

Vasco da Gama



Die Suche nach einer sicheren Route nach Indien war seit dem XV. Jahrhundert das Hauptziel fast aller Expeditionen des portugiesischen Königreichs. 1488 umrundete Bartolomeu Dias das Kap der guten Hoffnung und Pedro da Covilhã fand eine Landroute. Aber es war erst im Jahre 1498, als Vasco da Gama das Ziel erreichte und als erster Europäer, nach einigen Zwischenstopps entlang der Strecke, das legendäre Kalkutta über das Meer erreichte. Vasco da Gama verschaffte Portugal die Möglichkeit das Monopol über den Gewürzhandel zwischen Indien und Europa zu erhalten.

Spielbeschreibung

Vasco da Gama wurde beauftragt eine Schiffsroute nach Indien zu finden. Die Spieler übernehmen die Rolle von reichen Schiffsbesitzern (Reedern), die unter seiner Schirmherrschaft versuchen Ruhm und Reichtum zu ernten.

Um mit diesem Vorhaben Erfolg zu haben, müssen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Gelder und Aktionen nutzen, um Kapitäne und Mannschaften anzuwerben, Schiffe zu bauen, auszustatten und zu den Häfen von Natal, Terra de Boa Gente, Mosambik, Malindi, Mombasa und Kalkutta zu senden.

Für jedes ausgesandte Schiff erhalten die Spieler sofort eine Belohnung und auch Ruhm (Siegpunkte). Je weiter ein Schiff geschickt wird, desto geringer fällt die Belohnung aus, doch dafür gibt es mehr Siegpunkte.

Schiffe in Häfen, die am Ende einer Runde „komplett“ sind (d.h.: von einer bestimmten Anzahl an Schiffen erreicht wurden), bringen ihren Besitzern zusätzliche Siegpunkte und dürfen dann, unter bestimmten Voraussetzungen, zum nächsten Hafen weiter segeln. Dadurch können in den folgenden Runden weitere Siegpunkte erzielt werden.

Während jeder Runde führen die Spieler Aktionen in verschiedenen Bereichen aus (Navigation, Rekrutierung, Projekte kaufen oder Charaktere).

Planung ist das Wichtigste: Das Recht eine Aktion durchzuführen kann kostenlos sein, oder es muss dafür gezahlt werden.

Je früher ein Spieler eine Aktion durchführen will, desto wahrscheinlicher ist es, dass er dafür zahlen muss.

Die Spieler müssen sich die Frage stellen, ob und wie viel Sie bereit sind zu zahlen, um in einem bestimmten Bereich als Erster handeln zu dürfen.

Vasco da Gama selbst entscheidet, welche Aktion in jeder Runde die erste kostenlose Aktion sein wird. Er wird aber auch einigen Spielern helfen, indem er ihnen etwas Geld zur Verfügung stellt.

Dieses große seemännische Vorhaben erweckt das Interesse von 4 einflussreichen Charakteren.

Mit dem Ziel eine wichtige Rolle bei der Entwicklung dieser neuen Handelsroute zu spielen, tun sie den Spielern den ein oder anderen kostenlosen Gefallen.

Francisco Alvares (der Priester) stellt eine Anzahl Missionare als Besatzungsmitglieder zur Verfügung. Girolamo Sernigi (der Händler) organisiert Schiffe, gebaut und bemannt. Bartolomeu Dias (der Anführer) gewährt eine höhere Initiative und zusätzliche Siegpunkte. Manuel I. (der König) erlaubt den Spielern eine weitere Aktion „im Namen des portugiesischen Königreichs“ durchzuführen.

Der Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Anzahl an Siegpunkten am Ende des Spiels.

Vor dem Beginn des ersten Spiels:

- Löse vorsichtig alle Plättchen für Münzen, Projekte/Schiffe, Handelsschiffe, Charaktere und die „Vasco da Gama“-Plättchen aus den Rahmen.
- Klebe die Aufkleber auf die folgenden Teile:
 - 22 Zahlen auf die 22 naturfarbenen Zylinder;
 - Je 1 Aufkleber auf 1 große Aktionsscheibe in den vier Spielerfarben (gelb, rot, schwarz und blau).



Inhalt

- 1) 1 Spielplan
- 2) 1 Rundenmarker (1 kleine, weiße Scheibe)
- 3) 1 Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion (1 weißer Spielstein)
- 4) 35 Projekt-/Schiffsplättchen
 - Projektseite
 - Schiffsseite
 - Vorderseite
 - Rückseite
- 5) 6 Handelsschiffsplättchen
- 6) 4 Punktezähler (4 kleine, runde Scheiben in den Spielerfarben: gelb, rot, schwarz und blau)
- 7) 4 Charakterkarten
 - Manuel I.
 - Bartolomeu Dias
 - Girolamo Sernigi
 - Francisco Alvares
- 8) 1 Aufkleberbogen
- 9) 9 „Vasco da Gama“-Plättchen
 - Vorderseite
 - Rückseite
- 10) 22 Zahlensteine (die 22 naturfarbenen Holzzyylinder mit den Zahlenaufklebern)
- 11) 16 Aktionsscheiben (16 große, runde Scheiben, je 4 in jeder Spielerfarbe)
- 12) 4 zusätzliche Aktionsscheiben (je 1 große Scheibe in den Spielerfarben mit einem Aufkleber)
- 13) 28 Kapitäne (je 7 Spielfiguren in den 4 Spielerfarben)
- 14) 32 Matrosen (Figuren in den Farben türkis, violett, grau und orange)
- 15) 6 Missionare (weiße Figuren)
- 16) 48 Münzen (34 mal 1 Real und 14 mal 5 Reales)
- 17) 1 Beutel

Das Bild zeigt den Spielaufbau für ein Spiel mit 4 Personen.

1. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er ist in 4 Bereiche unterteilt: Rekrutierung, Charaktere, Projekte kaufen und Navigation.

2. Der weiße Rundenmarker wird auf die Zahl 1 auf der Rundenleiste gelegt.

Bei weniger als 4 Spielern werden die Kapitäne und Punktezähler-Scheiben der nicht verwendeten Farben zurück in die Schachtel gelegt. Die nicht benötigten Aktionsscheiben können zum Abdecken der nicht verwendeten Aktionsfelder benutzt werden.

Navigationsbereich

Bereich „Projekte kaufen“

8. Die Projekt-/Schiffsplättchen werden nach den römischen Zahlen auf der Projektseite, mit der Projektseite nach oben, in 3 Stapel sortiert. Die 3 Stapel werden für alle Spieler sichtbar neben den Spielplan gelegt.



Die ersten 7 Projekt-/Schiffsplättchen des ersten Stapels (I) werden mit der Projektseite nach oben auf die Felder auf dem Spielplan gelegt. Das Plättchen auf dem untersten, rechten Feld wird das „São Gabriel“-Projekt genannt (siehe Aktion „Projekte kaufen“).

Muss ein Spieler während des Spiels Geld für etwas zahlen, dann werden die gezahlten Reales in den allgemeinen Vorrat gelegt. Zu jeder Zeit während des Spiels kann ein Spieler 5x1 Real mit dem allgemeinen Vorrat gegen 1x5 Real eintauschen und umgekehrt. Die Reales sind nicht limitiert. Im unwahrscheinlichen Fall, dass der Vorrat an Reales nicht ausreicht, kann man einen Zettel zum notieren verwenden.



