszaru z numerami wybrany przez siebie numer kolejności,
 - umieszcza go na jednym ze swoich dysków akcji oraz
 - kładzie je oba na 1 wolnym polu akcji (takim, na którym nie znajdują się jeszcze żadne dyski akcji) jeżeli jest ono dostępne, na obszarze odpowiadającym akcji, którą gracz chce wykonać: Dworze, Punkcie rekrutacyjnym, Pracowni lub Szlaku handlowym.
- Raz położonego dysku akcji i powiązanego z nim numeru kolejności **nie** wolno przestawiać.

Liczba pól akcji dostępnych na obszarach zależy od liczby graczy:

- Podczas rozgrywki dla 2 osób, dostępne są tylko pola oznaczone symbolem
- Podczas rozgrywki dla 3 osób, dostępne są także pola oznaczone symbolem
- Podczas rozgrywki dla 4 osób wszystkie pola są dostępne.

Na przykładzie, po tym jak gracz **Czerwony** umieścił dysk z numerem 6 na Dworze, na danym obszarze nie ma wolnych pól akcji, więc ani gracz **Czerwony** ani **Żółty** nie mogą kłaść swoich dysków akcji na Dworze.



Numery kolejności 21 i 22 mogą być wykorzystywane tylko przez gracza goszczącego Manuela I i mającego w związku z tym dysk dodatkowej akcji (patrz Manuel I).



Wolne pole akcji

Numer początkowy

PRZYKŁAD:

Numer początkowy to 11.

Znacznik pierwszej bezpłatnej akcji jest umieszczany na obszarze z numerami, na polu powyżej numeru 11.

Kwoty przedstawione w dolnej części żetonu to 9 i 4.

Na jednym polu gracz kładą 9 Realii, a na drugim 4.

Żółty (pierwszy gracz) wybiera numer 8 i umieszcza go na Dworze;

Czerwony wybiera numer 15 i kładzie go także na Dworze;

Żółty wybiera numer 7 i kładzie go w Punkcie rekrutacyjnym;

Czerwony wybiera numer 6 i jego także umieszcza na Dworze;

Żółty umieszcza numer 11 na Szlaku handlowym;

Czerwony umieszcza numer 13 w Pracowni;

Żółty umieszcza numer 9 w Pracowni;

Czerwony gości u siebie Manuela I, więc ma do dyspozycji dodatkową akcję. Wybiera numer 21, powiązany z nim dysk dodatkowej akcji i kładzie je na Szlaku handlowym.

Czerwony ma nadal dostępną kolejną akcję: umieszcza numer 5 w Punkcie rekrutacyjnym.

Faza 1 zostaje zakończona.

Faza 2: Rozgrywanie akcji

Po rozmieszczeniu wszystkich dysków akcji na planszy, należy odkryć żeton VdG znajdujący się na wierzchu stosu po prawej i położyć go odkrytego na tym stosie.

Następnie, należy przesunąć znacznik pierwszej bezpłatnej akcji o liczbę pól odpowiadającą liczbie znajdującej się w lewym górnym rogu odkrytego żetonu VdG (wartość zmiany). Liczba ta waha się w przedziale od -3 (minus trzy) do +3 (plus trzy). W przypadku wartości ujemnych znacznik pierwszej bezpłatnej akcji przesuwa się do tyłu, a w przypadku dodatnich porusza się do przodu.

Numer, przy którym zatrzyma się znacznik wyznacza, który numer akcji będzie w danej rundzie pierwszym zwolnionym z opłat.

Uwaga: wszystkie pozostałe wartości znajdujące się na właśnie odkrytym żetonie (numer początkowy oraz kwoty w Realach) zostaną wykorzystane w kolejnej rundzie i nie będą wykorzystywane w rundzie obecnej.

Każdy gracz może w każdej rundzie wykonać do 4 akcji (5, jeżeli posiada żeton Manuela I). Akcje zostaną rozegrane zgodnie z numerami kolejności (w kolejności od najniższego do najwyższego).

Numery kolejności znajdujące się na planszy należy wywoływać pojedynczo (od najniższego do najwyższego). Gracz, którego dysk akcji jest powiązany z wywołanym numerem w tym momencie deklaruje czy chce wykonać akcję odpowiadającą obszarowi, na którym został umieszczony dysk (dokładniejszy opis akcji znajduje się w dalszej części), czy chce z tego zrezygnować.

Jeżeli gracz zdecyduje się wykonywać akcję musi przede wszystkim sprawdzić czy musi zapłacić za możliwość jej wykonania.

Możliwości wykonania akcji może:

- ▶ wiązać się z opłatą, jeżeli wartość wywołanego numeru kolejności jest niższa od pierwszego numeru bezpłatnej akcji: w tym wypadku gracz, aby rozegrać akcję musi zapłacić kwotę w Realach odpowiadającą różnicy pomiędzy pierwszym bezpłatnym numerem akcji, a wywołanym numerem kolejności,
- lub
- ▶ być zwolniona z opłat, jeżeli wartość wywołanego numeru kolejności jest równa lub wyższa od numeru pierwszej bezpłatnej akcji: w tym wypadku gracz nie musi niczego płacić, aby móc wykonać akcję.

W obu przypadkach akcja jest wykonywana od razu (zanim zostanie wywołany kolejny numer kolejności).

Jeżeli gracz rezygnuje, ponieważ nie chce lub nie może wykonać akcji, to w zamian za to otrzymuje natychmiast Reale (wzięte z puli ogólnej) w liczbie pokazanej na obszarze z numerami obok wersu, w którym znajduje się wywołany numer. Gracz może zrezygnować z wykonywania akcji, która mogłaby zostać przeprowadzona za darmo, aby otrzymać pieniądze. Jeżeli wywołany numer to 21 lub 22, gracz może zrezygnować z wykonywania akcji, ale nie otrzymuje za to żadnych pieniędzy.



