



*Siamo al tempo dei grandi esploratori: Marco Polo, Cristoforo Colombo, Francisco Pizarro, Vasco de Gama, Ferdinando Magellano e James Cook. Questi sono gli esploratori più famosi di tutti i tempi che con le loro scoperte hanno cambiato il nostro modo di vedere il mondo.*

*I giocatori assumono il ruolo di re e regine che fanno offerte per acquisire i servizi dei più bravi e coraggiosi esploratori. Essi lo fanno offrendo le risorse necessarie a finanziare le loro spedizioni. Quando un re o una regina fanno l'offerta più alta, pagano il denaro relativo e mandano l'esploratore in viaggio ed acquisendo così il diritto ad avere i loro servizi. Con Magellano ad esempio, il re o la regina può guadagnare punti vittoria ed avere un piccolo ritorno del loro investimento. Marco Polo ricompensa il proprio benefattore con abbondanza d'oro mentre Cristoforo Colombo fa guadagnare importanti punti vittoria per vincere il gioco. Più il gioco va avanti e più cresce la competizione tra i giocatori per avere i vari servizi degli esploratori, mentre si assottigliano sempre più le possibilità di nuove spedizioni su cui investire. Alla fine del gioco ci sarà solo una nave disponibile per ciascun esploratore su cui poter investire e poter ricavare l'ultima ricompensa per il proprio supporto.*

### Contenuto

- 36 carte esploratore, 6 per tipo



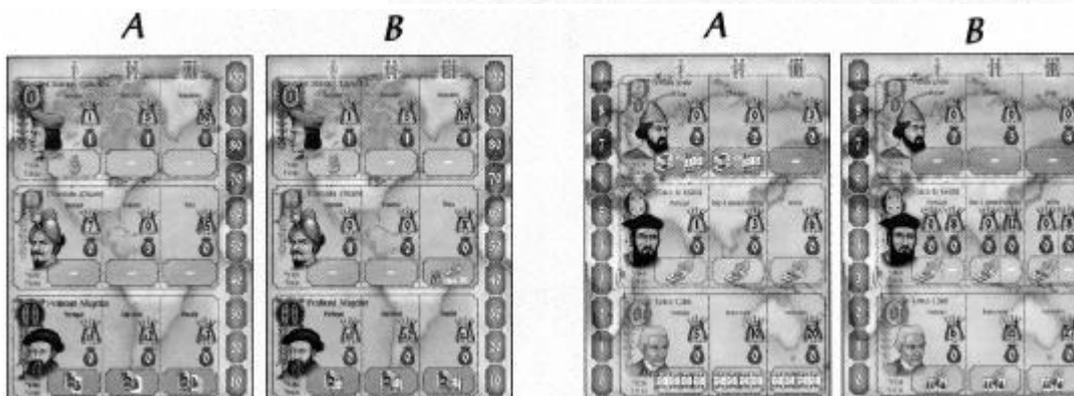
- 63 carte oro, 7 per tipo da 1 a 9



- 36 navi in legno, 6 per colore



- 2 mappe stampate da entrambi i lati (4 possibili combinazioni di gioco)



### Panoramica di gioco

I giocatori sono re e regine che offrono oro per acquisire i servizi dei più valenti e coraggiosi esploratori, i quali effettueranno spedizioni sotto la bandiera del sovrano che avrà offerto di più

Il gioco si svolge in 3 anni. Nel primo anno ciascun esploratore ha 3 navi disponibili in Europa, ma poiché ogni spedizione non è esente da rischi, nel secondo anno gli esploratori avranno solo due navi disponibili in Europa ed una sola nave al terzo ed ultimo anno. Ciascun esploratore ha i propri valori di forza e robustezza e porta al proprio sovrano, oro, punti vittoria e abilità speciali. Il vincitore sarà il giocatore con più punti vittoria alla fine del gioco.

## Preparazione

Le due mappe vengono piazzate una accanto all'altra. I giocatori possono usare indifferentemente entrambi i lati delle due mappe, ma per la prima partita è consigliabile usare le due parti come mostrato a destra. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende le relative 6 navi ed un set di carte oro da 1 a 9 punti.

