

Vasco da Gama



La ricerca di una via marittima verso l'India è stata, sin dalla metà del XV secolo, l'obiettivo di quasi tutte le spedizioni intraprese dai Portoghesi.

Nel 1488 Bartolomeu Dias circumnaviga il Capo di Buona Speranza e Pedro da Covilhna trova una rotta via terra, ma solo nel 1498 Vasco da Gama riesce nell'impresa ed è il primo europeo ad arrivare a Calicut via mare, dopo aver fatto tappa in vari approdi. Compie dunque un'impresa eccezionale, permettendo in tal modo al Portogallo di assicurarsi, di lì a poco, il monopolio del commercio delle spezie tra le Indie e l'Europa.

Descrizione del gioco

Vasco da Gama ha ricevuto il prestigioso incarico di trovare una via marittima per l'India.

I giocatori impersonano ricchi armatori che, organizzando spedizioni sotto l'egida di Vasco da Gama, aspirano ad accumulare prestigio e ricchezze.

Per riuscire nell'impresa, dovranno gestire al meglio il denaro e le azioni a loro disposizione per assoldare i capitani, reclutare l'equipaggio, commissionare la costruzione delle navi, vararle e inviarle verso gli approdi di Natal, Terra de Boa Gente, Mozambique, Malindi, Mombasa e Calicut.

Per ogni nave inviata i giocatori riceveranno immediatamente una ricompensa e guadagneranno prestigio (punti vittoria). Più lontano la nave sarà inviata meno vantaggiosa sarà la ricompensa, ma maggiori saranno i punti vittoria che il giocatore potrà guadagnare.

Le navi che alla fine del turno si troveranno in approdi "completi", cioè raggiunti da un determinato numero di navi, faranno guadagnare ulteriori Punti Vittoria ai loro proprietari e navigheranno, a certe condizioni, fino all'approdo successivo creando così la possibilità di ottenere nuovamente punti vittoria nei turni successivi.

In ogni turno i giocatori svolgeranno delle azioni nelle diverse aree (Navigazione, Reclutamento, Acquisto Progetti o Personaggi).

La pianificazione è fondamentale: il diritto di svolgere l'azione potrà essere infatti gratuito o a pagamento.

Prima il giocatore vorrà svolgere un'azione, più è probabile che egli debba pagare per poterla effettuare.

Spetta dunque ai giocatori valutare se e quanto saranno disposti a pagare per ottenere il diritto di svolgere per primi un'azione in una determinata area.

Vasco da Gama in persona deciderà quale sarà la prima delle azioni che potranno essere svolte gratuitamente. Aiuterà poi alcuni giocatori mettendo del denaro a loro disposizione.

Questa grande impresa marinara desta inoltre l'interesse di quattro influenti Personaggi che, per avere un ruolo di rilievo nello sviluppo della nuova rotta commerciale, offriranno gratuitamente i loro favori ai giocatori.

Francisco Alvares (il Prete) metterà a disposizione alcuni Missionari da imbarcare come equipaggio, Girolamo Sernigi (il Mercante) commissionerà la gestione di navi da lui costruite ed equipaggiate, Bartolomeu Dias (il Condottiero) garantirà una maggiore iniziativa e la possibilità di guadagnare punti vittoria addizionali e Manuel I (il Re) concederà la possibilità di svolgere un'azione aggiuntiva in nome del Regno del Portogallo.

Il giocatore che alla fine del gioco avrà accumulato più punti vittoria sarà il vincitore.

Prima della prima partita:

- Rimuovete tutte le monete e i Tasselli Progetto/Nave, Personaggio, Nave del Mercante e Vasco da Gama dalle fustelle.
- Applicate gli adesivi per ottenere:
 - 22 Numeri Sequenza (1 numero su ognuno dei 22 cilindri colore naturale);
 - 4 Dischi Azione Supplementare (1 adesivo su 1 disco grande per ogni colore del giocatore: giallo, rosso, nero, blu).



Componenti

- 1) 1 Plancia
- 2) 1 Segnaturno (1 disco piccolo bianco)
- 3) 1 Segnalino Prima Azione Gratuita (1 pedone bianco)
Lato Progetto Lato Nave
- 4) 35 Tasselli Progetto/Nave
- 5) 6 Tasselli Nave del Mercante
- 6) 4 Dischi Segnapunti (4 dischi piccoli nei colori dei giocatori: giallo, rosso, nero, blu)
- 7) 4 Tasselli Personaggio *Manuel I* *Bartolomeu Dias* *Girolamo Sernigi* *Francisco Alvares*
- 8) 1 foglio adesivo
- 9) 9 Tasselli Vasco da Gama *Fronte* *Retro*
- 10) 22 Numeri Sequenza (22 cilindri colore naturale + i relativi adesivi)
- 11) 16 Dischi Azione (16 dischi grandi nei 4 colori dei giocatori)
- 12) 4 Dischi Azione Supplementare (4 dischi grandi nei 4 colori dei giocatori + i relativi adesivi)
- 13) 28 Capitani (28 pedoni nei 4 colori dei giocatori)
- 14) 32 Marinai (32 pedoni di forma umana in 4 colori: turchese, viola, grigio, arancione)
- 15) 6 Missionari (6 pedoni bianchi di forma umana)
- 16) 48 monete (34 da 1 Real, 14 da 5 Real)
- 17) 1 Sacchetto di tela

Il disegno rappresenta un setup iniziale per una partita a 4 giocatori.

1. Disponete la plancia sul tavolo.
La plancia è suddivisa in 4 Aree: Navigazione, Reclutamento, Acquisto Progetti e Personaggi.

2. Posizionate il Disco Segnaturno sul numero 1 del Segnaturno.

Se si gioca in meno di 4 giocatori, rimuovete i Dischi Azione, i Capitani e i Dischi Segnapunto dei colori non utilizzati e riponeteli nella scatola.

Area Navigazione

Area Acquisto Progetti

8. Dividete i Tasselli Progetto/Nave in 3 pile, con il lato Progetto verso l'alto, in funzione del numero romano indicato sul lato Progetto. Posizionate le pile accanto alla plancia in modo che siano visibili a tutti.



Posizionate i primi 7 Tasselli Progetto/Nave della pila I con il lato Progetto verso l'alto negli spazi sulla plancia.

Il Tassello nello spazio in basso a destra sarà chiamato Progetto São Gabriel (vedi oltre Azione Acquisto Progetti).

Quando un giocatore durante il gioco, per qualunque motivo, dovrà pagare dei soldi, porrà i Real spesi nella riserva comune. In qualunque momento del gioco, i giocatori possono cambiare 5 monete da 1 Real della loro riserva con 1 moneta da 5 Real della riserva comune e viceversa.