Spielaufbau

3. Jeder Spieler wählt eine Farbe (gelb, rot, schwarz oder blau). Er/Sie (*) erhält einen Punkteähler in der gewählten Farbe und legt ihn auf die «0» (Null) auf der Siegpunkteleiste.
Während des Spiels wird der Punkteähler jedes Mal, wenn der Spieler Punkte erhält, um die entsprechende Anzahl an Feldern weiter bewegt.

4. Jeder Spieler legt vor sich als persönlichen Vorrat:

- 4 Aktionsscheiben in seiner Farbe,
- 1 Kapitän in seiner Farbe,
- 10 Reales



Rekrutierungsbereich

5. Der Rekrutierungsbereich ist in 4 Abschnitte unterteilt. Wenn mit 2 Spielern gespielt wird, werden nur 2 davon benutzt, mit 3 Spielern werden 3 und mit 4 Spielern alle 4 verwendet. Bei weniger als 4 Spielern, wird eine Aktionsscheibe einer ungenutzten Farbe auf jeden nicht verwendeten Abschnitt gelegt.
Alle 32 Matrosen werden in den Beutel getan. Es werden für jeden verwendeten Abschnitt 5 Matrosen aus dem Beutel gezogen und auf den leeren Abschnitt gestellt. Alle Spieler stellen ihre restlichen 6 Kapitäne auf das entsprechende Feld (siehe Abbildung).

Charakterbereich

6. Der Spieler, der im letzten Jahr die weiteste Reise gemacht hat, ist der Startspieler. Er nimmt sich die „Bartolomeu Dias“-Karte und 2 Siegpunkte.
Die verbliebenen Charakterkarten werden entsprechend der unten stehenden Tabelle im Uhrzeigersinn an die anderen Spieler verteilt.
Desweiteren:

- 1 Missionar nimmt sich der Spieler mit der „Francisco Alvares“-Karte,
- 1 Handelsschiff nimmt sich der Spieler mit der „Girolamo Sernigi“-Karte. (Dieses Schiff muss sofort in den Navigationsbereich gelegt werden. Siehe hierzu unter: „Girolamo Sernigi“),
- die zusätzliche Aktionsscheibe in seiner Farbe nimmt sich der Spieler mit der „Manuel I.“-Karte.

Die verbliebenen Missionare, zusätzlichen Aktionsscheiben und die

Zahlenzone

7. Die Münzen werden als allgemeiner Vorrat auf den Spielplan gelegt.
Die Zahlensteine werden entsprechend ihrer Nummerierung von 1 bis 20 in die Zahlenzone auf dem Spielplan gelegt.
Die „Vasco da Gama“-Plättchen (von nun an VdG-Plättchen genannt) werden gemischt und als Stapel, mit den Zahlen nach unten auf das Feld unten rechts gelegt. Das oberste Plättchen wird und auf den Stapel gelegt.

Zahlensteine 21 und 22 werden auf die entsprechenden Felder gelegt (siehe Abbildung).
Mit den Handelsschiffsplättchen wird ein Stapel gebildet und mit der Zahl nach unten auf das entsprechende Feld gelegt. Das oberste Schiff wird umgedreht und mit der Zahlenseite nach oben auf den Stapel gelegt.
Bei weniger als 4 Spielern werden die verbliebenen Charakterkarten auf ihre Abbildungen im Charakterbereich gelegt.

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

(*) Von nun an wird aus Gründen der Einfachheit immer das Wort „Er“ benutzt, wenn wir von den Spielern reden. Es ist dabei jedoch immer ein „Er/Sie“ gemeint.

Spielrunden

Das Spiel geht über 5 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen (immer in der gleichen Reihenfolge):

Phase 1. Platzieren der Aktionsscheiben

Phase 2. Aktionen ausführen

Phase 3. Navigation

Phase 1: Platzieren der Aktionsscheiben

Das oberste aufgedeckte VdG-Plättchen vom Stapel auf der rechten Seite wird, weiterhin aufgedeckt, auf die linke Seite gelegt. Eventuell bereits dort liegende Plättchen werden überdeckt. Der weiße Aktionsmarker für die kostenlose Aktion wird in die Zahlenzone neben die Zahl gestellt, die der oberen, rechten Zahl auf dem VdG-Plättchen entspricht (eine Zahl zwischen 4 und 12 und ab jetzt „Initialzahl“ genannt). Die kleineren Zahlen unten auf dem VdG-Plättchen geben die Anzahl von Reales an, die Vasco da Gama den Spielern in dieser Runde zur Verfügung stellt. Die eine Summe Reales wird aus dem allgemeinen Vorrat in das obere freie Feld im Charakterbereich gelegt, die andere in das untere (siehe Abbildung).

In jeder Runde wird jeder Spieler seine 4 Aktionsscheiben platzieren (5 wenn er die Charakterkarte „Manuel I.“ besitzt. Siehe weiter hinten.) Wenn er dies tut, entscheidet er sich damit für die Aktionen die er in Phase 2 durchführen möchte.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, macht jeder Spieler das folgende:

- Er nimmt einen Zahlenstein aus der Zahlenzone,
- legt ihn auf eine seiner Aktionsscheiben und
- platziert beide zusammen auf einem leeren Aktionsfeld (d.h.: auf ein Feld auf dem keine Aktionsscheibe liegt), sofern eines in dem Bereich vorhanden ist, dessen Aktion der Spieler ausführen möchte: Charaktere, Rekrutierung, Projekte kaufen oder Navigation.

Einmal platziert dürfen die Aktionsscheibe und der zugehörige Zahlenstein **nicht** mehr versetzt werden.

Die verfügbaren Aktionsfelder variieren je nach Spieleranzahl:

- Bei 2 Spielern stehen nur die Felder mit diesem Symbol zur Verfügung.
- Bei 3 Spielern stehen zusätzlich die Felder mit diesem Symbol zur Verfügung.
- Bei 4 Spielern stehen alle Felder zur Verfügung.

Im Beispiel rechts für eine 2-Spielerpartie sind keine Aktionsfelder im Charakterbereich mehr frei, nachdem **Rot** die Nummer 6 platziert hat. Darum können weder **Rot**, noch **Gelb** eine weitere Aktionsscheibe im Charakterbereich platzieren.



Die Zahlensteine mit den Werten 21 und 22 können nur von dem Spieler mit der „Manuel I.“-Charakterkarte verwendet werden. Dafür gibt es die zusätzliche Aktionsscheibe (siehe Manuel I. weiter hinten).

Phase 1 ist beendet wenn **alle Aktionsscheiben aller Spieler** platziert wurden.



Leeres Aktionsfeld

BEISPIEL:

Die Initialzahl ist 11.

Der Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion wird auf das Feld über die 11 in der Zahlenzone gesetzt.

Die Zahlen unten auf dem VdG-Plättchen sind die 9 und die 4. 9 Reales werden in das eine Feld im Charakterbereich gelegt und 4 Reales in das andere.

Gelb (Startspieler) wählt die Nummer 8 und legt sie mit der Aktionsscheibe in den Charakterbereich.

Rot wählt die 15 und legt sie ebenfalls mit der Aktionsscheibe in den Charakterbereich.

Gelb wählt die 7 und legt sie in den Rekrutierungsbereich.

Rot nimmt die 6 und legt sie in den Charakterbereich.

Gelb legt die Nummer 11 in den Navigationsbereich.

Rot legt die 13 in den Bereich „Projekte kaufen“.

Gelb legt dann die 9 ebenfalls in den Bereich „Projekte kaufen“.

