

Chiarimenti su alcune regole di Vasco da Gama

Queste osservazioni prendono spunto da alcune discussioni presenti sul forum del sito della Tana dei Goblin (sezione "Giochi da tavolo"). Non sono un riassunto delle regole e non intendono sostituirsi al regolamento del gioco. Servono per aiutare a chiarire alcuni dubbi che normalmente sorgono ai giocatori di Vasco da Gama.

Eccole in ordine sparso:

- 1) Quando si decide di spedire una o più navi bisogna ricordarsi di metterle su un solo approdo (nel riquadro che si vuole purché esso sia di un numero uguale o minore a quello presente sulla nave).
- 2) Non si può usare per l'azione di spedizione in corso il bonus acquisito con le navi (ad esempio non è possibile usare un capitano preso dall'approdo di MOZAMBIQUE per inviare immediatamente un'altra nave) visto che le navi devono essere preparate precedentemente prima di essere inviate "in corpore".
- 3) La FASE 3 di navigazione ha questo ordine:
 - A. Controllare che la nave del mercante sia spedita (se non è già stata spedita in precedenza e se qualcuno è in possesso di SERNIGI);
 - B. Contare i punti vittoria/Real presenti sulle navi di ogni giocatore presenti sul tabellone;
 - C. Contare i punti vittoria per ogni nave di proprietà dei vari giocatori in un approdo completo;
 - D. Muovere le navi di tutti gli approdi completi partendo da CALICUT fino a NATAL. Si inizia dalla nave più a sinistra e la si posiziona nell'approdo successivo (quello appena sopra) sempre nella posizione più a sinistra possibile (cioè quella vuota che abbia un numero uguale o inferiore al numero segnato sulla nave). Nel caso non ci siano più spazi vuoti con un numero uguale o inferiore (oppure l'approdo è pieno), la nave viene scartata e il capitano torna nella riserva sul tabellone.

4) Commento sui personaggi:

BARTOLOMEUS DIAZ (il Condottiero):

- quando un giocatore lo sceglie guadagna 2 PV (anche lo stesso giocatore che già lo possiede). Inoltre, alla fine di ogni turno, chi lo possiede guadagna 2 ulteriori PV;
- Inoltre, permette di giocare per primi al turno seguente.

FRANCISCO ALVARES (il Prete):

- quando un giocatore lo sceglie guadagna 1 MISSIONARIO (anche lo stesso giocatore che già lo possiede). Inoltre, alla fine di ogni turno, chi lo possiede guadagna 1 ulteriore MISSIONARIO.

GIROLAMO SERNIGI (il Mercante):

- quando un giocatore lo sceglie (anche lo stesso giocatore che già lo possiede) può decidere di inviare immediatamente una nave nell'area Navigazione oppure aspettare l'inizio della fase 3;
- Se un giocatore ha SERNIGI all'inizio della partita deve inviare immediatamente una nave (prima di iniziare la partita) e dovrà inviarne un'altra sempre nel turno 1 all'inizio della fase 3 di navigazione a meno che un altro giocatore non abbia scelto questo personaggio.

MANUEL I (il Re):

- quando un giocatore lo sceglie (anche lo stesso giocatore che già lo possiede) effettua un'ulteriore azione (scelta tra la 21 e 22) che può posizionare immediatamente sul tabellone;
- Inoltre, chi possiede MANUEL I già all'inizio del turno seguente avrà la possibilità di effettuare 5 azioni.

All'inizio della partita si ricevono dei personaggi. Ciò permette di usufruire subito del loro potere (per esempio la nave di SERNIGI deve essere inviata immediatamente).

Un giocatore può avere più personaggi davanti a sé e può richiedere il favore di un personaggio pur avendolo già.

Un personaggio scelto durante un turno non può essere scelto da nessun altro giocatore fino al turno seguente (per tale motivo si mette il disco azione del giocatore sopra l'immagine del personaggio sul tabellone).