Numer początkowy

Wartość zmiany

PRZYKŁAD:

Numer początkowy to 11. Wartość zmiany to -3 (minus trzy). Znacznik pierwszej bezpłatnej akcji jest przesuwany o 3 pola do tyłu. Numer pierwszej bezpłatnej akcji w tej rundzie to 8.

Numer 5: jeżeli **Czerwony** chce wykonać akcję, musi zapłacić 3 Reale (8-5). Płaci tę kwotę i wykonuje akcję rekrutacji.

Numer 6: jeżeli **Czerwony** chce wykonać akcję, musi zapłacić 2 Reale (8-6). Rezygnuje z wykonywania akcji i otrzymuje 2 Reale, zgodnie z tym co widać na początku wersu.

Numer 7: **Żółty** chce wykonać akcję, więc musi zapłacić 1 Reala (8-7). Ponosi ten koszt i wykonuje akcję rekrutacji.

Numer 8: **Żółty** nie musi płacić za akcję (wywołany numer kolejności jest równy wartości numeru pierwszej bezpłatnej akcji), wykonuje akcję goszczenia postaci.

Numer 9: **Żółty** nie musi płacić za akcję (wywołany numer kolejności jest wyższy od numeru pierwszej bezpłatnej akcji), wykonuje akcję zakupu projektu.

Numer 11: **Żółty** nie musi płacić za akcję i wykonuje akcję zorganizowania ekspedycji.

Numer 13: **Czerwony** nie musi płacić za akcję i wykonuje akcję zakupu projektu.

Numer 15: **Czerwony** nie musi płacić za akcję. Rezygnuje jednak z jej wykonywania i otrzymuje 3 Reale.

Numer 21: **Czerwony** nie musi płacić za akcję i wykonuje akcję zorganizowania ekspedycji.

Faza 2 zostaje zakończona.

Po wykonaniu lub zrezygnowaniu z wykonania akcji wywołany numer kolejności jest odkładany z powrotem na swoje miejsce na obszarze z numerami, a powiązany z nim dysk akcji jest zwracany graczowi, który umieszcza go w swojej puli. Jeżeli gracz ugościł postać, dysk akcji musi być zamiast tego umieszczony na Dworze na portrecie zabranej postaci i wróci on do puli gracza dopiero na koniec rundy (patrz niżej).

Następnie wywołuje się kolejny numer, zgodnie z kolejnością.

Faza 2 kończy się kiedy **wszystkie** numery kolejności zostały wywołane.

DOSTĘPNE AKCJE: Zakup Projektów, Rekrutacja, Zorganizowanie Ekspedycji, Goszczenie Postaci

ZAKUP PROJEKTÓW

W Pracowni gracze mogą zdobyć projekty umożliwiające budowę statków.

Na żetonach znajdują się następujące informacje:

- ♦ **Ładowność (4-11)**. Statki mogą znajdować się jedynie w dokach, których wartość jest niższa bądź równa ich ładowności (patrz niżej – Zorganizowanie ekspedycji oraz Faza żeglugi),
- ♦ **Liczba członków załogi (od 1 do 5)**, potrzebnych do skompletowania załogi statku, każdy z nich w innym kolorze.
- ♦ **Stos, z którego pochodzi żeton (od I do III)** (patrz Przygotowanie gry oraz Koniec rundy),
- ♦ **Kwota w Realach** i/lub **liczba Punktów Zwycięstwa**, które statek zapewnia swojemu właścicielowi podczas Fazy 3 w sytuacji, gdy nadal będzie znajdował się na Szlaku handlowym (patrz Faza 3)

Wykonanie 1 akcji zakupu projektów pozwala graczowi na:

- ▶ **Zakup 1 bądź 2 projektów** spośród tych ułożonych na 6 polach znajdujących się w górnej części Pracowni, za cenę:
 - 1 Reala za 1 projekt;
 - 4 Reali za 2 projekty

lub

- ▶ **Zakup projektu São Gabriel, znajdującego się na polu w ramce**, za cenę równą wartości załogi niezbędnej do zwodowania statku (wartość w prawym górnym rogu żetonu, po stronie z projektem).

Gracz wykonujący akcję, po zapłaceniu odpowiedniej kwoty, bierze z planszy żeton lub żetony, które kupuje i umieszcza je przed sobą, w swojej puli kładąc je:

- **Stroną z projektem do góry** jeżeli żeton został wzięty z jednego z 6 górnych pól;
- **Stroną ze statkiem do góry** jeżeli jest to projekt São Gabriel.

Każdy żeton kupiony z jednego z 6 górnych pól będzie przedstawiał stronę z projektem dopóki statek nie zostanie zwodowany.

Aby zwodować statek gracz musi posiadać **pełną** wymaganą załogę. Załoga statku musi składać się z **marynarzy i/lub misjonarzy**, a **każdy z jej członków musi być innego koloru**. Gracz może sam wybrać jakie kolory wykorzystuje, pod warunkiem, że w ramach jednej załogi wszystkie kolory będą różne.

Gracze mogą w dowolnym momencie zdecydować się zwodować 1 lub więcej z posiadanych statków (w związku z tym gracz nie musi mieć skompletowanej załogi przed zakupem projektu, ani nie jest zmuszony

Uwaga: Fakt dokonania zapłaty za możliwość wykonania akcji **NIE** wpływa w żaden sposób na koszt, który gracz musi ponieść podczas rozgrywania akcji. (Na przykład, aby wykonać akcję zakupu 2 projektów gracz musi zapłacić 4 Reale (patrz niżej – Zakup projektów) niezależnie od tego, czy i ile musiał zapłacić, za możliwość wykonania tej akcji).