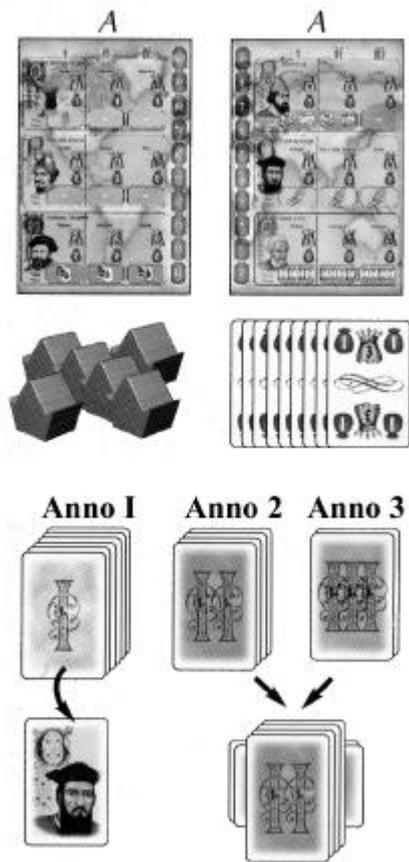
I giocatori tengono segrete le loro carte oro e mescolano le rimanenti carte mettendole coperte vicino alla mappa. L'area di gioco davanti a ciascun giocatore è la propria corte.

Separate le carte degli esploratori secondo il numero sul retro e mischiate separatamente ogni singolo mazzo. Piazzate poi il mazzo III (6 carte) coperto sul tavolo ed il mazzo II (12 carte) a faccia in giù sul mazzo III come mostrato a lato. Viene scelto il giocatore che inizia il gioco il quale piazzerà il mazzo I (18 carte) a lato della mappa e metterà all'asta una alla volta, durante il gioco, tutte le carte ad iniziare dal mazzo I e poi proseguendo col mazzo II e III.

## Il gioco

Il gioco dura quindi tre anni, in ogni anno vengono svolte le seguenti azioni:

1. Pescare la prima carta esploratore e metterla all'asta.
2. Il vincitore dell'asta piazza una delle sue navi sulla mappa (Anno 1) o muove la propria nave sulla mappa dall'anno I all'anno II o III ed usa la relativa abilità permessa dallo spazio raggiunto.
3. Ripetere i punti 1 e 2 fino a che ci sono carte esploratori per l'anno in cui si sta giocando.
4. Quando l'ultimo esploratore è stato messo all'asta, l'anno in questione termina ed i giocatori ottengono carte oro.
5. Inizia l'anno successivo (alla fine del terzo anno il gioco finisce e si contano i punti vittoria)

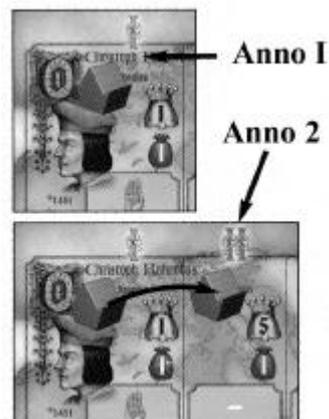


### 1. Asta degli esploratori

Il primo giocatore pesca la prima carta dal mazzo degli esploratori e la piazza scoperta sul tavolo. Solo per la prima carta dell'anno I l'offerta è iniziata dal primo giocatore, dopo di che le offerte partono sempre dal giocatore che ha vinto l'asta precedente. Ogni giocatore può scegliere di fare una offerta o passare e ogni offerta deve sempre essere maggiore della precedente. Se un giocatore decide di passare è fuori dall'asta per questa carta. L'asta termina quando tutti hanno passato meno uno. I giocatori offrono le loro carte oro il cui valore è riportato sul sacchetto ai bordi della carta. Il giocatore paga la sua offerta con le carte oro che piazza scoperte nel mazzo degli scarti e prende la carta esploratore che pone coperta (eccezione: Magellano e Colombo). In questo modo egli saprà sempre quante carte ha comprato. Quindi il giocatore piazza o sposta una delle proprie navi sulla mappa per indicare l'esploratore che si è aggiudicato. **Importante:** Nell'anno I ciascun giocatore può fare offerte su ogni esploratore e aggiudicarsene anche tre dello stesso tipo, mentre nell'anno II un giocatore può fare offerte solo su esploratori di cui ha almeno una carta acquisita nell'anno I e nell'anno III può fare offerte solo su esploratori di cui ha almeno una carta acquisita nell'anno II. Se nessun giocatore fa un offerta su una carta esploratore, questa viene scartata ed eliminata dal gioco.