I Real non sono limitati. E' molto improbabile che accada ma, se i Real dovessero esaurirsi, segnateli su un foglio di carta.



Preparazione iniziale

3. Ogni giocatore sceglie un colore (giallo, rosso, nero o blu) e riceve 1 Disco Segnapunti del suo colore che posizionerà sulla plancia sul numero 0 del Segnapunti. Durante il gioco, ogni volta che il giocatore guadagnerà punti vittoria, sposterà il suo segnalino di conseguenza.

4. Inoltre riceve e pone davanti a sé a formare la propria riserva:

- 4 Dischi Azione del proprio colore,
- 1 Capitano del proprio colore,
- 10 Real



Area Reclutamento

5. L'Area Reclutamento è suddivisa in 4 sezioni.

In 2 giocatori sono attive 2 sezioni;

In 3 giocatori sono attive 3 sezioni;

In 4 giocatori sono attive tutte le 4 sezioni.

Se si gioca in meno di 4 giocatori, per indicare le sezioni non attive, ponete su ognuna di esse un Disco Azione Addizionale di un colore non utilizzato. Mettete i 32 Marinai dentro al sacchetto. Estratene e posizionatene 5 per ciascuna sezione attiva.

Ciascun giocatore pone i 6 restanti Capitani del suo colore nell'apposito spazio.

Area Personaggi

6. Il giocatore che, nell'ultimo anno, ha viaggiato più lontano diventa il Primo Giocatore e riceve immediatamente il Tassello Bartolomeu Dias e 2 Punti Vittoria. Distribuite i rimanenti Tasselli Personaggio agli altri giocatori, in senso orario, come indicato nella tabella sotto.

Consegnate:

- 1 Missionario al giocatore che è in possesso del Tassello Francisco Alvares,
- 1 Nave del Mercante al giocatore che è in possesso del Tassello Girolamo Sernigi. Questa nave deve essere immediatamente piazzata nell'Area Navigazione. (vedi oltre "Girolamo Sernigi"),
- il Disco Azione Supplementare del suo colore a chi è in possesso del Tassello Manuel I.

Ponete i rimanenti Missionari e Dischi Azione Supplementare e i

Numeri Sequenza 21 e 22 negli appositi spazi. Formate una pila con le Navi del Mercante e ponetela a faccia in giù nell'apposito riquadro sulla plancia. Girate a faccia in su la Nave del Mercante in cima alla pila.

Se si gioca in meno di 4 giocatori, posizionate nei relativi riquadri sulla plancia i Tasselli che non sono stati distribuiti ai giocatori.

Zona Numeri

7. Ponete le monete sulla plancia a formare la riserva comune.

Posizionate i Numeri Sequenza dall'1 al 20 seguendo la numerazione sul tabellone.

Mescolate i Tasselli Vasco da Gama (d'ora in avanti Tasselli VdG) e mettete il mazzo coperto nello spazio destro. Girate a faccia in su il tassello in cima al mazzo.



	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
1° Giocatore	Bartolomeu Dias	Bartolomeu Dias	Bartolomeu Dias
2° Giocatore	Girolamo Sernigi	Francisco Alvares	Francisco Alvares
3° Giocatore		Girolamo Sernigi	Girolamo Sernigi
4° Giocatore			Manuel I

Turno di gioco

Il gioco dura 5 turni. Ogni turno è composto dalle seguenti fasi (sempre nello stesso ordine):

Fase 1. Piazzamento dischi azione Fase 2. Svolgimento azioni Fase 3. Navigazione

Fase 1: Piazzamento dischi azione

Spostate il Tassello VdG che si trova scoperto sopra al mazzo nello spazio destro e **ponetelo scoperto nello spazio sinistro** in cima agli altri Tasselli eventualmente già presenti.

Posizionate il Segnalino Prima Azione Gratuita nella Zona Numeri in corrispondenza del numero indicato in alto a destra sul Tassello VdG (Numero Iniziale), compreso tra 4 e 12.

I numeri riportati in basso indicano le quantità di Real che Vasco da Gama mette a disposizione per il turno in corso. Prelevate dalla riserva comune i Real necessari e poneteli negli appositi Spazi dell'Area Personaggi.

Ogni giocatore piazzerà, in ogni turno, i suoi 4 Dischi Azione (5 se è in possesso del Tassello Manuel I. Vedi oltre) opzionando in tal modo le azioni che intende svolgere durante la Fase 2.

A partire dal Primo Giocatore e proseguendo a turno in senso orario, ogni giocatore:

- prende un Numero Sequenza a sua scelta dalla Zona Numeri,
- lo mette sopra ad uno dei suoi Dischi Azione e
- li piazza entrambi sulla plancia in uno Spazio Azione vuoto (cioè nel quale non vi sia attualmente alcun Disco Azione), se ve ne sono, nell'Area relativa all'azione che intende svolgere: Personaggi, Reclutamento, Acquisto Progetti o Navigazione (Vedi oltre Le Azioni).

Una volta piazzati, il Disco Azione e il Numero Sequenza associato non potranno essere spostati.

Gli Spazi Azione disponibili variano in funzione del numero di giocatori:

- in 2 giocatori sono disponibili solo gli spazi con il simbolo: 
- in 3 giocatori sono disponibili anche gli spazi con il simbolo: 
- in 4 giocatori sono disponibili tutti gli spazi.

Nell'esempio, dopo che **Rosso** ha piazzato il Numero 6 nell'Area Personaggi, non ci sono più Spazi Azione disponibili in quell'Area, quindi né lui né **Giallo** potranno più piazzare ulteriori Dischi Azione nell'Area Personaggi.



I Numeri Sequenza 21 e 22 possono essere scelti solo dal giocatore che è in possesso del Tassello Manuel I e quindi del Disco Azione Supplementare (Vedi oltre Manuel I).

La Fase 1 termina quando **tutti** i Dischi Azione di ogni giocatore sono stati piazzati.



Spazio Azione vuoto

ESEMPIO:

Il Numero Iniziale è 11.

Il Segnalino Prima Azione Gratuita viene quindi posizionato nello spazio sopra al numero 11 nella Zona Numeri.

I numeri indicati in basso sono 9 e 4. Vengono quindi posti 9 Real in uno spazio e 4 Real nell'altro.

Giallo (Primo Giocatore) sceglie il Numero 8 e lo piazza nell'Area Personaggi;

Rosso sceglie il Numero 15 e lo piazza anche lui nell'Area Personaggi;

Giallo sceglie il Numero 7 e lo piazza nell'Area Reclutamento;

Rosso sceglie il Numero 6 e lo piazza nell'Area Personaggi;

Giallo piazza il Numero 11 nell'Area Navigazione;

Rosso piazza il Numero 13 nell'Area Acquisto Progetti;

Giallo piazza il Numero 9 nell'Area Acquisto Progetti;

Rosso è in possesso del Personaggio Manuel I per cui dispone del Disco Azione Supplementare. Sceglie il numero 21, lo associa al Disco Azione Supplementare e li piazza nell'Area Navigazione;

Rosso ha ancora un Disco Azione a sua disposizione: piazza il Numero 5 nell'Area Reclutamento.