PRZYKŁAD:

Projekt ten pochodzi z I stosu, wymaga 5 członków załogi (każdy z nich musi być innego koloru), i ma ładowność równą 7.

Jeżeli podczas fazy 3 statek ten będzie znajdował się na Szlaku handlowym, jego właściciel otrzyma 2 Punkty Zwycięstwa.



Projekt São Gabriel

PRZYKŁAD:

Czerwony decyduje się kupić 1 projekt z jednego z 6 górnych pól: płaci 1 Reala, wybiera projekt i kładzie żeton przed sobą, stroną z projektem do góry.



Żółty decyduje się kupić 2 projekty z 6 górnych pól: płaci 4 Reale, wybiera projekty i kładzie je przed sobą stroną z projektami do góry.



Niebieski decyduje się kupić projekt São Gabriel. W związku z tym, że wymaga on 3 członków załogi, gracz płaci 3 Reale, bierze projekt i kładzie go przed sobą stroną ze statkiem do góry.

W celu uzyskania możliwości wysyłania swoich statków gracze **Żółty** i **Czerwony** muszą najpierw zwodować je (wykorzystując załogę do odwrócenia żetonów na stronę ze statkiem), podczas gdy statek kupiony przez gracza **Niebieskiego** jest już zwodowany.

Uwaga: Na koniec każdej rundy, projekty, które nie zostały zakupione w czasie trwania zakończonej rundy są odrzucane (całkowicie usuwa się je z gry) i zastępuje się je nowymi projektami, które będą dostępne w kolejnej rundzie (patrz Koniec rundy).

do wodowania jednego lub kilku statków, gdy skompletuje załogę).

Do zwodowania statku nie jest wymagane posiadanie kapitana (jednak jest on niezbędny do wysłania statku na ekspedycję. Patrz: Zorganizowanie ekspedycji).

Jeżeli gracz w dowolnym momencie gry, ma w swojej puli wymaganą załogę i **decyduje się zwodować jeden lub kilka z posiadanych statków** wykonuje następujące czynności:

- odwraca żeton na stronę ze statkiem i
- wrzuca do woreczka marynarzy, których zdecydował się użyć i/lub odkłada wykorzystanych misjonarzy na Dwór.

Projekt São Gabriel jest wodowany zaraz po zakupie (i w związku z tym gracz kładzie go stroną ze statkiem do góry). Dlatego w jego wypadku gracz nie musi posiadać, ani zużywać załogi.

REKRUTACJA

W Punkcie rekrutacyjnym gracze mogą rekrutować marynarzy i/lub 1 kapitana w swoim kolorze. Kapitanowie występują w kolorach graczy, a marynarze są w 4 innych kolorach.

Wykonanie 1 akcji rekrutacji pozwala graczowi na **rekrutowanie marynarzy** tylko z 1 sekcji i/lub 1 kapitana w jego kolorze.

Gracz wykonujący tę akcję musi wybrać z której sekcji chce rekrutować marynarzy.

Koszt marynarzy jest następujący (niezależnie od rekrutowanej liczby):

- 1 Real za (dowolną liczbę) marynarzy w 1 kolorze (wziętych z 1 sekcji),
- 3 Reale za marynarzy w 2 różnych kolorach,
- 6 Reali za marynarzy w 3 różnych kolorach,
- 10 Reali za marynarzy w 4 różnych kolorach.

Koszt rekrutacji kapitana wynosi 1 Reala za każdego rekrutowanego marynarza (niezależnie od jego koloru). Gracz może zdecydować jak wielu marynarzy z każdego koloru rekrutuje (nie jest zmuszony do wzięcia wszystkich marynarzy w wybranym kolorze). Im mniej marynarzy gracz rekrutował, tym niższy będzie koszt jego kapitana. Jeżeli gracz nie chce rekrutować marynarzy, może wziąć za darmo 1 kapitana. Gracz nie musi rekrutować kapitana za każdym razem gdy rekrutuje załogę.

Gracz płaci odpowiedni koszt, bierze rekrutowanych marynarzy z wybranej sekcji (i tylko z niej) i/lub 1 kapitana w swoim kolorze z odpowiedniego pola i umieszcza ich w swojej puli.

ZORGANIZOWANIE EKSPEDYCJI

Na Szlaku handlowym gracze mogą wysłać swoje statki do 6 portów: Natal, Terra de Boa Gente, Mozambique, Mombasa, Malindi oraz Calicut.

Wykonanie 1 akcji ekspedycji pozwala graczowi na **wysłanie 1 lub więcej statków** z osobistej puli **do jednego portu**. Gracz wykonujący tę akcję może zdecydować jak wiele statków wysyła, oraz do którego portu się one udają. Gracze mogą wysłać **tylko statki, które zostały zwodowane** (patrz wyżej – Zakup projektów) oraz **mają na pokładzie 1 kapitana w kolorze właściciela statku**.

PRZYKŁAD:

Żółty kupił 1 projekt wymagający 3 członków załogi, oraz 1 projekt wymagający 4 członków załogi.

W momencie zakupu nie miał jednak wymaganej załogi. (Posiadał wtedy tylko 1 misjonarza oraz 1 fioletowego marynarza.).

W trakcie rundy wykonał akcję rekrutacji i kupił 2 turkusowych marynarzy, 1 pomarańczowego oraz 1 szarego. Następnie zdecydował się zwodować swój statek z załogą wielkości 3 wykorzystując w tym celu 1 turkusowego oraz 1 pomarańczowego marynarza i 1 misjonarza. Marynarzy wrzucił z powrotem do woreczka, a misjonarza odłożył na Dwór, a następnie odwrócił żeton na stronę ze statkiem.



Sekcja 4 Sekcja 3 Sekcja 2 Sekcja 1

PRZYKŁAD:

Żółty decyduje się rekrutować tylko marynarzy.