### 2. Piazzare o spostare le navi ed usare le abilità speciali

Nell'anno I le navi vengono piazzate sulla mappa. Nell'anno II e III solo le navi piazzate nell'anno I possono essere mosse. Le navi non piazzate nell'anno I vengono rimesse nella scatola. Quando un giocatore acquista un esploratore nell'anno I, piazza una delle proprie navi sulla mappa nello spazio I di quell'esploratore. Se acquista un'altra carta di quell'esploratore



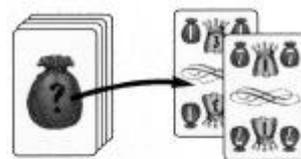
nell'anno II, egli muove la propria nave dallo spazio I allo spazio II di quello stesso esploratore e così dall'anno II all'anno III. Ogni esploratore dà al proprio sovrano abilità speciali. Queste abilità sono riportate graficamente sullo spazio dell'esploratore sulla mappa e spiegate alla fine del regolamento.

### 3. Ripetere le fasi 1 e 2

Queste due fasi vengono ripetute fino a che tutte le carte di quell'anno sono state messe all'asta.

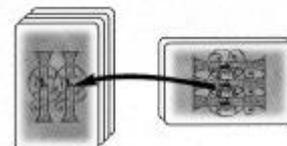
### 4. Prendere nuove carte oro

Alla fine dell'anno I e II tutti i giocatori prendono 2 carte oro. Prima di tutto vengono mescolati gli scarti con le carte restanti per formare un nuovo mazzo di gioco da cui ogni giocatore prenderà 2 nuove carte. Alcuni avranno la possibilità di prendere carte oro aggiuntive.



### 5. Iniziare un nuovo anno

Il primo giocatore prende il nuovo mazzo relativo all'anno in corso e pesca la prima carta per iniziare l'asta come descritto sopra.



### Fine del gioco

Dopo aver terminato l'asta dell'ultimo esploratore nell'anno III, i giocatori conteranno i loro punti vittoria per determinare il vincitore.

### Le carte esploratore



Queste carte riportano sul retro l'anno in cui possono essere giocate (I, II, III). Ci sono tre carte per ogni esploratore col numero I, due carte col numero II ed una sola carta col numero III.

### Le carte oro

Ci sono 63 carte oro divise in sette gruppi ciascuno numerato da 1 a 9. Servono sia a comprare gli esploratori durante l'asta, sia a far acquisire punti vittoria se conservate fino alla fine del gioco. Su ciascuna carta è riportato un numero da 1 a 9 sui sacchi d'oro ai quattro lati della carta ed una corona al centro dei sacchi con un valore che va da 1 a 3. Il numero sui sacchi d'oro è il valore della carta che viene usato per acquistare gli esploratori durante l'asta, per cui se ad esempio un giocatore vince un'asta aggiudicandosi un esploratore per 7 sacchi d'oro, egli potrà pagare sia con una carta da 7 punti o con qualsiasi altra combinazione di carte che dia lo stesso valore o maggiore (una carta da 2 + una da 5 ad esempio). Se un giocatore è costretto, per mancanza di carte, a pagare di più, non avrà alcun resto.



Il numero sulla corona è il valore della carta in punti vittoria che il giocatore potrà ottenere se riesce a conservare la carta fino alla fine del gioco. Da notare che i giocatori ottengono nuove carte oro solo alla fine di ogni anno, per cui solo due volte nell'intera partita (fine dell'anno I e dell'anno II).

### La mappa

Ciascuna delle due mappe mostra tre esploratori ed un numero di colonne per totalizzare il punteggio. Ci sono tre spazi adiacenti per ogni esploratore. Quello più a sinistra per l'anno I, il centrale per l'anno II e quello a destra per l'anno III. I giocatori piazzeranno e sposteranno le



loro navi in questi spazi che mostrano oro, corone ed abilità speciali.