Rot besitzt den Charakter „Manuel I.“. Deswegen hat er eine zusätzliche Aktion zur Verfügung. Er nimmt den Zahlenstein mit der 21 und legt ihn mit seiner zusätzlichen Aktionsscheibe in den Navigationsbereich.

Rot hat immer noch eine letzte Aktionsscheibe übrig: Er legt die 5 in den Rekrutierungsbereich. Phase 1 ist beendet.

Phase 2: Aktionen ausführen

Nachdem alle Aktionsscheiben platziert wurden, wird das oberste, verdeckte VdG-Plättchen vom rechten Stapel genommen und aufgedeckt auf den Stapel zurück gelegt.

Dann wird der Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion um so viele Felder bewegt, wie die Zahl in der linken oberen Ecke der gerade aufgedeckten VdG-Plättchen angibt (Variationszahl). Diese Zahl reicht von -3 (minus drei) bis +3 (plus drei), der Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion wird um diese Zahl vor (+) oder zurück (-) bewegt. Die Zahl, bei der der Marker nun steht, zeigt die Zahl für die erste kostenlose Aktion der aktuellen Runde an. **ACHTUNG! Alle anderen Zahlen auf dem soeben aufgedeckten VdG-Plättchen (Initialzahl und Reales) gelten erst für die nächste Runde und werden für die aktuelle Runde nicht benötigt.**

Jeder Spieler kann in jeder Runde bis zu 4 Aktionen durchführen (5 wenn er den Charakter „Manuel I.“ besitzt – siehe weiter hinten). Die Aktionen werden in numerischer Reihenfolge durchgeführt (von der niedrigsten Zahl zur höchsten).




Initialzahl Variationszahl

BEISPIEL:

Die Initialzahl ist 11. Die Variationszahl ist -3 (minus drei). Der Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion wird 3 Felder zurückgesetzt.

Die Zahl für die erste kostenlose Aktion ist 8.

Nummer 5: Wenn **Rot** die Aktion ausführen will, muss er 3 (=8-5) Reales zahlen. Er zahlt und führt die Rekrutierungsaktion aus.

Nummer 6: Wenn **Rot** diese Aktion ausführen will, muss er 2 (=8-6) Reales zahlen. Er verzichtet auf die Aktion und erhält 2 Reales, wie neben der entsprechenden Zeile angegeben. 


Nummer 7: **Gelb** möchte die Aktion ausführen, daher muss er 1 (=8-7) Real zahlen. Er zahlt und führt die Rekrutierungsaktion aus.

Nummer 8: **Gelb** muss nicht zahlen um die Aktion auszuführen (Sein Zahlenstein hat den gleichen Wert, auf dem sich auch der Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion befindet). Er führt die Charakter-Aktion aus.

Nummer 9: **Gelb** muss nicht zahlen um die Aktion auszuführen (Sein Zahlenstein hat einen höheren Wert als der Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion). Er führt die Aktion „Projekte kaufen“ aus.

Nummer 11: **Gelb** muss nicht zahlen um die Aktion auszuführen. Er führt die Expeditions-Aktion durch.

Nummer 13: **Rot** muss nicht zahlen um die Aktion auszuführen. Er führt die Aktion „Projekte kaufen“ durch.

Nummer 15: **Rot** muss nicht zahlen um die Aktion auszuführen. Er entscheidet sich dafür, auf die Aktion zu verzichten und erhält 3 Reales. 

Nummer 21: **Rot** muss nicht zahlen um die Aktion auszuführen. Er führt die Expeditions-Aktion durch. Phase 2 ist beendet.

Die Zahlen der Zahlensteine werden nacheinander aufgerufen (von der niedrigsten zur höchsten). Der Spieler, dessen Aktionsscheibe mit der entsprechenden Zahl zusammen platziert wurde, muss nun entscheiden, ob er die Aktion des Bereichs, in dem die Aktionsscheibe liegt, durchführen möchte (siehe weiter hinten – Aktionsbeschreibungen), oder ob er auf die Aktion verzichtet.

Wenn er sich entscheidet die Aktion auszuführen, muss er zuerst feststellen, ob er für die Aktion zahlen muss, und wenn ja, wie viel.

Das Recht eine Aktion durchzuführen ist:

- ▶ **kostenpflichtig**, wenn der Zahlenstein eine niedrigere Zahl hat als der Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion aktuell anzeigt: In diesem Fall muss der Spieler vor der Aktion die Differenz zwischen seinem Zahlenstein und dem Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion in Reales zahlen,

Oder

- ▶ **kostenlos**, wenn der Zahlenstein eine höhere oder die gleiche Zahl hat, wie der Aktionsmarker für die erste kostenlose Aktion aktuell anzeigt: In diesem Fall muss für die Aktion nicht gezahlt werden.

In beiden Fällen wird die Aktion sofort ausgeführt (d.h.: bevor die Zahl des nächsten Zahlensteins aufgerufen wird).

Entscheidet sich der Spieler zu verzichten (d.h.: er will, oder kann die Aktion nicht ausführen), dann erhält er sofort so viele Reales aus dem allgemeinen Vorrat, wie neben der Zeile mit der Zahl seines Zahlensteines in der Zahlenzone angegeben ist (1-3 Reales).

Der Spieler kann auch auf eine kostenlose Aktion verzichten und die Reales erhalten. Werden die 21 oder 22 aufgerufen, dann kann der Spieler auf die Aktion verzichten, erhält aber keine Reales.

Nachdem eine Aktion durchgeführt oder darauf verzichtet wurde, wird der entsprechende Zahlenstein wieder in die Zahlenzone zurück gelegt, und der Spieler erhält seine Aktionsscheibe zurück. Übernimmt der Spieler jedoch einen Charakter, kommt die Aktionsscheibe auf das entsprechende Charakterfeld, und der Spieler erhält sie erst am Ende der Runde zurück (siehe weiter hinten).

Danach wird der nächste Zahlenstein aufgerufen.



Phase 2 endet, wenn **alle** Zahlensteine aufgerufen wurden.

MÖGLICHE AKTIONEN: Projekte kaufen, Rekrutierung, Expedition, Charaktere

PROJEKTE KAUFEN

Im Bereich „Projekte kaufen“ kann der Spieler Projekte kaufen um den Bau von Schiffen zu veranlassen.

Auf den Plättchen steht:

- ◊ das **Navigationslimit (von 4 bis 11)**. Schiffe können nur auf Schiffsfelder mit einem gleichen oder niedrigeren Wert wie ihr Navigationslimit gesetzt werden (siehe weiter hinten unter: Expedition und Navigationsphase),
- ◊ die **Anzahl der Besatzungsmitglieder (von 1 bis 5)**, die immer alle verschiedenfarbig sein müssen, um die **Besatzung des Schiffes** zu bilden,
- ◊ die **Zahl des Stapels zu dem sie gehören (I bis III)** (siehe Spielaufbau und Rundenende),
- ◊ die mögliche **Anzahl Reales**  **und / oder Siegpunkte**  die das Schiff seinem Besitzer in Phase 3 einbringen kann, wenn es sich im Navigationsbereich befindet (siehe weiter hinten – Phase 3).

Eine Aktion „Projekte kaufen“, erlaubt dem Spieler:

- ▶ **1 oder 2 Projekte von den oberen 6 Feldern** im Projektbereich zu kaufen. Der Preis hierfür ist immer:
 - 1 Real für 1 Projekt;
 - 4 Reales für 2 Projekte

Oder

- ▶ **Das „São Gabriel“-Projekt auf dem Spezialfeld** zu kaufen. Der Preis in Reales entspricht der Anzahl der benötigten Besatzungsmitgliedern. Diese ist in der oberen, rechten Ecke auf dem Projektplättchen zu sehen.