La Fase 1 è terminata

Fase 2: Svolgimento azioni

Dopo che tutti i Dischi Azione sono stati piazzati, **girare a faccia in su il Tassello VdG** che si trova coperto in cima al mazzo a destra.

Spostate il Segnalino Prima Azione Gratuita di tanti spazi quanti ne sono indicati, **sul Tassello appena scoperto**, dal numero in alto a sinistra (**Numero Variazione**). Tale numero è compreso tra + 3 (più tre) e - 3 (meno tre), il segnalino verrà mosso in avanti se + (più) o indietro se - (meno).

Il numero su cui verrà posizionato il Segnalino indica il **Numero Prima Azione Gratuita** per il turno in corso.

Nota bene: tutti gli altri numeri presenti sul Tassello appena scoperto (Numero Iniziale e quantità di Real) sono relativi al turno successivo e non avranno pertanto alcun ruolo nel turno in corso.

Ogni giocatore può svolgere, in ogni turno, fino a 4 azioni (5 se è in possesso del Tassello Manuel I. Vedi oltre). Le azioni saranno risolte seguendo l'ordine numerico dei Numeri Sequenza (dal più basso al più alto).

Chiamate, uno alla volta, i Numeri Sequenza piazzati sulla plancia (dal più basso al più alto). Il giocatore il cui Disco Azione è associato al Numero Sequenza chiamato, dovrà **decidere se svolgere l'azione** relativa all'area in cui il Disco è stato piazzato (vedi oltre la descrizione delle Azioni) **oppure rinunciarvi**.

Se decide di svolgere l'azione, il giocatore deve innanzitutto verificare se debba o meno pagare per poterla effettuare.

Il diritto di svolgere l'azione può essere:

▶ **a pagamento, se il Numero Sequenza è più basso del Numero Prima Azione Gratuita.**

In questo caso, **prima di svolgere l'azione**, il giocatore dovrà pagare un importo in Real pari alla differenza tra il Numero Prima Azione Gratuita e il Numero Sequenza.

oppure

▶ **gratuito, se il Numero Sequenza è uguale o più alto del Numero Prima Azione Gratuita.**

In questo caso non sarà necessario pagare per avere il diritto di svolgere l'azione.

In entrambi i casi l'azione sarà svolta immediatamente (cioè prima di chiamare il Numero Sequenza successivo).

Se decide di rinunciare, cioè se non vuole o non può svolgere l'azione, il giocatore riceverà **immediatamente tanti Real** (da prendersi dalla riserva comune) quanti ne sono **indicati nella Zona Numeri sulla riga relativa al suo Numero Sequenza**. Il giocatore può rinunciare anche ad un'azione che potrebbe essere svolta gratuitamente e ricevere il denaro. Se il Numero chiamato è il 21 o il 22, il giocatore può rinunciare allo svolgimento dell'azione, ma non riceverà denaro.



Numero Iniziale Numero Variazione

ESEMPIO :

Numero Iniziale: 11. Numero Variazione: - 3 (meno tre).
Il Segnalino si sposta di 3 spazi indietro.

Il Numero Prima Azione Gratuita per il turno in corso è dunque 8.

Numero 5: Se **Rosso** vuole svolgere l'azione deve pagare 3 (8-5) Real. Paga e svolge l'azione Reclutamento;
Numero 6: Se **Rosso** vuole svolgere l'azione deve pagare 2 (8-6) Real. Dichiara di **NON** voler svolgere l'azione e riceve 2 Real come indicato sulla riga;

Numero 7: Se **Giallo** vuole svolgere l'azione deve pagare 1 (8-7) Real. Paga e svolge l'azione Reclutamento;

Numero 8: **Giallo** non deve pagare per poter svolgere l'azione (Numero Sequenza uguale al Numero Prima Azione Gratuita). Svolge l'azione Personaggi;

Numero 9: **Giallo** non deve pagare per poter svolgere l'azione (Numero Sequenza superiore al Numero Prima Azione Gratuita). Svolge l'azione Acquisto Progetti;

Numero 11: **Giallo** non deve pagare per poter svolgere l'azione. Svolge l'azione Spedizione;

Numero 13: **Rosso** non deve pagare per poter svolgere l'azione. Svolge l'azione Acquisto Progetti;

Numero 15: **Rosso** non deve pagare per poter svolgere l'azione. Sceglie comunque di rinunciare e riceve 3 Real;

Numero 21: **Rosso** non deve pagare per poter svolgere l'azione. Svolge l'azione Spedizione.

La Fase 2 è terminata.

Dopo lo svolgimento o la rinuncia di ogni azione, il Numero Sequenza chiamato verrà riposizionato nel suo spazio della Zona Numeri e il Disco Azione associato tornerà immediatamente nella riserva del giocatore. Se viene ospitato 1 Personaggio, il Disco Azione andrà invece posizionato nell'Area Personaggi nello spazio relativo al Personaggio preso e tornerà nella riserva del giocatore solo alla fine del turno (vedi oltre). Viene poi chiamato il Numero Sequenza successivo. La Fase 2 termina quando **tutti** i Numeri Sequenza sono stati chiamati.

LE AZIONI DISPONIBILI: Acquisto Progetti, Reclutamento, Spedizione, Personaggi

ACQUISTO PROGETTI

Nell'Area Acquisto Progetti i giocatori possono acquistare i Progetti per commissionare la costruzione delle navi.

Sui Tasselli sono indicati:

- ◊ la **Capacità di Navigazione (da 4 a 11)**. Le navi possono occupare solo Spazi Nave dal valore uguale o inferiore alla loro Capacità di Navigazione (vedi oltre Azione Spedizione e Fase Navigazione),
- ◊ il necessario **numero di membri d'equipaggio (da 1 a 5)**, tutti di diverso colore tra loro,
- ◊ la **pila di appartenenza (da I a III)** (Vedi Preparazione iniziale e Operazioni di fine turno),
- ◊ **eventualmente l'ammontare di Real**  **o Punti Vittoria**  che la nave farà guadagnare al suo proprietario durante la Fase 3 se sarà nell'Area Navigazione (vedi oltre Fase 3).