### I sacchi d'oro

Il numero su questi sacchi sulla mappa mostra quante carte oro il giocatore ottiene alla fine di quell'anno per ogni sua nave in quello spazio. Queste carte oro sono in aggiunta alle due carte che ogni giocatore comunque riceverà alla fine dell'anno I e II. Naturalmente si ricevono solo le carte oro in relazione all'anno appena terminato e non anche al precedente. Le carte vengono prese dal mazzo di gioco.

### La corona

Il numero sulla corona rappresenta i punti vittoria che un giocatore ottiene per ciascuna nave su quello spazio alla fine del gioco quando si contano i punti vittoria.

### Le abilità speciali

Questi spazi mostrano le varie abilità che un giocatore può sfruttare quando piazza o sposta una propria nave in quello stesso spazio. Alcune abilità si possono usare subito, altre dopo. Alcuni spazi sono vuoti e non mostrano alcuna abilità, inoltre la loro disposizione è differente da lato a lato delle due mappe.



Alla fine dell'anno II, il giallo ed il verde prendono una carta extra mentre il rosso no. La sua nave è nell'anno I



Alla fine dell'anno II, il verde ottiene 6 carte extra mentre il rosso nessuna.



Alla fine del gioco il rosso avrà 1VP, il giallo 5 VP ed il verde 10 VP.

### Cristoforo Colombo



I due lati della mappa sono identici. Nello spazio 1 del primo anno c'è l'abilità Veto che dà al proprietario che l'acquiesce la possibilità di esercitare in una successiva fase d'asta il proprio veto su una certa carta esploratore. Quando un giocatore acquista Colombo nell'anno I mette davanti a se la carta scoperta. In qualsiasi momento durante le aste successive (anche in anni successivi) egli può esercitare il suo veto su una carta appena scoperta e pronta da mettere all'asta. Questa carta sarà messa all'asta in un momento successivo e posta in fondo al mazzo dell'anno corrispondente. A questo punto il giocatore copre la carta di Colombo perché può esercitare il veto solo UNA volta per tutta la partita. Il primo giocatore scopre una nuova carta ed il gioco prosegue. Le carte Colombo degli anni II e III non danno alcun veto.

### Francesco Pizarro



Nessuna abilità speciale sul lato A della mappa e sugli spazi 1 e 2 della parte B. Sullo spazio 3 della parte B c'è l'abilità speciale che dà al giocatore con la propria nave sullo spazio, punti vittoria extra.

Per prima cosa, il giocatore conta i suoi punti vittoria ottenuti con le sue navi e con le sue carte oro in mano. Per ultimo conta i punti vittoria extra della sua nave sullo spazio 3 di Pizarro. Per farlo egli mescola tutte le carte oro rimaste inclusi gli scarti e forma un nuovo mazzo di gioco da cui comincia a pescare carte una alla volta. Egli può fermarsi quando vuole e totalizzare tanti punti vittoria quanti sono i sacchi d'oro delle carte, ma attenzione che se si supera il totale di 20 punti con le carte non si otterrà nulla.

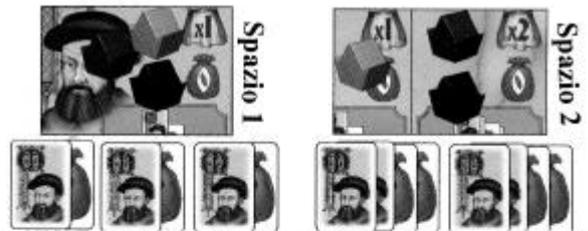
### Ferdinando Magellano



Lato A della mappa (Piazzare una carta oro coperta fra quelle che si ha in mano sotto la carta Magellano appena acquistata). Quando un giocatore acquista la carta Magellano può mettere coperta sotto di essa una propria carta oro (possibilmente quella col valore 3 della corona). Siccome questo piazzamento costa al giocatore una carta oro in più, se non avesse più carte oro dopo il pagamento dell'asta, non potrebbe offrire nulla su Magellano. Similmente negli spazi 2 e 3 degli anni successivi se un giocatore acquisisce una nuova carta Magellano la piazza sopra quella precedentemente acquistata e pone una ulteriore carta oro dalla propria mano coperta sotto le due carte Magellano nella propria corte.