Der Spieler, der die Aktion durchgeführt und den entsprechenden Preis gezahlt hat, nimmt sich das Plättchen oder die Plättchen und legt sie folgendermaßen vor sich ab:

- **mit der Projektseite nach oben**, wenn das Plättchen von den oberen 6 Feldern stammt;
- **mit der Schiffsseite nach oben**, wenn es das „São Gabriel“-Projekt ist.

Jedes Plättchen, das von den oberen 6 Feldern gekauft wurde, zeigt die Projektseite, bis das Schiff zu Wasser gelassen wird.

Um ein Schiff zu Wasser zu lassen, muss der Spieler eine **komplette Besatzung** haben. Die Besatzung besteht aus **Matrosen und / oder Missionaren, die alle eine unterschiedliche Farbe haben müssen**. Der Spieler kann frei entscheiden, welche Farben seine Besatzung hat, so lange jedes Besatzungsmitglied eine unterschiedliche Farbe hat.

Die Spieler können sich jederzeit während des Spiels dazu entscheiden 1 oder mehrere Schiffe zu Wasser zu lassen (Es ist weder nötig eine komplette Besatzung zu haben um das Projekt zu kaufen, noch sind

Beachte: Die Tatsache, dass für das Recht eine Aktion auszuführen gezahlt wurde, verringert **NICHT** die Kosten, die bei der Ausführung einer Aktion entstehen können. (Zum Beispiel: Um die Aktion „Projekte kaufen“ durchzuführen und 2 Projekte zu kaufen, muss der Spieler 4 Reales zahlen (siehe Aktion „Projekte kaufen“), egal wie viel und ob er für das Recht die Aktion auszuführen zahlen musste).



BEISPIEL:

Dieses Projekt gehört zum ersten Stapel, es benötigt 5 Besatzungsmitglieder (alle in unterschiedlichen Farben) und hat ein Navigationslimit von 7. Wenn dieses Schiff in Phase 3 im Navigationsbereich ist, erhält sein Besitzer 2 Siegpunkte.



„São Gabriel“-Projekt

BEISPIEL:



Rot entscheidet sich, ein Projekt von den oberen 6 Feldern zu kaufen: Er zahlt 1 Real, nimmt das Projekt und legt es, mit der Projektseite nach oben, vor sich ab.

Gelb entscheidet sich, 2

Projekte von den oberen 6 Feldern zu kaufen: Er zahlt 4 Reales, nimmt die Projekte und legt sie, mit der Projektseite nach oben, vor sich ab.



Blau entscheidet sich, das „São Gabriel“-Projekt zu kaufen, da es eine Besatzung von 3 benötigt. Er zahlt 3 Reales, nimmt es sich und legt es, mit der Schiffsseite nach oben, vor sich ab.

Um ihre Schiffe auf Fahrt zu schicken, müssen **Gelb** und **Rot** diese zuerst zu Wasser lassen (Dazu werden die Matrosen und Missionare verwendet und das Plättchen auf die Schiffsseite gedreht), während das Schiff von **Blau** schon zu Wasser gelassen wurde.

Beachte: Am Ende jeder Runde werden alle nicht gekauften Projekte entfernt und durch neue Projekte für die nächste Runde ersetzt (siehe Rundenende).

die Spieler gezwungen ein Schiff zu Wasser zu lassen, wenn sie eine komplette Besatzung besitzen).

Es ist nicht nötig, einen Kapitän zu besitzen und auf ein Schiff zu schicken, um es zu Wasser zu lassen (Aber er ist nötig um das Schiff auf Fahrt zu schicken. Siehe weiter hinten – Expedition).

Ein Spieler kann sich zu irgendeiner Zeit während des Spiels entscheiden, ein oder mehrere seiner Schiffe **zu Wasser zu lassen**, wenn er die benötigte Besatzung in seinem Vorrat hat. Hierfür muss er:

- das Plättchen auf die Schiffsseite drehen und
- die benötigten Matrosen in den Beutel zurück legen und / oder die verwendeten Missionare in den Charakterbereich zurück legen.

Das „São Gabriel“-Projekt wird sofort und automatisch zu Wasser gelassen, sobald es gekauft wird, und wird daher sofort mit der Schiffsseite nach oben abgelegt. Der Spieler benötigt dafür keine Besatzung.

REKRUTIERUNG

Im Rekrutierungsbereich können die Spieler Matrosen und / oder 1 Kapitän der eigenen Farbe anwerben. Die Kapitäne haben die gleiche Farbe wie die Spieler, die Matrosen haben 4 unterschiedliche, andere Farben.

Eine Rekrutierungsaktion erlaubt das Anwerben von Matrosen aus einem einzelnen Abschnitt und / oder 1 Kapitän in der Farbe des Spielers. Der Spieler, der die Aktion ausführt, muss sich entscheiden, aus welchem der Abschnitte er anwerben möchte.

Die Kosten der Matrosen sind wie folgt (unabhängig von der Anzahl der Matrosen):

- 1 Real für (eine beliebige Anzahl) Matrosen in 1 Farbe (aus einem einzigen Abschnitt),
- 3 Reales für Matrosen in 2 verschiedenen Farben,
- 6 Reales für Matrosen in 3 verschiedenen Farben,
- 10 Reales für Matrosen in 4 verschiedenen Farben.

Der Kapitän kostet 1 Real für jeden angeworbenen Matrosen (unabhängig von deren Farbe). Der Spieler kann entscheiden, wie viele Matrosen jeder Farbe er anwerben möchte. Er ist nicht verpflichtet alle Matrosen der gewählten Farbe zu nehmen. Je weniger Matrosen angeworben werden, umso niedriger sind die Kosten für den Kapitän. Nimmt der Spieler keine Matrosen, bekommt er einen Kapitän kostenlos. Ein Spieler muss keinen Kapitän kaufen, wenn er Matrosen anwirbt. Der Spieler zahlt die entsprechenden Kosten an den allgemeinen Vorrat, nimmt die Matrosen aus dem gewählten Abschnitt (und nur von diesem) und / oder 1 Kapitän seiner Farbe von dem entsprechenden Feld und legt diese in seinen Vorrat.

EXPEDITION

Im Navigationsbereich können die Spieler ihre Schiffe zu den 6 Häfen schicken: Natal, Terra de Boa Gente, Mozambique (Mosambik), Mombasa, Malindi und Calicut (Kalkutta).

Eine Expeditionsaktion erlaubt einem Spieler 1 oder mehrere Schiffe aus seinem Vorrat zu einem einzelnen Hafen zu schicken. Der Spieler, der die Aktion ausführt, entscheidet, wie viele Schiffe er zu welchem Hafen schickt. Der Spieler kann nur zu Wasser gelassene Schiffe losschicken (siehe dazu – Projekte kaufen Aktion), die einen Kapitän seiner Farbe an Bord haben.

BEISPIEL:

Gelb hat 1 Projekt, welches 3 Besatzungsmitglieder und 1 Projekt, das 4 Besatzungsmitglieder benötigt, gekauft.

Beim Kauf der Projekts, hatte er nicht die benötigten Matrosen (er hatte nur 1 Missionar und 1 violetten Matrosen).



Im Verlauf der Runde führt er eine Rekrutierungsaktion aus und kauft 2 türkise, 1 orangen und 1 grauen Matrosen.