Wybiera sekcję numer 4, płaci 3 Reale (za 2 różne kolory) i rekrutuje 3 turkusowych marynarzy oraz 1 pomarańczowego.

Czerwony decyduje się rekrutować marynarzy z sekcji 3 oraz 1 kapitana.

Płaci 6 Reali (za 3 różne kolory) i rekrutuje 1 pomarańczowego marynarza, 2 turkusowych oraz 1 fioletowego = 4 marynarzy. Płaci więc 4 Reale i rekrutuje 1 kapitana.

Niebieski decyduje się rekrutować tylko marynarzy.

Wybiera sekcję numer 1, płaci 1 Reala (za 1 kolor) i rekrutuje 3 fioletowych marynarzy.

Czarny decyduje się rekrutować tylko 1 kapitana.

Nic nie płaci i rekrutuje 1 czarnego kapitana.

Statki mogą zajmować tylko doki, których wartość jest równa lub niższa od ich ładowności.

Statek o ładowności 11 może zajmować dowolny dok.

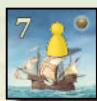
Statek o ładowności 7 może

zajmować doki o wartości 7, 6, 5 lub 4, nie może zajmować tych o wartości 9 i 11, itd. Statek o ładowności 4 nigdy nie może być wysłany do Mombasy, ponieważ w tym porcie najmniejszy dok ma wartość 5.



Dok o wartości 9 zajęty przez statek o ładowności 11

Gracz wykonujący akcję musi najpierw umieścić na swoim żetonie statku 1 kapitana (wziętego ze swojej puli), na każdym zwodowanym statku, który chce wysłać.



Następnie **wybiera 1 port i umieszcza w nim wszystkie statki, które chce (i może) tam wysłać**. Gracz nie jest zmuszony do wysyłania wszystkich posiadanych statków.

Statki mogą być układane tylko na wolnych dokach (takich, na których nie znajdują się jeszcze żetony statków), **których wartość jest niższa lub równa ładowności statków**.

W sytuacji gdy znajduje się tam więcej doków o odpowiedniej wartości, gracz decyduje gdzie umieszcza swój statek. W jednym porcie mogą znajdować się statki różnych graczy. Jeżeli w porcie nie ma wolnych doków lub znajdują się tam doki, których wartość jest wyższa od ładowności statku, nie można tam umieścić żetonu.

Gracz za każdy wysłany statek natychmiast otrzymuje:

Punkty zwycięstwa w liczbie przedstawionej na doku, w którym został umieszczony statek (niezależnie od jego ładowności). *Tak więc, na przykład statek o ładowności 11 zajmujący dok o wartości 7 zapewni swojemu właścicielowi 7 Punktów Zwycięstwa.*

- **Darmową „premię”** (dostępną od razu) zgodnie z informacją, która znajduje się na wybrzeżu obok portu, do którego został wysłany statek:
 - **1 Projekt** (wybrany, jeżeli jest taka możliwość, spośród 6 górnych pól w Pracowni), za każdy statek wysłany do Natal;
 - **1 Marynarza** (wziętego z Punktu rekrutacji, lub wylosowanego z woreczka, zgodnie z wyborem gracza) za każdy statek wysłany do Terra de Boa Gente;
 - **1 Kapitana** w kolorze gracza (należy go wziąć z Punktu rekrutacji, jeżeli jest taka możliwość) za każdy statek wysłany do Mozambique;
 - **2 Reale** (które należy wziąć z puli ogólnej) za każdy statek wysłany do Mombasy;
 - **1 Real** (którego należy wziąć z puli ogólnej) za każdy statek wysłany do Malindi.

Po tym jak wszystkie doki w jednym porcie są zajęte, uważa się go za „pełny”. W przykładzie po prawej port Malindi jest „pełny”.

Wszyscy gracze, mający swoje statki w „pełnym” porcie otrzymają dodatkowe Punkty Zwycięstwa podczas fazy 3 (patrz niżej). Ponadto statki, które znajdują się w „pełnym” porcie mogą pożeglować dalej, do kolejnego portu.

GOSZCZENIE POSTACI

Na Dworze gracze mogą skorzystać z przysług oferowanych przez postaci lub otrzymać pieniądze, które do ich dyspozycji przeznaczył Vasco da Gama.

Wykonanie 1 akcji na Dworze pozwala graczowi na:

- ▶ **Otrzymanie jednej z dwóch kwot w Realach**, które zostały udostępnione przez Vasco da Gamę na czas obecnej rundy. Gracz, który wykonuje akcję bierze monety z wybranego przez siebie pola i umieszcza je w swojej puli.
- ▶ **Goszczenie 1 z postaci i skorzystanie z powiązanego z nią przywileju.**



PRZYKŁAD: Pusty dok o wartości 4

Niebieski ma przed sobą statki o ładowności 9, 7, 4 oraz 3 kapitanów. Wszystkie statki zostały już zwodowane. Gracz decyduje wysłać do Malindi statki o ładowności 9 i 7. Umieszcza na ich pokładzie 2 kapitanów i kładzie żetony na pierwszych wolnych dokach od lewej (wartość 9 i 7). Otrzymuje 16 Punktów Zwycięstwa (9 + 7) i 2 Reale (po 1 za każdy statek).

Statek o ładowności 4 nie może być umieszczony w Malindi (ponieważ dostępne są tam tylko doki o wyższej wartości) i w związku z tym pozostaje w puli **Niebieskiego** (który może zdecydować się wysłać go w kolejnej rundzie).