Queste carte piazzate coperte sotto Magellano varranno alla fine del gioco tanti punti vittoria quanto è la somma delle corone sulle carte oro per il moltiplicatore corrispondente allo spazio in cui la nave del giocatore si è fermata.

Lato B della mappa (Piazzare una carta oro scoperta fra quelle che si sono usate per l'asta sotto la carta Magellano appena acquistata). Le modalità di punteggio sono le stesse, l'unica differenza sta nel fatto che qui le carte oro utilizzate sono scelte tra quelle usate per pagare l'asta e non dalla mano del giocatore. Se il giocatore ha usato più di una carta per pagare l'offerta ne sceglierà una che potrà scoperta sotto la carta Magellano mentre le altre saranno scartate.



**Il giallo, il blu ed il nero piazzano una carta oro sotto la carta Magellano appena comprata.** **Il blu ed il nero muovono le navi e piazzano una nuova carta oro sotto le 2 carte Magellano acquisite.**



**Il nero muove la sua nave sullo spazio 3 e piazza una terza carta oro sotto le tre carte Magellano.**

### Marco Polo



Lato B e spazio 3 del lato A della mappa: nessuna abilità. Spazi 1 e 2 del lato A della mappa (Scambio di carte oro alla fine dell'anno). Alla fine dell'anno I e II, il giocatore con una propria nave su questi spazi, può, dopo che tutte le nuove carte oro sono state distribuite, scambiare nuove carte. Per ogni nave presente in questi spazi il giocatore può scartare fino a 3 carte oro e pescarne altrettante nuove.

### Vasco de Gama



Lato A e B della mappa (Pescare subito nuove carte oro)

Lato A: Quando un giocatore acquista questa carta può subito pescare una nuova carta oro dal mazzo di gioco. Nell'anno II ne pesca 2 e nell'anno III ne pesca 3.

Lato B: Quando un giocatore acquista questa carta deve decidere se piazzare la propria nave a destra o sinistra nello spazio. Se sceglie di piazzare la sua nave a sinistra egli pescherà il numero di carte corrispondenti all'anno in corso, mentre se sceglie di piazzare la propria nave a destra, non farà nulla ma riceverà i corrispondenti punti vittoria alla fine del gioco.



**Spazio 1:** Il rosso ed il blu piazzano entrambi la loro nave a sinistra per cui pescano immediatamente una carta dal mazzo di gioco. Il verde piazza la sua nave sulla destra. Non prende alcuna carta ma prenderà 8 punti vittoria alla fine del gioco se la sua nave resta lì.



**Spazio 2:** Il rosso ed il blu scelgono di spostare la propria nave sulla parte sinistra dello spazio 2 ottenendo così 2 nuove carte oro.



**Spazio 3:** Il blu acquista l'unica carta di de Gama nell'anno III e muove la propria nave sulla parte destra dello spazio 3. Non prenderà carte oro ma alla fine del gioco sia il blu che il verde avranno guadagnato 8 VP ciascuno mentre il rosso non guadagna nulla.

### James Cook



Lato A della mappa ( Carte oro scoperte)

Il giocatore che acquista questa carta continua l'anno a carte scoperte per cui svolgerà il resto delle aste con le carte oro sul tavolo. Se egli non avesse più carte oro dopo aver pagato Cook,