Er entscheidet sich, nun sein Schiff mit 3er-Besatzung zu Wasser zu lassen und gibt 1 orangen, 1 türkisen Matrosen und 1 Missionar ab. Er legt die Matrosen zurück in den Beutel, legt den Missionar zurück in den Charakterbereich und dreht das Projektplättchen auf die Schiffsseite.



Abschnitt 4 Abschnitt 3 Abschnitt 2 Abschnitt 1

BEISPIEL:

Gelb entscheidet sich, nur Matrosen anzuwerben.

Er wählt den Abschnitt 4, zahlt 3 Reales (für 2 verschiedene Farben) und wirbt 3 türkise und 1 orangen Matrosen an.

Rot entscheidet sich, Matrosen aus dem Abschnitt 3 anzuwerben und 1 Kapitän.

Er zahlt 6 Reales (für 3 verschiedene Farben) und wirbt 1 orangen, 2 türkise und 1 violetten Matrosen an = insgesamt 4 Matrosen. Dann zahlt er 4 Reales, um 1 eigenen roten Kapitän anzuwerben.

Blau entscheidet sich, nur Matrosen anzuwerben.

Er wählt den Abschnitt 1, zahlt 1 Real (für 1 Farbe) und wirbt 3 violette Matrosen an.

Schwarz entscheidet sich, nur 1 Kapitän anzuwerben.

Er zahlt nichts und erhält 1 schwarzen Kapitän.

Schiffe können nur Schiffsfelder belegen, deren Wert niedriger oder gleich dem Navigationslimit des Schiffes ist.



Ein Schiff mit Navigationslimit 9, besetzt mit jedem von einem Schiff mit Limit 11 Feld belegen, ein Schiff mit Navigationslimit 7 kann Felder mit den Werten 7, 6, 5 oder 4 belegen, nicht aber die Felder mit den Werten 9 und 11 und so weiter.

Ein Schiff mit Limit 4 kann niemals nach Mombasa geschickt werden, weil das niedrigste Feld dort den Wert 5 hat.

Zuerst stellt der Spieler, der die Aktion durchführt, auf jedes seiner bereits zu Wasser gelassenen Schiffe, welches er auf Fahrt schicken will, einen Kapitän seiner Farbe (den er aus seinem Vorrat nimmt).



Dann wählt er einen Zielhafen aus und legt alle Schiffe, die er schicken will (und kann), dort hin. Der Spieler muss nicht alle seine Schiffe schicken.

Schiffe können nur auf leere Schiffsfelder gesetzt werden (d.h.: Felder auf denen sich keine Schiffe befinden) deren Wert niedriger oder gleich dem Navigationslimit des Schiffes ist.

Gibt es mehr als ein Schiffsfeld mit passendem Wert, entscheidet der Spieler, wohin er sein Schiff legen möchte. Es dürfen sich Schiffe von mehr als einem Spieler in demselben Hafen befinden. Gibt es keine leeren Schiffsfelder mehr in einem Hafen, oder nur noch Felder mit einem Wert, der höher ist, als das Navigationslimit des Schiffes, kann das Schiff dort nicht platziert werden.

Für jedes Schiff das er auf Fahrt schickt, erhält der Spieler sofort:

- **die Anzahl an Siegpunkten**, die dem Wert auf dem Schiffsfeld entspricht auf das er das Schiff gelegt hat (unabhängig vom Navigationslimit des Schiffes). *Damit bringt zum Beispiel ein Schiff mit dem Navigationslimit 11 auf einem Schiffsfeld mit dem Wert 7 genau 7 Siegpunkte für seinen Besitzer.*
- **und sofort einen kostenlosen „Bonus“ entsprechend dem Symbol unter dem Namen des Hafens**:
 - **1 Projekt** (von einem der oberen 6 Felder im Bereich „Projekte kaufen“, sofern verfügbar) für jedes Schiff das nach Natal geschickt wurde;
 - **1 Matrosen** (aus dem Rekrutierungsbereich, oder, wenn der Spieler es wünscht, aus dem Beutel gezogen) für jedes Schiff, das nach Terra de Boa Gente geschickt wurde;
 - **1 Kapitän** seiner eigenen Farbe (aus dem Rekrutierungsbereich, sofern verfügbar) für jedes Schiff, das nach Mozambique geschickt wurde;
 - **2 Reales** (aus dem allgemeinen Vorrat) für jedes Schiff, das nach Mombasa geschickt wurde;
 - **1 Real** (aus dem allgemeinen Vorrat) für jedes Schiff, das nach Malindi geschickt wurde.

Sind alle Felder in einem Hafen besetzt, gilt dieser Hafen als „komplett“. Im Beispiel rechts ist der Hafen von Malindi „komplett“.

Alle Spieler die Schiffe in „kompletten“ Häfen haben, bekommen in Phase 3 zusätzliche Siegpunkte. Außerdem können Schiffe in „kompletten“ Häfen zum nächsten Hafen weiterfahren (siehe weiter hinten).

CHARAKTERE

Im Charakterbereich können die Spieler die Vorteile der Charaktere nutzen, oder das Geld nehmen, das ihnen Vasco da Gama zur Verfügung stellt.

Eine Charakter-Aktion erlaubt einem Spieler:

- ▶ **einen der beiden Beträge zu nehmen** die Vasco da Gama den Spielern für diese Runde zur Verfügung gestellt hat. Der Spieler, der die Aktion ausführt, nimmt sich die Münzen von einem der beiden Felder und legt sie in seinen Vorrat.

Oder

- ▶ **die Übernahme eines Charakters und das Profitieren von seinen Fähigkeiten.**



BEISPIEL: Leeres Schiffsfeld mit Wert 4

Blau hat vor sich Schiffe mit den Navigationslimits 9, 7 und 4, plus 3 Kapitäne. Alle Schiffe wurden schon zu Wasser gelassen. Er entscheidet sich, das 7er- und das 9er-Schiff nach Malindi zu schicken. Er setzt 2 Kapitäne auf die Schiffe und legt diese dann auf die Felder ganz links, mit den Werten 9 und 7. Er erhält 16 (9+7) Siegpunkte und 2 Reales (1 für jedes Schiff).

Das Schiff mit dem Limit 4 kann nicht nach Malindi gesetzt werden (weil es dort nur Felder mit höheren Werten gibt), und somit bleibt es im Vorrat von **Blau** (evtl. kann es später noch auf Fahrt gehen). Der unbenutzte Kapitän bleibt im Vorrat von **Blau** (er kann später auf das 4er-Schiff gesetzt werden, oder auf ein anderes, später gekauftes Schiff).

Rot sendet zwei Schiffe mit dem Navigationslimit 7 nach Mozambique. Da es dort mehrere Schiffsfelder mit den entsprechenden Werten gibt, kann er sich entscheiden, auf welche Felder er seine Schiffe setzt: Er entscheidet sich für die Felder mit den Werten 5 + 6. Er erhält 11 Siegpunkte (5+6) und 2 Kapitäne seiner Farbe (1 für jedes Schiff).

Gelb sendet ein Schiff mit dem Navigationslimit 6 nach Terra de Boa Gente. Er erhält 5 Siegpunkte und hat Anspruch auf einen Matrosen. Im Rekrutierungsbereich befinden sich keine Matrosen nach seinem Geschmack, deshalb zieht er einen aus dem Beutel.