Svolgere 1 Azione Acquisto Progetti consente di:

- ▶ **Acquistare 1 o 2 progetti**, tra quelli posizionati nei 6 spazi in alto, al costo di:
 - 1 Real per 1 progetto
 - 4 Real per 2 progetti

Oppure

- ▶ **Acquistare il Progetto São Gabriel, posizionato nello spazio speciale**, ad un costo in Real pari al necessario numero di membri dell'equipaggio (indicato in alto a destra sul lato Progetto del Tassello).

Il giocatore che effettua l'azione, dopo aver pagato il relativo costo, prende dalla plancia il Tassello o i Tasselli acquistati e li pone davanti a sé nella propria riserva.

- **con il lato Progetto verso l'alto** se i Tasselli sono stati acquistati dai 6 spazi in alto;
- **con il lato Nave verso l'alto** se è il Progetto São Gabriel.

Ogni Tassello acquistato da uno dei 6 spazi in alto dovrà mostrare il lato Progetto fino a che il giocatore non decida di varare la nave.

Per poter varare una nave il giocatore deve possedere l'**equipaggio al completo**. L'equipaggio delle navi deve essere formato da **Marinai e/o Missionari, tutti di diverso colore tra loro**. Il giocatore è libero di scegliere quali colori utilizzare.

I giocatori possono decidere di varare 1 o più delle navi in loro possesso in un qualunque momento del gioco (non è quindi necessario possedere

Nota bene: il fatto di aver pagato o meno per avere il diritto di svolgere l'azione non influenza in nessun modo il costo che eventualmente il giocatore dovrà pagare per lo svolgimento effettivo dell'azione. (Es. per svolgere l'azione Acquisto Progetti e comprare 2 progetti dovrà pagare 4 Real (vedi oltre Azione Acquisto Progetti) indipendentemente da se e quanto abbia pagato per avere il diritto di svolgerla).



ESEMPIO:

Questo Progetto appartiene alla 1° pila, deve avere un equipaggio composto da 5 membri di diverso colore tra loro e ha Capacità di Navigazione 7. Se questa nave sarà nell'Area Navigazione durante la Fase 3, il suo proprietario riceverà 2 Punti Vittoria.



Progetto São Gabriel



ESEMPIO:

Rosso decide di acquistare 1 Progetto da uno dei 6 spazi in alto: paga 1 Real, prende il Progetto e lo pone davanti a sé con il lato progetto verso l'alto.



Giallo decide di acquistare 2 Progetti dagli spazi in alto: paga 4 Real, prende i Progetti e li pone davanti a sé con il lato progetto verso l'alto.



Blu decide di acquistare il Progetto São Gabriel. Siccome è un Progetto che necessita di un'equipaggio di 3 membri, paga 3 Real, prende il Progetto e lo pone davanti a sé con il lato nave verso l'alto.

Per poter inviare le proprie navi, **Giallo** e **Rosso** dovranno prima vararle (utilizzando l'equipaggio e girandole sul lato nave), mentre la nave acquistata da **Blu** è già varata.

Nota bene: Alla fine di ogni turno, i Progetti che non sono stati acquistati, verranno rimossi dal gioco e sostituiti con i Progetti che saranno messi in vendita nel turno successivo (Vedi Operazioni di fine turno).

l'equipaggio al completo prima di acquistare il progetto, né si è obbligati a varare 1 o più delle proprie navi nel momento in cui si possiede l'equipaggio al completo). Non è obbligatorio possedere e imbarcare un Capitano per poter varare una nave. (E' invece obbligatorio per poterla inviare. Vedi oltre Azione Spedizione)

Quando un giocatore, in qualunque momento del gioco, **decide di varare** una o più delle sue navi ed ha nella sua riserva l'equipaggio necessario, deve :

- girare il Tassello in modo da mostrare il lato Nave e
- rimettere nel sacchetto i Marinai che ha deciso di utilizzare e/o nell'Area Personaggi ogni Missionario utilizzato.

Il Progetto São Gabriel è invece immediatamente e automaticamente varato subito dopo il suo acquisto (e pertanto posizionato direttamente con il lato Nave verso l'alto). Non è quindi necessario che il giocatore possieda e utilizzi l'equipaggio.

RECLUTAMENTO

Nell'Area Reclutamento i giocatori possono reclutare Marinai e/o 1 Capitano del proprio colore. I Capitani sono del colore dei giocatori, i Marinai sono di 4 diversi colori.

Svolgere 1 Azione Reclutamento consente di **reclutare Marinai** da 1 sola sezione e/o **1 Capitano del proprio colore**.

Il giocatore che effettua l'azione deve scegliere da quale sezione desidera reclutare i Marinai.

Il costo per i Marinai è il seguente (indipendentemente dalla quantità di Marinai reclutati):

- 1 Real per (qualunque numero di) Marinai di 1 colore (da 1 sezione),
- 3 Real per Marinai di 2 colori diversi,
- 6 Real per Marinai di 3 colori diversi,
- 10 Real per Marinai di 4 colori diversi.

Il Capitano costa 1 Real per ogni Marinaio reclutato (indipendentemente dal loro colore). Il giocatore può decidere quanti Marinai reclutare per ogni colore (non è quindi obbligatorio prendere tutti i Marinai del colore scelto). Meno Marinai recluta, minore sarà il costo per il Capitano. Se decide di non reclutare Marinai avrà quindi il diritto di reclutare 1 Capitano gratuitamente. Il giocatore non è obbligato a reclutare un Capitano ogni volta che recluta i Marinai.

Dopo aver pagato il relativo costo, il giocatore prende i Marinai reclutati dalla sezione scelta (e solo da quella) e/o un Capitano del suo colore dall'apposito spazio e li pone davanti a sé nella propria riserva.

SPEDIZIONE

Nell'Area Navigazione i giocatori possono inviare le proprie navi verso i 6 Approdi: Natal, Terra de Boa Gente, Mozambique, Mombasa, Malindi e Calicut.

Svolgere 1 Azione Spedizione consente di **inviare 1 o più Navi** della propria riserva **verso un unico Approdo**. Il giocatore può scegliere quante delle proprie navi inviare e in quale Approdo inviarle.

Per poter essere inviate, le navi devono essere varate (vedi sopra Azione Acquisto Progetti) **e deve esservi imbarcato 1 Capitano del colore del loro proprietario**.

ESEMPIO :

Giallo ha acquistato 1 Progetto da Equipaggio 3 e 1 Progetto da Equipaggio 4. Al momento dell'acquisto non era in possesso dell'equipaggio necessario (possiede solo 1 Missionario e 1 Marinaio viola).



Nel corso del turno svolge l'Azione Reclutamento e acquista 2 Marinai turchesi, 1 arancione e 1 grigio.

Decide di varare la sua nave da Equipaggio 3 con 1 Marinaio arancione, 1 Marinaio turchese e 1 Missionario.