Niewykorzystany kapitan pozostaje w puli **Niebieskiego** (który może zdecydować się umieścić go na pokładzie statku o ładowności 4, lub na pokładzie innego statku, który kupi w trakcie kolejnych rund);

Czerwony wysłał 2 statki o ładowności 7 do Mozambique. Jako, że znajduje się tam kilka doków o odpowiedniej wartości, może zdecydować, gdzie umieszcza żetony: decyduje się położyć statki na dokach o wartości 6 oraz 5. Otrzymuje 11 Punktów Zwycięstwa (6 + 5) i 2 kapitanów w swoim kolorze (po 1 za każdy wysłany statek);

Żółty wysłał statek o ładowności 6 do Terra de Boa Gente. Otrzymuje 5 Punktów Zwycięstwa i prawo wyboru 1 marynarza. W Punkcie rekrutacji nie ma interesujących go marynarzy, więc decyduje się losować jednego z woreczka;

Czarny wysłał do Malindi 1 statek o ładowności 11 oraz 2 statki o ładowności 7 i umieszcza je na jednych dostępnych dokach, które zostały po tym jak **Niebieski** umieścił swoje statki. Otrzymuje 22 Punkty Zwycięstwa (9+7+6) i 3 Reale (po 1 za każdy wysłany statek).



PRZYKŁAD:

Na początku rundy żetony postaci były rozdzielone pomiędzy graczy w następujący sposób:

Niebieski miał żeton Francisco Alvaresa; **Żółty** miał żeton Girolamo Sernigi; **Czarny** miał żeton Bartolomeu Diasa; **Czerwony** miał żeton Manuela I.

Gracz wykonujący akcję bierze żeton postaci, którą chce ugościć (zabierając go z planszy, lub od gracza, który posiada go w danej chwili), kładzie go przed sobą i od razu korzysta z przywileju zapewnianego przez daną postać. Następnie umieszcza swój dysk akcji na planszy na portrecie wziętej postaci, w celu oznaczenia, że żaden inny gracz nie może ugościć tej samej postaci w tej rundzie. Żeton ugoszczonej postaci pozostanie przed graczem dopóki inny gracz nie zabierze mu go podczas jednej z kolejnych rund.

Gracz, który już posiada żeton postaci (ponieważ ugościł go w jednej z poprzednich rund lub otrzymał go na początku rozgrywki – patrz Przygotowanie gry), może wykorzystać akcję, aby ugościć tę samą postać w trakcie obecnej rundy. Umieszcza swój dysk akcji na portrecie przedstawiającym postać, którą już posiada, aby żaden inny gracz nie był w stanie zabrać mu jej w trakcie obecnej rundy. Jeżeli odnosi się to do Bartolomeu Diasa lub Francisco Alvaresa, gracz natychmiast otrzymuje odpowiednio 2 Punkty Zwycięstwa lub 1 misjonarza. Jeżeli dotyczy to Girolamo Sernigi, gracz otrzymuje prawo do wysłania statku kupieckiego.

Nie ma limitu postaci, które gracz może mieć przed sobą.

Manuel I (Król)



Gracz wykonujący akcję ugoszczenia postaci i przyjmujący u siebie Manuela I **bierze dysk dodatkowej akcji w swoim kolorze**, dobiera do niego numer 21 lub 22 (musi natychmiast wybrać jeden z tych dwóch numerów) i umieszcza je oba na planszy na wolnym polu akcji (takim, na którym nie ma obecnie dysku akcji) na obszarze związanym z akcją, którą chce wykonać.

Kiedy wybrany numer zostanie wywołany (patrz wyżej – Rozgrywanie akcji), gracz może wykonać swoją dodatkową akcję. Jeżeli gracz nie chce, lub nie może wykonać tej akcji, może z niej zrezygnować, ale wtedy nie otrzymuje w zamian żadnych Reali.

Jeżeli jeden z graczy posiada żeton Manuela I na początku rundy (w związku z tym, że ugościł go w poprzedniej rundzie lub otrzymał go na początku rozgrywki – patrz Przygotowanie gry) będzie w stanie wykorzystać swój dysk dodatkowej akcji (wraz z numerem 21 lub 22) już w fazie 1. Jeżeli w trakcie fazy 2 inny gracz zdobędzie żeton Manuela I, nowy właściciel będzie mógł wykorzystać numer kolejności, który pozostał na Dworze.

Bartolomeu Dias (Lider)



Gracz, który zdecydował się ugościć Bartolomeu Diasa **natychmiast otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa**.

Gracz, który będzie posiadał żeton Bartolomeu Diasa **na koniec rundy** (patrz dalej – Koniec rundy) **otrzyma kolejne 2 punkty oraz będzie pierwszym graczem w następnej rundzie**.

W obecnej rundzie **Niebieski**

decyduje się skorzystać z pieniędzy zapewnionych przez VdG: bierze 9 Reali z górnego pola i odkłada je do swojej puli;

Czerwony chce ugościć u siebie Francisco Alvaresa. Umieszcza swój dysk akcji na odpowiednim portrecie, prosi **Niebieskiego**, aby przekazał mu żeton i kładzie go przed sobą. Natychmiast otrzymuje 1 misjonarza;

Czarny potwierdza swoją chęć goszczenia u siebie Bartolomeu Diasa. Umieszcza swój dysk akcji na odpowiednim portrecie, w celu oznaczenia, że żaden inny gracz nie będzie w stanie zabrać mu w obecnej rundzie tego żetonu i natychmiast otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa;

Żółty chce gościć u siebie Manuela I. Umieszcza swój dysk akcji na odpowiednim portrecie, prosi **Czerwonego**, aby przekazał mu żeton i kładzie go przed sobą: natychmiast otrzymuje żółty dysk dodatkowej akcji;

Czerwony nadal może wykonać jedną akcję: decyduje ugościć u siebie Girolamo Sernigi. Prosi więc **Żółtego**, aby przekazał mu żeton, umieszcza go przed sobą i decyduje się natychmiast wysłać statek kupiecki.