Schwarz schickt ein Schiff mit dem Navigationslimit 11 und zwei mit dem Limit 7 nach Malindi und setzt sie auf die letzten freien Felder, nachdem **Blau** seinen Zug gemacht hat. Er erhält 22 Siegpunkte (9+7+6) und 3 Reales (1 für jedes Schiff).



BEISPIEL:

Zu Beginn der Runde sind die Charaktere wie folgt verteilt:

Blau hat Francisco Alvares;

Gelb hat Girolamo Sernigi;

Schwarz hat Bartolomeu Dias;

Rot besitzt Manuel I.

Der Spieler, der die Aktion ausführt, nimmt sich die Karte des Charakters, den er übernehmen möchte (entweder vom Spielplan, oder von dem Spieler, der sie zu diesem Zeitpunkt besitzt) und legt sie vor sich ab. Er genießt sofort die Vorteile dieses Charakters.

Der Spieler legt seine Aktionsscheibe auf das Feld auf dem Spielplan, welches den von ihm gewählten Charakter darstellt um anzuzeigen, dass in dieser Runde kein anderer Spieler diesen Charakter erhalten kann. Der Charakter verbleibt bei dem Spieler, bis ein anderer Spieler in einer der folgenden Runden diesen Charakter übernimmt.

Ein Spieler, der einen Charakter bereits besitzt (weil er ihn noch aus einer vergangenen Runde hat, oder weil er ihn zu Spielbeginn erhalten hat – siehe Spielaufbau), kann die Aktion verwenden um den Charakter auch in dieser Runde zu besitzen. Er legt seine Aktionsscheibe auf das Feld des Charakters, den er bereits besitzt, damit kein anderer Spieler ihm diesen Charakter in dieser Runde abnehmen kann.

Betrifft dies Bartolomeu Dias oder Francisco Alvares, erhält der Spieler sofort dementsprechend 2 Siegpunkte oder 1 Missionar.

Wenn es Girolamo Sernigi betrifft, erhält der Spieler das Recht das Handelsschiff auszusenden.

Es gibt keine Obergrenze, wie viele Charakterkarten ein Spieler haben darf.

Manuel I. (Der König)



Der Spieler, der Manuel I. besitzt, **nimmt sofort die zusätzliche Aktionsscheibe seiner Farbe** vom Spielplan, zusammen mit dem Zahlenstein 21 oder 22 (er muss sofort einen der beiden wählen) und legt beide zusammen auf ein leeres Aktionsfeld auf dem Spielplan (d.h.: auf ein Feld, auf dem im Augenblick noch keine Aktionsscheibe liegt) in den Bereich, dessen Aktion er ausführen möchte.

Wenn die gewählte Zahl aufgerufen wird (siehe Aktionen ausführen), kann der Spieler seine zusätzliche Aktion ausführen. Kann, oder will der Spieler die Aktion nicht ausführen, so kann er darauf verzichten, erhält aber kein Geld dafür. Wenn einer der Spieler die „Manuel I.“-Karte zu Beginn der Runde besitzt (weil er ihn in der vorigen Runde besaß, oder weil er die Karte zu Spielbeginn bekommen hat – siehe Spielaufbau), kann er seine zusätzliche Aktionsscheibe (zusammen mit der 21 oder 22) schon in Phase 1 benutzen, er bekommt also nicht noch eine zusätzliche Aktion durch die Sicherung der Charakterkarte Manuel I. . Wenn in Phase 2 ein anderer Spieler den Charakter „Manuel I.“ übernimmt, kann der neue Besitzer sofort den im Charakterbereich verbliebenen Zahlenstein verwenden.

Bartolomeu Dias (Der Anführer)



Der Spieler, der Bartolomeu Dias übernimmt, **erhält sofort 2 Siegpunkte.**

Der Spieler, der Bartolomeu Dias **am Ende der Runde** besitzt (siehe Rundenende), **erhält nochmals 2 Siegpunkte und wird der Startspieler der nächsten Runde.**

In dieser Runde entscheidet sich **Blau** dafür, das von Vasco da Gama zur Verfügung gestellte Geld zu nehmen: er nimmt 9 Reales vom oberen Feld und legt sie in seinen Vorrat.



Rot wählt sich den Charakter „Francisco Alvares“ aus, legt seine Aktionsscheibe auf das entsprechende Feld und bekommt von **Blau** die Charakterkarte. Er legt diese vor sich ab und erhält sofort 1 Missionar vom Spielplan.

Schwarz will Bartolomeu Dias behalten. Er legt seine Aktionsscheibe auf das entsprechende Feld um anzuzeigen, dass kein anderer Spieler ihn in dieser Runde mehr beanspruchen kann. Er erhält sofort 2 Siegpunkte.

Gelb möchte Manuel I. übernehmen. Er legt seine Aktionsscheibe auf das entsprechende Feld, bekommt von **Rot** die Charakterkarte, legt sie vor sich ab und erhält sofort die zusätzliche gelbe Aktionsscheibe.

Rot hat noch eine Aktion übrig: Er entscheidet sich, Girolamo Sernigi zu nehmen. Er legt seine Aktionsscheibe auf das entsprechende Feld und bekommt von **Gelb** die entsprechende Charakterkarte. Er legt diese vor sich ab und entscheidet sich, sofort das Handelsschiff auszusenden.

BEISPIEL:

Rot besitzt die „Manuel I.“-Karte noch aus einer der vorherigen Runden.



Während Phase 1 wählt er die Nummer 21

und legt sie mit seiner zusätzlichen Aktionsscheibe in den Bereich „Projekte kaufen“.



Während Phase 2 nutzt **Gelb** eine seiner Aktionen um Manuel I. zu übernehmen. Er wählt die Nummer 22 und legt sie mit seiner zusätzlichen gelben Aktionsscheibe in den Rekrutierungsbereich.

Wenn die Zahlen 21 und 22 aufgerufen werden, können **Rot** und **Gelb** ihre Aktionen ausführen.

Am Ende der Runde muss **Rot** seine zusätzliche Aktionsscheibe wieder in den Charakterbereich zurücklegen.

Gelb kann seine zusätzliche Aktionsscheibe behalten und kann sie in Phase 1 der nächsten Runde benutzen.

BEISPIEL:

Schwarz entscheidet sich, Bartolomeu Dias zu behalten. Er erhält sofort 2 Siegpunkte.

Da ihm kein anderer Spieler den Charakter in dieser Runde wieder abnehmen kann, wird er ihn natürlich auch am Ende der Runde noch besitzen.

Er erhält am Ende der Runde 2 weitere Siegpunkte und wird in der nächsten Runde Startspieler sein.

Francisco Alvares (Der Priester)



Der Spieler, der Francisco Alvares wählt, **bekommt sofort 1 Missionar**. Dieser wird, wenn verfügbar, aus dem Charakterbereich genommen und in den eigenen Vorrat gelegt.

Am Ende jeder Runde (siehe weiter hinten – Rundenende), bekommt der Spieler, der Francisco Alvares besitzt **1 weiteren Missionar**. Auch dieser wird, wenn verfügbar, aus dem Charakterbereich genommen und in den eigenen Vorrat gelegt.

Sind keine Missionare verfügbar, erhält der Spieler keinen.

Die Missionare können als Besatzungsmitgliedern für das zu Wasser lassen von Schiffen verwendet werden (siehe Aktion „Projekte kaufen“).

Girolamo Sernigi (Der Händler)



Der Spieler, der Girolamo Sernigi übernimmt, erhält das Recht **das Handelsschiff auszusenden**.