Rimette nel sacchetto i Marinai, rimette nell'Area Personaggi il Missionario e gira il Tassello in modo da mostrare il lato nave.



Sezione 4 Sezione 3 Sezione 2 Sezione 1

ESEMPIO

Giallo sceglie di reclutare solo Marinai. Sceglie la sezione 4, paga 3 Real (per 2 colori diversi) e recluta 3 Marinai turchesi e 1 arancione.

Rosso sceglie di reclutare Marinai dalla sezione 3 e 1 capitano.

Paga 6 Real (per 3 colori diversi) e recluta 1 Marinaio arancione, 2 turchesi e 1 viola = un totale di 4 Marinai reclutati. Paga quindi altri 4 Real e recluta 1 Capitano rosso.

Blu sceglie di reclutare solo Marinai.

Sceglie la sezione 1, paga 1 Real (per 1 colore) e recluta 3 Marinai viola.

Nero sceglie di reclutare solo 1 Capitano.

Non paga niente e recluta 1 Capitano nero.

Le navi possono occupare solo Spazi Nave vuoti dal valore uguale o inferiore alla loro Capacità di Navigazione.



Una nave Capacità 11 può dunque occupare uno qualsiasi degli Spazi. Una nave Capacità 7 può occupare gli Spazi di valore 7, 6, 5 e 4 ma non quelli di valore 9 e 11 e così via. Una nave Capacità 4 non potrà dunque mai essere inviata a Mombasa in quanto lo Spazio Nave più piccolo ha valore 5.

Il giocatore che effettua l'azione deve dunque innanzitutto porre 1 Capitano del proprio colore (da prendersi dalla propria riserva) su ogni nave varata che intende inviare.



Dopodiché **sceglie 1 Approdo e vi posiziona tutte le navi che intende, e può, inviare.** Il giocatore non è obbligato ad inviare tutte le navi in suo possesso.

Le navi possono occupare solo Spazi Nave vuoti (cioè nei quali non vi sia attualmente posizionata alcuna nave) **dal valore uguale o inferiore alla loro Capacità di Navigazione.**

Se c'è più di uno Spazio Nave dal valore adeguato il giocatore può scegliere dove posizionare la nave. In uno stesso Approdo possono essere posizionate le navi di più giocatori. Se in un Approdo non ci sono Spazi vuoti o ci sono solo Spazi vuoti dal valore superiore alla sua Capacità di Navigazione, la nave non vi potrà essere posizionata.

Il giocatore riceverà immediatamente per ciascuna nave inviata:

- **il numero di Punti Vittoria** indicati sullo Spazio Nave sul quale la nave è posizionata (indipendentemente dal valore della sua Capacità di Navigazione). *Quindi ad esempio, una nave Capacità 11 che occupa uno spazio da 7 farà guadagnare immediatamente 7 Punti Vittoria al suo proprietario.*
- **il "bonus" gratuito** (utilizzabile immediatamente) indicato sulla costa dell'Approdo nel quale la nave è stata inviata:
 - **1 Progetto** (da prendersi, se ve ne sono, da uno dei 6 spazi in alto nell'Area Acquisto Progetti) per ogni nave inviata a Natal;
 - **1 Marinaio** (da prendersi dall'Area Reclutamento o, a scelta, da estrarre dal sacchetto) per ogni nave inviata a Terra de Boa Gente;
 - **1 Capitano del proprio colore** (da prendersi, se ve ne sono, dall'Area Reclutamento) per ogni nave inviata a Mozambique;
 - **2 Real** (da prendersi dalla riserva comune) per ogni nave inviata a Mombasa;
 - **1 Real** (da prendersi dalla riserva comune) per ogni nave inviata a Malindi.

Quando tutti gli Spazi di un Approdo sono occupati, l'Approdo si dice "completo" (nell'esempio è completo l'Approdo di Malindi).

Durante la Fase 3, tutte le navi in approdi "completi" faranno guadagnare ulteriori Punti Vittoria ai loro proprietari e, a certe condizioni, navigheranno fino all'Approdo successivo.

PERSONAGGI

Nell'Area Personaggi i giocatori possono accettare i favori offerti dai Personaggi o usufruire del denaro messo a disposizione da Vasco da Gama.

Svolgere 1 Azione Personaggi consente di:

- ▶ **prendere 1 delle 2 quantità di Real** messe a disposizione per il turno. Il giocatore che effettua questa azione prende i Real da uno Spazio a sua scelta e li pone davanti a sé nella sua riserva.

Oppure

- ▶ **ospitare 1 dei Personaggi e usufruire del relativo potere.**



ESEMPIO: Spazio Nave vuoto di valore 4

Blu ha davanti a sé 1 nave Capacità 9, 1 nave Capacità 7, 1 nave Capacità 4 e 3 capitani. Tutte le navi sono varate. Sceglie di inviare 1 nave Capacità 9 e 1 nave Capacità 7 a Malindi. Vi imbarca i Capitani e le posiziona negli Spazi da 9 e da 7 più a sinistra. Riceve 16 (9+7) Punti Vittoria e 2 Real (1 per ogni nave inviata).

La nave Capacità 4 non può essere posizionata a Malindi (ci sono solo Spazi Nave di valore superiore) per cui rimarrà nella riserva di **Blu** (che potrà scegliere di inviarla in un turno successivo).

Il Capitano non utilizzato rimane nella riserva di **Blu** (che potrà scegliere se imbarcarlo sulla nave Capacità 4 già in suo possesso o su una nave acquistata in un turno successivo).

Rosso invia 2 navi Capacità 7 a Mozambique. Poiché c'è più di uno Spazio Nave dal valore adeguato, può scegliere dove posizionarle: sceglie lo Spazio Nave di valore 6 e quello di valore 5. Riceve 11 Punti Vittoria (6+5) e 2 Capitani del suo colore (1 per ogni nave inviata).

Giallo invia 1 nave Capacità 6 a Terra de Boa Gente. Riceve 5 Punti Vittoria e ha diritto ad 1 Marinaio. Nell'Area Reclutamento non ci sono Marinai che gli interessano per cui decide di pescarne uno dal sacchetto.

Nero invia 1 nave Capacità 11 e 2 navi Capacità 7 a Malindi e le posiziona negli unici 3 Spazi vuoti che sono rimasti dopo che **Blu** si è posizionato. Riceve 22 Punti Vittoria (9+7+6) e 3 Real (1 per ogni nave inviata).



ESEMPIO:

All'inizio del turno i Tasselli erano distribuiti come segue:

Blu aveva Francisco Alvares;

Giallo aveva Girolamo Sernigi;

Nero aveva Bartolomeu Dias;

Rosso aveva Manuel I.