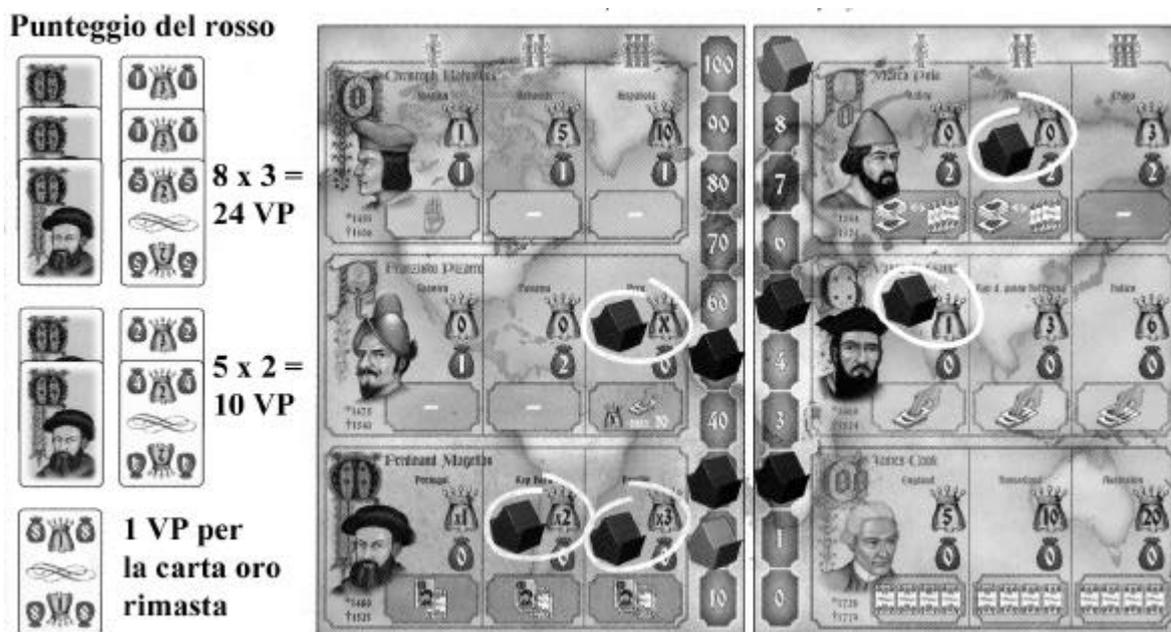
non ne metterebbe alcuna scoperta, ma se dovesse poi acquistare Gama e scegliere di prendere nuove carte oro queste verrebbero messe comunque scoperte sul tavolo. Le carte oro vengono riprese in mano alla fine dell'anno in corso.

Lato B della mappa ( Perdere una carta oro extra dalla propria mano)

Quando un giocatore acquista Cook, immediatamente il giocatore alla sua sinistra sceglie senza guardarla una carta oro tra quelle che ha in mano e la scarta. Quindi un giocatore che acquista Cook paga sempre una carta oro in più e può comprare Cook se e solo se ha in mano almeno una carta oro in più di quelle che servono per pagare l'asta.

### Punteggio finale

Dopo che l'ultima carta esploratore nell'anno III è stata acquistata ed il compratore ha svolto la sua azione, il gioco termina e si contano i punti vittoria. Per primo si contano i punti vittoria ottenuti con le corone sugli spazi in cui si hanno proprie navi. Se un giocatore ha due o tre proprie navi su uno stesso spazio, ognuna conta i punti vittoria derivanti dalle corone. Questo totale viene aggiunto ai punti vittoria derivanti dalle carte oro rimanenti in mano al giocatore. Il totale viene segnato sull'apposita traccia segnapunti.



*Il rosso non totalizza nulla per Marco Polo, 1 VP per Vasco de Gama ed 1 VP per le carte restanti in mano. Il rosso si è concentrato in questa partita su Magellano, così nell'anno I ha comprato 2 carte piazzando sotto la prima una carta oro da 1 punto e sotto la seconda una carta oro da 2 punti. Egli compra poi altre due carte di Magellano nell'anno II e piazza rispettivamente una carta oro da 1 e da 4 punti. Nell'anno III acquista poi l'unica carta di Magellano e piazza sotto di essa una carta oro da 5 punti. In questo modo egli totalizza 36 VP.*

*A questo punto il rosso ha ancora Pizarro da totalizzare così mescola le carte oro restanti con gli scarti e comincia a pescare dal nuovo mazzo una carta alla volta: un 5, poi un 6 ed un 2. Se si fermasse ora totalizzerebbe 13 punti vittoria arrivando a 49 contro i 52 del giocatore blu, così non ha altra scelta di rischiare ancora e pesca una nuova carta che purtroppo è un 8 che lo fa salire a 21 punti, per cui egli non totalizza nulla per Pizarro e termina comunque secondo con 36 punti vittoria !!*