Der Spieler kann wählen, ob er es sofort oder zu Beginn der Phase 3 aussenden möchte (siehe weiter hinten). Wenn er sich entscheidet es sofort auszusenden, nimmt er sich das oberste, aufgedeckte Handelsschiff vom Stapel im Charakterbereich und legt es auf ein Schiffsfeld mit einem entsprechenden Wert, in einem

beliebigen Hafen.

Das Handelsschiff wird komplett vom Händler finanziert. Um auf Fahrt zu gehen, benötigt es weder einen Kapitän, noch Matrosen. Es kann auf ein leeres Schiffsfeld gelegt werden, dessen Wert gleich oder niedriger ist, wie das Navigationslimit des Handelsschiffs. Der Spieler erhält sofort den „Bonus“ entsprechend dem Symbol unter dem Namen des Hafens (siehe Expedition für die Beschreibung der „Boni“).

Der Spieler erhält jedoch **nicht** die angegebenen Siegpunkte auf dem Schiffsfeld.

Einmal platziert, folgt das Schiff den gleichen Navigationsregeln wie die Schiffe, die den Spielern gehören (siehe weiter hinten – Phase 3).

Während der ersten Runde muss der Spieler, der Girolamo Sernigi zu **Spielbeginn erhalten** hat (siehe Spieldaufbau), **das Handelsschiff** zu Beginn der ersten Runde aussenden, **noch vor Phase 1**.

Phase 3. Navigation

Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, müssen die Spieler prüfen, ob das Handelsschiff während Phase 2 ausgesendet wurde.

Wurde das Handelsschiff nicht ausgesendet (es ist noch immer aufgedeckt auf dem Stapel im Charakterbereich), muss der Spieler, der Girolamo Sernigi besitzt, es zu Beginn dieser Phase aussenden.

Der Spieler nimmt das Schiff vom Stapel im Charakterbereich und legt es auf ein Schiffsfeld mit einem entsprechenden Wert in einem beliebigen Hafen, entsprechend den normalen Platzierungsregeln. Er erhält den „Bonus“ entsprechend den Symbolen unter dem Namen des Hafens.

BEISPIEL:

Am Ende der Runde ist nur noch ein Missionar im Charakterbereich übrig.

Rot hat den Francisco Alvares Charakter und erhält 1 Missionar (siehe Rundenende). In Phase 2 der folgenden Runde entscheidet sich **Schwarz**, Francisco Alvares zu übernehmen und lässt sich die Charakterkarte von **Rot** geben. Er kann jedoch keinen Missionar erhalten, weil keine mehr übrig sind. Später, im Verlauf der Runde, werden wieder 2 Missionare in den Charakterbereich zurück gelegt. Am Ende der Runde bekommt **Schwarz** 1 Missionar (da er den Charakter am Ende der Runde besitzt), aber er bekommt nicht „nachträglich“ den, den er in Phase 2 nicht bekommen hatte.



BEISPIEL:

Rot entscheidet sich, Girolamo Sernigi zu nehmen und das Handelsschiff sofort auszusenden.

Er setzt es nach Natal und bekommt sofort (kostenlos) ein Projekt seiner Wahl von den oberen 6 Feldern des Bereichs „Projekte kaufen“.



BEISPIEL:

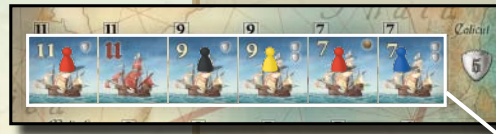
Das Handelsschiff wurde noch nicht ausgesendet.

Gelb besitzt die Girolamo Sernigi Charakterkarte und entscheidet sich, es nach Mombasa zu schicken.

Er erhält 2 Reales.

So „komplettiert“ **Gelb** den Hafen von Mombasa, in dem zwei seiner Schiffe stehen.

Einmal platziert, folgt das Schiff den gleichen Navigationsregeln wie die Schiffe, die den Spielern gehören. Aber da es keinem Spieler gehört, bekommt auch niemand Siegpunkte oder Reales.



Der Hafen von Calicut ist „komplett“.

Rot erhält 11 Siegpunkte und 1 Real (1 Punkt und 1 Real, wie auf den Schiffen angezeigt und 10 Punkte (5 für jedes Schiff), weil der Hafen „komplett“ ist).

Schwarz bekommt 6 Siegpunkte (1 Punkt, wie auf dem Schiff angezeigt und 5 Punkte für den Hafen).

Gelb erhält 7 Siegpunkte (2 Punkte auf dem Schiff und 5 Punkte für den Hafen).

Blau bekommt 7 Siegpunkte (2 Punkte auf dem Schiff und 5 Punkte für den Hafen).

Es gibt nach Calicut keine weiteren Häfen. Daher werden alle Schiffe aus dem Spiel entfernt, und die Kapitäne kommen zurück in den persönlichen Vorrat der entsprechenden Spieler.

Als nächstes erhalten die Spieler, deren Schiffe sich im Navigationsbereich befinden, Siegpunkte und / oder Reales.

Jedes Schiff im Navigationsbereich bringt seinem Besitzer die Anzahl an Siegpunkten und/oder Reales, die als Symbole auf dem Schiff abgebildet sind (ohne Berücksichtigung des Navigationslimits oder des Wertes des Feldes, auf dem sich das Schiff befindet).

Dann erhalten alle Spieler Siegpunkte für ihre Schiffe die sich in „kompletten“ Häfen befinden.

Jedes Schiff in einem „kompletten“ Hafen bringt seinem Besitzer die unter dem Namen des Hafens, in dem sich das Schiff befindet, angegebenen Siegpunkte. Navigationslimits oder der Wert des Feldes, auf dem sich das Schiff befindet spielen hierbei keine Rolle.



Der Hafen von Malindi ist nicht „komplett“.

Rot bekommt 1 Siegpunkt und 1 Real,

wie auf dem Schiff angegeben. Die Schiffe von **Blau** und **Rot** bleiben an ihrem Platz. Der nächste Hafen wird überprüft.

Somit bringt zum Beispiel jedes Schiff im „kompletten“ Hafen von Mombasa seinem Besitzer 3 Siegpunkte.

Ein Hafen ist „komplett“, wenn alle seine Schiffsfelder besetzt sind.

Wenn die Siegpunkte verteilt wurden, bewegen sich die Schiffe aus „kompletten“ Häfen weiter zum nächsten Hafen oder werden entfernt. Schiffe die während dieser Phase im Spiel bleiben, haben die Möglichkeit weitere Reales und / oder Siegpunkte während der Phase 3 der folgenden Runde zu erhalten.



Der Hafen von Mombasa ist „komplett“.

Gelb bekommt 8 Siegpunkte und 1 Real (2 Punkte und 1 Real von den Schiffen und 6 Punkte (3 für jedes Schiff), weil der Hafen „komplett“ ist).

Rot bekommt 3 Siegpunkte und 2 Reales (2 Reales vom Schiff und 3 Punkte für den Hafen).

Dann bewegen sich die Schiffe von links nach rechts um einen Hafen nach oben: zuerst wird das 11er-Schiff von **Gelb** nach Malindi auf den am weitesten links liegenden Platz mit dem Wert 7 gesetzt, dann das 9er-Schiff von **Gelb** auf das nächste Feld mit dem Wert 7, und zuletzt das 7er-Handelsschiff auf das Feld mit dem Wert 6.

Es gibt nun keine weiteren leeren Plätze in Malindi, deshalb wird das 7er-Schiff von **Rot** entfernt, und der Kapitän an **Rot** zurück gegeben.