Il giocatore che effettua questa azione prende il Tassello del Personaggio che ha deciso di ospitare (dalla plancia o dal giocatore che ne è in possesso in quel momento), lo pone davanti a sé e usufruisce immediatamente del relativo potere.

Pone il suo Disco Azione sulla plancia nello spazio del Personaggio preso ad indicare che nessun altro giocatore potrà ospitare quel Personaggio per il turno in corso. Il Tassello del Personaggio ospitato rimarrà davanti al giocatore, che potrà quindi usufruire del suo potere, fino a che un altro giocatore non se ne impossesserà nel corso di un successivo turno.

Il giocatore che è già in possesso di un Tassello Personaggio (perché lo ha ospitato in un turno precedente o lo ha ricevuto all'inizio della partita. Vedi Preparazione iniziale) può decidere di usare l'azione per ospitare lo stesso Personaggio per il turno in corso. In questo caso, pone il suo Disco Azione nello spazio del Personaggio che è già in suo possesso, in modo che nessun giocatore possa sottrarglielo durante il turno in corso. Se si tratta dei Personaggi Bartolomeu Dias o Francisco Alvares, il giocatore riceverà immediatamente rispettivamente 2 Punti Vittoria o 1 Missionario. Se si tratta del Personaggio Girolamo Sernigi, il giocatore ottiene il diritto di inviare la Nave del Mercante.

Non c'è limite al numero di Personaggi che il giocatore può avere davanti a sé.

Manuel I (Il Re)



Il giocatore che sceglie di ospitare Manuel I **prende immediatamente** dalla plancia il **Disco Azione Supplementare del proprio colore**, lo associa al Numero Sequenza 21 o al Numero Sequenza 22 (deve immediatamente scegliere una delle due opzioni) e li piazza entrambi sulla plancia in uno Spazio Azione vuoto (cioè nel quale non vi sia attualmente piazzato alcun Disco Azione) nell'Area relativa all'azione che intende effettuare. Quando il Numero scelto sarà chiamato (vedi Svolgimento delle Azioni), il giocatore potrà svolgere la sua azione addizionale. Se non può o non vuole svolgerla, può rinunciare, ma non riceverà Real in cambio.

Se il giocatore è in possesso del Tassello Manuel I all'inizio del turno (perché lo ha ospitato in un turno precedente o lo ha ricevuto all'inizio della partita - Vedi Preparazione iniziale) potrà ovviamente utilizzare il Disco Azione Supplementare (associato al numero 21 o al numero 22) già nella Fase 1. Se, nella Fase 2, un altro giocatore si impossessa del Tassello Manuel I, il nuovo possessore potrà immediatamente utilizzare il Numero Sequenza rimasto nell'Area Personaggi.

Bartolomeu Dias (il Condottiero)



Il giocatore che sceglie di ospitare Bartolomeu Dias **riceve immediatamente 2 Punti Vittoria**.

Il giocatore in possesso del Tassello Bartolomeu Dias **alla fine del turno**, (vedi oltre fase Operazioni di fine turno) riceverà **nuovamente 2 Punti Vittoria** e sarà il **Primo Giocatore per il turno successivo**.

Nel turno in corso **Blu** sceglie di usufruire del denaro messo a disposizione da Vasco da Gama: prende dalla plancia i 9 Real dallo spazio più in alto e li pone nella propria riserva.

Rosso sceglie di ospitare Francisco Alvares.

Mette il suo Disco Azione nel relativo spazio, si fa consegnare il Tassello da **Blu**, lo pone davanti sé e riceve immediatamente 1 Missionario.

Nero sceglie di continuare ad ospitare Bartolomeu Dias. Mette il suo Disco Azione nel relativo spazio ad indicare che nessun giocatore potrà sottrarglielo per il turno in corso e riceve immediatamente 2 Punti Vittoria.

Giallo sceglie di ospitare Manuel I.

Mette il suo Disco Azione nel relativo spazio, si fa consegnare il Tassello da **Rosso**, lo pone davanti sé e riceve immediatamente il Disco Azione Supplementare giallo.

Rosso ha ancora un'azione: sceglie di ospitare Girolamo Sernigi. Mette il suo Disco Azione nel relativo spazio, si fa consegnare il Tassello da **Giallo**, lo pone davanti sé e decide di inviare immediatamente la nave del Mercante.



ESEMPIO:

Rosso è in possesso del Tassello Manuel I per averlo ospitato in un turno precedente. Durante la Fase 1, sceglie il Numero 21, lo mette sopra al suo Disco Azione Supplementare e li piazza nell'Area Acquisto Progetti.



Giallo, durante la Fase 2 utilizza una delle sue azioni per ospitare Manuel I. Prende il Numero 22, lo associa al suo Disco Azione Addizionale e li piazza nell'Area Reclutamento.



Quando i Numeri 21 e 22 saranno chiamati, **Rosso** e **Giallo** potranno effettuare le azioni.

Alla fine del turno, **Rosso** riporrà il suo Disco Azione Supplementare nell'Area Personaggi. **Giallo** rimarrà in possesso del suo Disco Azione Supplementare e potrà utilizzarlo durante la Fase 1 del turno successivo.

ESEMPIO:

Nero ha deciso di continuare ad ospitare Bartolomeu Dias. Riceve immediatamente 2 Punti Vittoria.

Visto che nessun giocatore potrà sottrarglielo per il turno in corso sarà ancora sicuramente in possesso del Tassello alla fine del turno. Riceverà dunque altri 2 Punti Vittoria alla fine del turno e sarà il Primo Giocatore per il turno successivo.

Francisco Alvares (il Prete)



Il giocatore che ospita Francisco Alvares riceve **immediatamente 1 Missionario** da prendersi, se ve ne sono, dall'Area Favori e porre davanti a sé nella propria riserva.

Alla fine di ogni turno (vedi oltre fase Operazioni di fine turno), il giocatore in possesso del Tassello, riceverà **1 Missionario** che prenderà, se ve ne sono, dall'Area Personaggi e porrà davanti a sé nella sua riserva.

Se non ci sono Missionari nell'Area Personaggi, il giocatore non potrà riceverne.

Il Missionario può essere utilizzato come membro dell'equipaggio per varare le navi (vedi sopra Azione Acquisto Progetti).

Girolamo Sernigi (Il Mercante)



Il giocatore che sceglie di ospitare Girolamo Sernigi acquisisce il diritto di **inviare la Nave del Mercante**. Il giocatore può scegliere se inviarla immediatamente o all'inizio della Fase 3 (vedi oltre). Se decide di inviarla immediatamente, prende la Nave del Mercante posizionata a faccia in su in cima alla pila nell'Area Personaggi e la posiziona in uno Spazio Nave dal valore adeguato in un Approdo a sua scelta.