PRZYKŁAD:

Czerwony posiada żeton Manuela I, ponieważ ugościł go w poprzedniej rundzie. Podczas fazy 1 wybiera numer 21, umieszcza go na swoim dysku dodatkowej akcji i umieszcza je oba w Pracowni.



Podczas Fazy 2 **Żółty** wykorzystuje jedną ze swoich akcji, aby ugościć Manuela I. Bierze numer 22, umieszcza go na swoim dysku dodatkowej akcji i kładzie je w Punkcie rekrutacyjnym.

Kiedy numery 21 i 22 zostaną wywołane, gracze, **Czerwony** i **Żółty** wykonają swoje akcje.

Na koniec rundy **Czerwony** będzie musiał odłożyć na Dwór swój dysk dodatkowej akcji.

Żółty nadal będzie posiadał swój dysk dodatkowej akcji i będzie mógł wykorzystać go w fazie 1 kolejnej rundy.

PRZYKŁAD:

Czarny zdecydował się potwierdzić swoją chęć goszczenia Bartolomeu Diasa. Otrzymuje natychmiast 2 Punkty Zwycięstwa. W związku z tym, że żaden inny gracz nie może mu go zabrać w obecnej rundzie, na pewno będzie miał ten żeton na koniec rundy. Otrzyma wtedy kolejne 2 Punkty Zwycięstwa i będzie pierwszym graczem podczas następnej rundy.

Francisco Alvares (Mnich)



Gracz goszczący Francisco Alvaresa **otrzymuje natychmiast 1 misjonarza**, którego bierze z Dworu, jeżeli tylko ma taką możliwość, i umieszcza go w swojej puli.

Na koniec rundy (patrz Koniec rundy), gracz posiadający żeton Francisco Alvaresa **znowu otrzymuje 1 misjonarza**, którego bierze z Dworu, jeżeli jest on tam dostępny, i umieszcza w swojej puli.

Jeżeli na Dworze nie ma misjonarza, gracz nie może go otrzymać.

Misjonarze mogą być wykorzystywani jako członkowie załogi podczas wodowania statków (patrz Zakup projektów).

Girolamo Sernigi (Kupiec)



Gracz chcący ugościć Girolamo Sernigi otrzymuje prawo **wysłania statku kupieckiego**. Gracz może wybrać czy chce go wysłać natychmiast, czy dopiero na początku fazy 3 (patrz dalej). Jeżeli decyduje się wysłać go od razu, bierze odkryty statek kupiecki znajdujący się na wierzchu stosu umieszczonego na Dworze i kładzie go na wybranym przez siebie doku o odpowiedniej wartości.

Statek kupiecki jest finansowany przez Girolamo Sernigi. Do wysłania go nie potrzeba kapitana ani załogi. Może być on umieszczony na wolnym doku, którego wartość jest równa lub niższa od ładowności statku. Gracz natychmiast otrzymuje „premię” przedstawioną na wybrzeżu obok portu, w którym umieścił statek kupiecki (opis „premi” znajduje się w części poświęconej Zorganizowaniu ekspedycji). Gracz jednak **nie** otrzymuje Punktów Zwycięstwa przedstawionych na doku.

Statek kupiecki wysłany na ekspedycję przestrzega tych samych zasad żeglugi co inne statki należące do graczy (patrz Faza 3).

Podczas pierwszej rundy gracz, który posiada żeton Girolamo Sernigi ponieważ otrzymał go **na początku rozgrywki** (patrz Przygotowanie gry) **musi wysłać statek kupiecki** na początku pierwszej rundy, **przed rozpoczęciem fazy 1**.

Faza 3. Żegluga.

Po tym jak wszystkie akcje zostały wykonane, gracze muszą sprawdzić czy podczas Fazy 2 został wysłany Statek Kupiecki.

Jeżeli nie został wysłany (leży on odkryty na wierzchu stosu znajdującego się na Dworze) gracz posiadający żeton Girolamo Sernigi musi go wysłać na początku tej fazy.

W tym celu bierze statek kupiecki z Dworu, umieszcza go na wybranym przez siebie doku o odpowiedniej wartości, zgodnie z normalnymi zasadami umieszczania statków i otrzymuje „premię” przedstawioną na wybrzeżu obok portu, w którym statek został umieszczony.

Raz wysłany statek kupiecki przestrzega tych samych zasad żeglugi

PRZYKŁAD:

Na koniec rundy na Dworze pozostał tylko 1 misjonarz.

Czerwony posiada żeton Francisco Alvaresa i otrzymuje 1 misjonarza (patrz Koniec rundy). W fazie 2 kolejnej rundy **Czarny** decyduje się ugościć Francisco Alvaresa i prosi **Czerwonego** o przekazanie żetonu. Nie otrzymuje żadnych misjonarzy, ponieważ nie są oni dostępni. Potem, w trakcie fazy 2, misjonarze zostają odłożeni z powrotem na Dwór. Na koniec rundy **Czarny** otrzyma 1 misjonarza (który mu się należy, ponieważ ma on żeton na koniec rundy), jednak nie będzie mógł otrzymać kolejnego w ramach „rekompensaty” za tego, którego nie mógł otrzymać podczas fazy 2.



PRZYKŁAD:

Czerwony decyduje się ugościć Girolamo Sernigi i postanawia od razu wysłać statek kupiecki.

Umieszcza go w Natal i natychmiast otrzymuje (za darmo) projekt, który wybiera spośród 6 znajdujących się w górnej części Pracowni.



PRZYKŁAD:

Statek kupiecki nie został jeszcze wysłany.

Żółty posiada żeton Girolamo Sernigi i decyduje się wysłać statek kupiecki do Mombasy. Otrzymuje za to 2 Reale.