Ausgehend von Calicut abwärts, wird der Status jedes Hafens überprüft (die Spieler prüfen in der Reihenfolge: Calicut, Malindi, Mombasa, Mozambique, Terra de Boa Gente und zum Schluss Natal):

Ist der Hafen nicht „komplett“ (d.h.: es gibt noch freie Felder), bewegen sich die Schiffe dort nicht. Die Schiffe bleiben einfach an ihrem Platz. Der Hafen wird übersprungen, und die Überprüfung geht weiter mit dem Hafen direkt darunter.

Ist der Hafen „komplett“ (d.h.: alle Schiffsfelder sind besetzt), müssen sich die Schiffe dort bewegen.

Das erste Schiff, welches sich bewegen muss, ist das Schiff am weitesten links - gefolgt von den anderen Schiffen, von links nach rechts.

Das Schiff wird zum nächsten Hafen bewegt (d.h.: Zum Hafen direkt darüber. Zum Beispiel ist der nächste Hafen nach Mozambique, Mombasa), wenn es dort leere Schiffsfelder mit einem gleich oder niedrigeren Wert wie das Navigationslimit des Schiffes gibt.

Das Schiff wird dann im nächsten Hafen auf ein Feld mit einem entsprechenden Wert gesetzt.

Gibt es mehrere mögliche Felder, so muss es möglichst weit links gesetzt werden.



Der Hafen von Mozambique ist „komplett“.

Blau bekommt 4 Siegpunkte und 3 Reales (3 Reales von den Schiffen und 4 Punkte (2 für jedes Schiff) weil der Hafen „komplett“ ist). **Schwarz** erhält

2 Siegpunkte, weil der Hafen „komplett“ ist.

Bewege die Schiffe von links nach rechts:

zuerst das 6er-Schiff von **Blau** auf die 6 in Mombasa, dann das 6er-Schiff von **Schwarz** auf das Feld mit der 5. Das 4er-Schiff von **Blau** hat kein ausreichendes Navigationslimit um sich nach Mombasa zu bewegen (Mombasa hat keine Felder mit dem Wert 4) und wird deshalb aus dem Spiel entfernt. Der Kapitän geht zurück an **Blau**.

- ▷ Gibt es im nächsten Hafen **keine freien Felder**, oder sind dort **nur Felder mit einem höheren Wert als das Navigationslimit des Schiffs**, oder ist das Schiff **schon im „kompletten“ Hafen von Calicut**, wird das Schiff **sofort aus dem Spiel entfernt**.

Ein an Bord befindlicher Kapitän wird an den Spieler zurück gegeben und kann in späteren Runden wieder verwendet werden.



Der Hafen von Terra de Boa Gente ist nicht „komplett“. **Rot** bekommt 1 Real, wie auf dem Schiff gezeigt. Das 4er-Schiff von **Rot** bleibt an seinem Platz.

Der Hafen von Natal ist leer. Alle Häfen wurden überprüft. Es geht weiter mit dem Rundenende.

Schiffe die sich jetzt im Hafen von Malindi befinden, der durch das Bewegen der Schiffe „komplett“ wurde, bekommen jeweils 4 Siegpunkte in Phase 3 der folgenden Runde.

Phase 3 ist beendet, **wenn alle Häfen überprüft wurden.**

Rundenende

Am Ende von Runde 1, 2, 3 und 4:

- Alle Projekte, die in der gerade beendeten Runde nicht gekauft wurden, werden vom Spielplan genommen. 7 neue Projekte (mit der Projektseite nach oben) werden im Bereich „Projekte kaufen“ platziert. Diese werden vom Stapel mit der niedrigsten Zahl neben dem Spielplan gezogen (das oberste Projekt muss in das „São Gabriel“-Projektfeld gelegt werden, die anderen 6 Projekte in die 6 oberen Felder). Ist ein Stapel aufgebraucht, werden die Projekte vom nächsten Stapel gezogen, entsprechend der Reihenfolge (I → II → III).
- Das oberste Plättchen vom Handelsschiffsstapel im Charakterbereich wird umgedreht und offen auf den Stapel gelegt.
- Alle Münzen die evtl. noch im Charakterbereich liegen werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Der Rundenzähler wird auf die nächst höhere Zahl gelegt, um die nächste Runde anzuzeigen.
- Der Rekrutierungsbereich wird wieder aufgefüllt: Beginnend mit dem Abschnitt ganz rechts, werden 3 Matrosen für jeden aktiven Abschnitt aus dem Beutel gezogen. Wenn es weniger als 3 freie Plätze in einem Abschnitt gibt, werden nur so viele Matrosen gezogen wie nötig sind, um den Abschnitt bis zum Maximum von 5 Matrosen aufzufüllen. Gibt es keine Matrosen mehr im Beutel, endet das Auffüllen sofort.
- Der Spieler mit der Charakterkarte von Francisco Alvares erhält, sofern vorhanden, 1 Missionar aus dem Charakterbereich und legt diesen in seinen persönlichen Vorrat. Der Spieler mit der Charakterkarte von Bartolomeu Dias wird Startspieler der nächsten Runde und erhält 2 Siegpunkte.
- Die Aktionsscheiben auf den Charakterfeldern werden an die Spieler zurück gegeben.
- Wenn Manuel I. während der Runde an einen anderen Spieler gegangen ist, muss der Spieler, der ihn abgeben musste, jetzt seine zusätzliche Aktionsscheibe zurück in den Charakterbereich legen.

Ende des Spiels

Am Ende von Runde 5 bekommt der Spieler mit der Charakterkarte von Francisco Alvares einen Missionar (aus dem Charakterbereich, sofern vorhanden, und legt diesen in seinen Vorrat). Der Spieler mit Bartolomeu Dias bekommt 2 Siegpunkte.

Die Spieler können nun alle Projekte, die sie noch vor sich im Vorrat haben, zu Wasser lassen, vorausgesetzt sie haben die benötigten Matrosen und Kapitäne. Dann endet das Spiel.

Jeder Spieler erhält:

- 1 Siegpunkt für jeweils 3 Reals in seinem Vorrat und
- 3 Siegpunkte für jedes zu Wasser gelassene Schiff im Vorrat mit einem Kapitän an Bord.

Der Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Bei einem Gleichstand ist der Spieler mit den meisten Schiffen im Navigationsbereich der Gewinner.

Herrscht dann noch immer Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Matrosen im Vorrat.

Dem Gewinner gebührt die Ehre, seinen Namen in die „Hall of Fame“ einzutragen.

Autor: Paolo Mori

Künstlerische Gestaltung: Mariano Iannelli

Übersetzer: Frank Strauß

Der Autor möchte sich herzlichst bei Luca Chiapponi, Michele Sommi und allen Parmagamers bedanken, ohne die dieses Spiel niemals veröffentlicht worden wäre. Danke auch für den Enthusiasmus und die Unterstützung an alle Kollegen der IDG, die beobachtet haben, wie dieses Spiel das Licht der Welt erblickte und gewachsen ist.

Meinen speziellen Dank an: Richard Breese für seine Freundschaft und seine Bereitschaft zu helfen, Graham Staplehurst und Ian Wilson für die finale Überarbeitung der Regeln und Francesco Grimaldi für seine wertvollen Anregungen.

Fragen, Kommentare, Anregungen (bitte auf Englisch) richten Sie bitte an: info@whatsyourgame.it

Website: www.whatsyourgame.it

© 2009 What's Your Game? srl

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

Viale Beatrice d'Este 30, 20122, Milano Italy