Tale nave è completamente finanziata dal Mercante. Per essere inviata non ha quindi bisogno né del Capitano né di equipaggio. Può essere posizionata in uno Spazio Nave vuoto dal valore uguale o inferiore alla sua Capacità di Navigazione. Il giocatore riceverà immediatamente il "bonus" indicato sulla costa dell'Approdo nel quale la posizionerà (vedi sopra Azione Spedizione per la descrizione dei "bonus"). Non riceverà però i Punti Vittoria indicati sullo Spazio Nave.

Una volta posizionata seguirà le stesse regole di navigazione delle navi di proprietà dei giocatori (vedi oltre Fase 3).

Durante il primo turno, il giocatore che è in possesso del Tassello Girolamo Sernigi per averlo ricevuto all'inizio della partita (vedi Preparazione iniziale) **dovrà inviare la Nave del Mercante all'inizio del turno, prima della Fase 1.**

ESEMPIO:

Alla fine del turno, nell'Area Personaggi, è rimasto solo 1 Missionario.

Rosso è in possesso del Tassello Francisco Alvares e riceve 1 Missionario (Vedi Operazioni di fine turno).

Nella Fase 2 del turno successivo **Nero** decide di ospitare Francisco Alvares e si fa consegnare il Tassello da **Rosso**. Non potrà però ricevere il Missionario perché non ne sono rimasti. Successivamente, durante il turno, 2 Missionari vengono riposizionati nell'Area Personaggi. Alla fine del turno, **Nero** riceverà 1 Missionario (che gli spetta per essere in possesso del Tassello a fine turno) ma non avrà il diritto di "recuperare" quello che non aveva potuto ricevere durante la Fase 2.



ESEMPIO:

Rosso ha deciso di ospitare Girolamo Sernigi e sceglie di inviare immediatamente la nave del Mercante. La posiziona a Natal e riceve immediatamente e gratuitamente un Progetto a sua scelta dall'Area Acquisto Progetti.

Fase 3. Navigazione

Dopo che tutte le azioni sono state svolte, occorre innanzitutto verificare se la nave messa a disposizione da Girolamo Sernigi è stata inviata durante la Fase 2.

Se la Nave del Mercante non è stata inviata (si trova quindi ancora a faccia in su in cima alla pila nell'Area Personaggi), il giocatore in possesso del Tassello Girolamo Sernigi deve obbligatoriamente inviarla all'inizio di questa fase.

Prende dunque la Nave del Mercante dall'Area Personaggi, la posiziona in uno Spazio Nave dal valore adeguato in un Approdo a sua scelta, seguendo le usuali regole di posizionamento, e riceve il "bonus" indicato sulla costa dell'Approdo nel quale la nave è stata posizionata.



ESEMPIO:

La Nave del Mercante non è stata ancora inviata. **Giallo** è in possesso del Tassello Girolamo Sernigi e decide di inviarla a Mombasa. Riceve 2 Real.

In questo modo **Giallo** completa l'Approdo di Mombasa nel quale sono posizionate 2 sue navi.

Una volta posizionata, la nave del Mercante seguirà le stesse regole di navigazione delle navi di proprietà dei giocatori, ma non essendo di proprietà di nessun giocatore non guadagnerà Real o Punti Vittoria.

Successivamente, i giocatori le cui navi sono nell'Area Navigazione guadagneranno Punti Vittoria e/o Real.

Ciascuna nave nell'Area Navigazione fa guadagnare al suo proprietario i Real e/o i Punti Vittoria indicati su di essa, se ve ne sono (indipendentemente dalla sua Capacità di Navigazione o dal valore dello Spazio Nave occupato)

Si assegnano, inoltre, i Punti Vittoria ai proprietari delle navi posizionate in approdi "completi".

Ciascuna nave in un Approdo "completo" (cioè i cui Spazi Nave sono tutti occupati) fa guadagnare al suo proprietario **i Punti Vittoria indicati sulla costa dell'Approdo nel quale è posizionata** (indipendentemente dalla sua Capacità di Navigazione o dal valore dello Spazio Nave occupato).

Quindi ad esempio, ciascuna nave nell'Approdo completo di Mombasa farà guadagnare 3 Punti Vittoria al suo proprietario.

Dopo che sono stati assegnati i Punti Vittoria, le navi posizionate negli approdi "completi" navigheranno fino all'Approdo successivo oppure verranno rimosse dal gioco.

Le navi che, durante questa fase, rimarranno in gioco, avranno la possibilità di guadagnare nuovamente Real e/o Punti Vittoria durante la Fase 3 del turno successivo.

A partire da Calicut e procedendo verso il basso, si controlla lo stato di ogni Approdo (quindi si controllano, in ordine: Calicut, Malindi, Mombasa, Mozambique, Terra de Boa Gente e infine Natal):

Se l'Approdo NON è completo (cioè ci sono Spazi Nave vuoti) le navi che vi si trovano **non navigano**. Rimangono pertanto al loro posto e si passa al controllo dell'Approdo immediatamente più in basso.

Se l'Approdo E' completo (cioè tutti i suoi Spazi Nave sono occupati) le navi che vi si trovano **devono obbligatoriamente muoversi**.

Si muove per prima la nave più a sinistra e, a seguire, le altre navi da sinistra verso destra.

► **La nave navigherà fino all'Approdo successivo** cioè quello che si trova immediatamente più in alto (Es. l'Approdo successivo rispetto a Mozambique è Mombasa), se **vi sono Spazi Nave vuoti dal valore uguale o inferiore alla sua Capacità di Navigazione**.

Viene dunque posizionata in uno Spazio Nave vuoto e dal valore adeguato dell'Approdo successivo. Se c'è più di uno Spazio Nave dal valore adeguato, la nave deve essere posizionata nello Spazio più a sinistra.



L'Approdo Calicut è completo.

Rosso guadagna 11 Punti Vittoria e 1 Real (1 Punto e 1 Real indicati sulle sue navi e

10 Punti (5 per ogni nave) perché l'Approdo è completo).

Nero guadagna 6 Punti Vittoria (1 Punto indicato sulla sua nave e 5 Punti per l'Approdo). **Giallo** guadagna 7 Punti Vittoria (2 Punti indicati sulla sua nave e 5 Punti per l'Approdo). **Blu** guadagna 7 Punti Vittoria (2 Punti indicati sulla sua nave e 5 Punti per l'Approdo).

Non ci sono Approdi successivi, per cui tutte le navi vengono scartate ed eliminate definitivamente dal gioco. I capitani tornano nella riserva dei rispettivi giocatori.



L'Approdo Malindi non è completo.

Rosso guadagna 1 Punto Vittoria e 1 Real come indicato sulla sua

nave. Le navi di **Blu** e di **Rosso** rimangono al loro posto. Si passa a controllare l'Approdo successivo.