W ten sposób, **Żółty** zapełnia port w Mombasie, gdzie znajdują się dwa statki należące do niego.

co statki należące do graczy, ale w związku z tym, że nie jest własnością żadnego gracza nie zapewnia Reali ani Punktów Zwycięstwa.

Następnie Punkty Zwycięstwa i/lub Reale są przyznawane graczom, których statki znajdują się na Szlaku handlowym.

Każdy statek znajdujący się na szlaku handlowym zapewnia **Reale i/lub Punkty Zwycięstwa** zgodnie z symbolami, które się na nim znajdują (niezależnie od ładowności statków ani wartości doków, na których są umieszczone).

Co więcej, Punkty Zwycięstwa są przyznawane właścicielom statków znajdujących się w „pełnych” portach.

Każdy statek w „pełnym” porcie zapewnia graczowi **Punkty Zwycięstwa** zgodnie z wartością znajdującą się na wybrzeżu obok portu (niezależnie od ładowności statków ani wartości doków, na których są umieszczone).

W związku z tym, na przykład, każdy statek, który jest umieszczony w pełnym porcie w Mombasie zapewni 3 Punkty Zwycięstwa swojemu właścicielowi.

Port jest „pełny” kiedy wszystkie doki znajdujące się w nim są zajęte.

Po tym jak Punkty Zwycięstwa zostaną przyznane, statki znajdujące się w „pełnych” portach żeglują do kolejnego portu lub są całkowicie usuwane z gry. Statki które, podczas tej fazy, pozostaną w grze, będą miały szansę znów zarobić Reale i Punkty Zwycięstwa podczas fazy 3 kolejnej rundy.

Zaczynając od Calicut i postępując w dół, sprawdza się status każdego portu (gracze sprawdzają kolejno: Calicut, Malindi, Mombasa, Mozambique, Terra de Boa Gente, i na koniec Natal):

Jeżeli port NIE jest „pełny” (znajdują się w nim wolne doki) statki, które w nim kotwiczą nie żeglują, zamiast tego pozostają na swoich miejscach. Port jest pomijany i sprawdza się kolejny port, znajdujący się bezpośrednio pod nim.

Jeżeli port JEST pełny: (wszystkie doki są zajęte) statki, które się tam znajdują MUSZĄ wykonać obowiązkowy ruch.

Jako pierwszy żeglować będzie statek znajdujący się w doku najbliższej lewej strony wiersza, a po nim kolejne statki (w kolejności od lewej do prawej).

- ▶ **Poruszający się statek żeglują do kolejnego portu**, (czyli tego znajdującego się bezpośrednio wyżej np. kolejnym portem po Mozambique jest Mombasa) **jeżeli są tam wolne doki, których wartość jest równa lub niższa od ładowności statku**.

Statek zostaje wtedy umieszczony na wolnym doku odpowiedniej wartości w kolejnym porcie. Jeżeli jest tam wolnych kilka doków o odpowiedniej wartości, statek musi zostać umieszczony na pierwszym wolnym polu od lewej.

- ▶ Jeżeli w kolejnym porcie **nie ma wolnych doków**, lub są tam **jedynie doki o wartości wyższej od ładowności statku** albo statek



Port w Calicut jest pełny.

Czerwony otrzymuje 11 Punktów Zwycięstwa oraz 1 Reala (1 punkt i 1 Real przedstawione na jego statku

oraz 10 punktów (5 za każdy statek) ponieważ port jest pełny). **Czarny** otrzymuje 6 Punktów Zwycięstwa (1 punkt przedstawiony na jego statku oraz 5 punktów za statek, ponieważ port jest pełny). **Żółty** otrzymuje 7 Punktów Zwycięstwa (2 punkty przedstawione na jego statku oraz 5 punktów, ponieważ port jest pełny). **Niebieski** otrzymuje 7 Punktów Zwycięstwa (2 punkty przedstawione na statku oraz 5 punktów, ponieważ port jest pełny).

Za Calicut nie ma już kolejnych portów, więc wszystkie statki są zdejmowane i całkowicie usuwa się je z gry. Kapitanowie wracają do puli odpowiednich graczy.



Port w Malindi nie jest pełny.

Czerwony otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa oraz 1 Reala, zgodnie z oznaczeniami na statku.

Statki **Niebieskiego** i **Czerwonego** pozostają na swoich miejscach. Sprawdzony zostaje kolejny port.

Port w Mombasa jest pełny.

Żółty otrzymuje 8 punktów zwycięstwa oraz 1 Reala (2 punkty oraz 1 Real oznaczone na jego statkach oraz 6 punktów (3 za każdy

statek) ponieważ port jest pełny). **Czerwony** otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa oraz 2 Reale (2 Reale oznaczone na jego statku i 3 punkty, ponieważ port jest pełny).

Statki poruszają się w kolejności od lewej do prawej: statek o ładowności 11, należący do **Żółtego** jest umieszczany w Malindi w pierwszym od lewej doku o wartości 9, statek o ładowności 9, należący do **Żółtego** zostaje umieszczony na drugim polu o wartości 7, a statek kupiecki o ładowności 7 zostaje umieszczony w Malindi na polu o wartości 6. W Malindi nie

ma już wolnych doków, w związku z tym statek o ładowności 7, należący do **Czerwonego** zostaje odrzucony i całkowicie usunięty z gry. Kapitan wraca do puli **Czerwonego**. **Port w Mozambique jest pełny.**



Niebieski otrzymuje 4 Punkty Zwycięstwa oraz 3 Reale (3 Reale oznaczone na jego statkach oraz 4 punkty (2 za każdy statek) ponieważ port jest pełny). **Czarny** otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa, ponieważ port jest pełny. Statki żeglują w kolejności od lewej do prawej. Statek o ładowności 6, należący do **Niebieskiego** zostaje umieszczony w Mombasie w pierwszym od lewej doku o wartości 6, a statek o ładowności 6, należący do **Czarnego** zostaje umieszczony na doku 5.