L'Approdo Mombasa è completo.

Giallo guadagna 8 Punti Vittoria e 1 Real (2 Punti e 1 Real indicati sulle sue navi e 6 Punti (3 per ogni nave) perchè l'Approdo

è completo). **Rosso** guadagna 3 Punti Vittoria e 2 Real (2 Real indicati sulla sua nave e 3 Punti per l'Approdo).

Le navi avanzano (da sinistra a destra): prima, la nave Capacità 11 di **Giallo** viene posizionata a Malindi nello spazio 7 più a sinistra, poi la nave Capacità 9 di **Giallo** viene posizionata nell'altro spazio 7 e infine la nave Capacità 7 del Mercante viene posizionata nello spazio 6.

A Malindi non ci sono più Spazi Nave vuoti per cui la nave Capacità 7 di **Rosso** viene rimossa dal gioco. Il capitano torna nella riserva di **Rosso**.



L'Approdo Mozambique è completo.

Blu guadagna 4 Punti Vittoria e 3 Real (3 Real indicati sulle sue navi e 4 Punti (2 per ogni nave) perchè l'Approdo è completo).

Nero guadagna 2 Punti Vittoria perchè l'Approdo è completo.

Le navi avanzano (da sinistra a destra): prima, la nave Capacità 6 di **Blu** viene posizionata a Mombasa nello spazio 6, poi la nave Capacità 6 di **Nero** viene posizionata nello spazio 5. La nave 4 di **Blu** non ha Capacità di Navigazione sufficiente (Mombasa non ha infatti spazi da 4) per cui viene rimossa dal gioco. Il Capitano torna nella riserva di **Blu**.

- Se, invece, nell'Approdo successivo **non ci sono Spazi Nave vuoti**, sono rimasti solo Spazi dal valore superiore alla sua Capacità di Navigazione oppure la nave si trova nell'Approdo completo di Calicut, la nave deve interrompere la sua navigazione e sarà **rimossa dal gioco**.

Il Capitano che vi era eventualmente imbarcato torna nella riserva del giocatore che potrà riutilizzarlo nei turni successivi.

La Fase 3 finisce quando **tutti gli Approdi sono stati controllati**.



L'Approdo Terra di Boa Gente non è completo.

Rosso guadagna 1 Real come indicato sulla sua nave. La sua nave Capacità 4 rimane al suo posto.

L'Approdo Natal è vuoto. Tutti gli approdi sono stati controllati. Si passa alle Operazioni di fine turno.

Le navi che ora si trovano nell'Approdo di Malindi, che si è completato a causa della navigazione, guadagneranno 4 Punti Vittoria ciascuna durante la Fase 3 del turno successivo.

Operazioni di fine turno

Alla fine di ogni turno (dal 1° al 4° turno):

- Rimuovete dall'Area Acquisto Progetti i Progetti non acquistati e scartateli dal gioco. Posizionate 7 nuovi Progetti (con il lato Progetto verso l'alto) negli appositi spazi dell'Area Acquisto Progetti (il Progetto in cima alla pila va posizionato nello spazio São Gabriel, gli altri 6 Progetti negli spazi in alto) prelevandoli dalla pila con il valore più basso. Quando una delle pile è esaurita, prelevate i Progetti dalla pila successiva seguendo l'ordine numerico (I → II → III).
- Girate a faccia in su la Nave del Mercante in cima alla pila nell'Area Personaggi.
- Rimuovete i soldi che sono eventualmente rimasti nell'Area Personaggi e rimetteteli nella riserva comune.
- Spostate il segna-turno di una posizione ad indicare il numero del turno che sta per iniziare.
- Riempite le sezioni nell'Area Reclutamento: posizionate 3 Marinai, estratti dal sacchetto, per ciascuna sezione attiva dell'Area Reclutamento a partire dalla sezione più a destra. Se nella sezione sono vuoti meno di 3 spazi, posizionate tanti Marinai quanti sono gli spazi vuoti (quindi fino a un massimo di 5 Marinai per ciascuna sezione). Se i Marinai nel sacchetto dovessero esaurirsi, il riempimento terminerà immediatamente.
- Il giocatore in possesso del Tassello Francisco Alvares riceve 1 Missionario (da prelevarsi dall'Area Personaggi, se ve ne sono).
- Il giocatore in possesso del Tassello Bartolomeu Dias riceve 2 punti vittoria e sarà il Primo giocatore per il turno successivo.
- I Dischi Azione negli spazi Personaggio tornano nella riserva dei rispettivi proprietari.
- Se il Tassello Manuel I ha cambiato ospite durante il turno, il giocatore che non ne è più in possesso ripone il Disco Azione Supplementare del suo colore nel relativo spazio dell'Area Personaggi.

Fine del gioco

Alla fine del 5° turno il giocatore in possesso del Tassello Francisco Alvares riceve 1 Missionario (da prelevarsi dall'Area Personaggi, se ve ne sono) e il giocatore in possesso del Tassello Bartolomeu Dias riceve 2 Punti Vittoria.

I giocatori possono a questo punto varare i Progetti che hanno ancora davanti a loro, se hanno l'equipaggio necessario, e imbarcarvi i Capitani, se ne hanno, dopodiché il gioco finisce.

Ogni giocatore riceverà:

1 Punto Vittoria per ogni 3 Real nella propria riserva

3 Punti Vittoria per ogni nave varata e con 1 Capitano imbarcato che il giocatore ha davanti a sé

Il giocatore che avrà accumulato più Punti Vittoria sarà il vincitore. In caso di pareggio si aggiudica la vittoria il giocatore che ha il maggior numero di navi posizionate nell'Area Navigazione.

In caso di ulteriore pareggio, il giocatore che ha il maggior numero di Marinai ancora davanti a sé sarà il vincitore.

Il vincitore avrà ora l'onore di poter scrivere il suo nome nella gloriosa Hall of Fame!

Autore: Paolo Mori

Illustrazioni e grafica: Mariano Iannelli

L'autore desidera ringraziare calorosamente Luca Chiapponi, Michele Sommi e tutti i Parmagamers senza cui questo gioco non sarebbe mai uscito. Grazie inoltre per l'entusiasmo e il supporto a tutti i colleghi di IDG che lo hanno visto nascere e crescere.

Si ringraziano inoltre: Richard Breese per l'amicizia e la disponibilità dimostrate, Graham Staplehurst e Ian Wilson per la revisione del regolamento e Francesco Grimaldi per i suoi preziosi consigli.

Domande, commenti, suggerimenti a:

info@whatsyourgame.it

Sito : www.whatsyourgame.it

© 2009 What's Your Game? srl

Viale Beatrice d'Este 30, 20122, Milano Italy

Tutti i diritti riservati.