Statek o ładowności 4, należący do **Niebieskiego** ma niewystarczającą ładowność (w Mombasie nie ma doków o wartości 4) i w związku z tym zostaje odrzucony i całkowicie usuwa się go z gry. Kapitan wraca do puli **Niebieskiego**.

już znajduje się w porcie w Calicut, żeglujący statek przerywa swój rejs i jest natychmiast usuwany z gry.

Kapitan, który był na pokładzie statku wraca do puli odpowiedniego gracza i może być wykorzystany w kolejnych rundach.

Faza 3 się kończy kiedy **wszystkie porty zostały sprawdzone**.



Port w Terra de Boa Gente nie jest pełny. Czerwony otrzymuje 1 Reala zgodnie z oznaczeniami na jego statku. Statek o ładowności 4, należący do **Czerwonego**

pozostaje na swoim miejscu.

Port w Natal jest pusty. Wszystkie porty zostały sprawdzone. Gracze mogą wykonać czynności związane z końcem rundy.

Statki znajdujące się teraz w porcie w Malindi, który jest pełny w wyniku żeglugi, zapewnią 4 Punkty Zwycięstwa podczas fazy 3 kolejnej rundy.

Koniec rundy

Na koniec rund 1-4:

- Z planszy należy zdjąć projekty, które nie zostały zakupione w trakcie kończącej się rundy i całkowicie usunąć je z gry. 7 nowych projektów należy ułożyć (stroną z projektami do góry) na odpowiednich polach w Pracowni, biorąc je ze stosu o najniższym numerze spośród tych znajdujących się obok planszy (projekt znajdujący się na wierzchu stosu musi zostać umieszczony na polu projektu São Gabriel, pozostałe 6 projektów należy umieścić na 6 górnych polach). Kiedy jeden ze stosów się wyczerpie, należy dobierać projekty z następnego stosu, zgodnie z kolejnością (I→II→III).
- Ze stosu statków kupieckich należy wziąć żeton i położyć go odkrytego na wierzchu stosu.
- Monety, które pozostały na Dworze należy odłożyć do wspólnej puli.
- Znacznik rund należy przesunąć o jedno pole w prawo, w celu oznaczenia numeru rundy, która ma się rozpocząć.
- Należy uzupełnić Punkt rekrutacji: zaczynając od pierwszej sekcji po prawej, dla każdej sekcji należy wylosować z woreczka 3 marynarzy i umieścić ich w niej, powtarzając tę czynność dla każdej aktywnej sekcji w Punkcie rekrutacji. Jeżeli w danej sekcji znajduje się mniej niż 3 wolne miejsca, wylosowani marynarze zapełniają jedynie wolne miejsca (tak, aby w każdej sekcji znajdowało się nie więcej niż 5 marynarzy). Jeżeli w woreczku nie ma więcej marynarzy, uzupełnianie zostaje natychmiast przerywane.
- Gracz, który posiada żeton Francisco Alvaresa otrzymuje 1 misjonarza, którego bierze z Dworu, jeżeli jest tam jakiś dostępny, i umieszcza w swojej puli, a gracz posiadający żeton Bartolomeu Diasa będzie pierwszym graczem podczas kolejnej rundy i otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.
- Dyski akcji znajdujące się na Dworze należy odłożyć do puli odpowiednich graczy.
- Jeżeli żeton Manuela I zmienił w trakcie rundy właściciela, gracz, który go utracił musi odłożyć na odpowiednie pole na Dworze dysk dodatkowej akcji w swoim kolorze.

Koniec gry

Gracz posiadający na koniec Stej rundy żeton Francisco Alvaresa otrzymuje 1 misjonarza (którego bierze z Dworu, jeżeli jest on tam dostępny, i umieszcza go w swojej puli), a gracz posiadający żeton Bartolomeu Diasa otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.

Gracze następnie mogą zwodować projekty, które nadal mają przed sobą, pod warunkiem, że mają wymaganą załogę oraz są w stanie umieścić na ich pokładzie kapitanów. Następnie gra się kończy.

Każdy gracz otrzymuje:

- 1 Punkt Zwycięstwa za każdy zestaw 3 Reali, w swojej puli oraz
- 3 Punkty Zwycięstwa za każdy zwodowany statek z 1 kapitanem na pokładzie, który ma przed sobą.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa.

W przypadku remisu, wygrywa gracz, który ma więcej statków na Szlaku handlowym. Jeżeli gracze nadal remisują, wygrywa ten z nich, który ma przed sobą więcej marynarzy.

Zwycięzca otrzymuje zaszczytne prawo wpisania swojego imienia do prestiżowej Księgi chwały!

Autor: Paolo Mori

Ilustracje: Mariano Iannelli

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Autor chciałby podziękować Luca Chiapponi, Michele Sommi i wszystkim Parmagamers, bez których ta gra nigdy nie zostałaby wydana. Za entuzjazm i wsparcie autor dziękuje także wszystkim kolegom i koleżankom z IDG, którzy obserwowali jak gra się rodziła i dorastała.

Specjalne podziękowania dla Richarda Breese za jego przyjazne nastawienie oraz chęć do pomocy, Grahama Staplehurst i Iana Wilsona za ostateczną korektę zasad oraz dla Francesco Grimaldi za jego bezcenne uwagi.

Pytania, komentarze, sugestie prosimy wysyłać na adres:

info@hobbity.eu

Nasza strona : www.hobbity.eu

Graal, Jagiellońska 50a, 33-300 Nowy Sącz, Polska

© 2009 What's Your Game? srl

All rights reserved by What's Your Game? srl,

Viale Beatrice d'Este 30, 20122, Milano Italy

