

Vasco da Gama



In de 15e eeuw stuurde de Portugese koning verschillende expedities om zowel overzee als over land een specerijenroute naar India te vinden. In 1488 voer Bartolomeu Dias als eerste om Kaap de Goede Hoop de Indische Oceaan in en vond Pedro da Covilha bovendien een landroute. Pas in 1498 lukte het Vasco da Gama om na een lange, avontuurlijke tocht als eerste Europeaan Calicut per schip te bereiken. Deze uitzonderlijke prestatie leverde Portugal het monopolie van de specerijenhandel met India op.

Speelmateriaal



1 speelbord

voorzijde



6 "handelsschip" - tegels

achterzijde

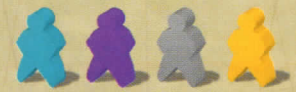


projectzijde



35 "scheepsbouw-/schip" - tegels

schipzijde



32 zeelieden (8 per kleur)



16 actieschijven (4 per kleur)



4 scorestenen (1 per kleur)



28 kapiteins (7 per kleur)



6 missionarissen



1 "gratis actie" - pion



48 munten (34 x 1 reaál, 14 x 5 realen)



1 rondsteen

voorzijde



9 "schatkist" - tegels

achterzijde



4 "extra actie" - schijven (1 per kleur)



1 buidel



de spelregels

4 patronagetegels:



Manuel I



Bartolomeu Dias



Girolamo Sernigo



Francisco Alvares



22 "beurtvolgorde" - stenen

1 stickervel

Kort speloverzicht

Vasco da Gama heeft de opdracht gekregen om een scheepsroute naar India te vinden. De spelers zijn rijke reders, die onder leiding van de beroemde ontdekkingsreiziger roem en rijkdom proberen te vergaren. Ze stellen kapiteins aan, ronselen zeelieden, bouwen schepen en sturen deze naar verre bestemmingen als Natal, Terra de Boa Gente, Mozambique, Malindi, Mombasa en Calicut, om rijk beladen terug te komen.

De spelers kiezen om beurten een actie en het moment waarop ze deze willen uitvoeren. Hoe eerder ze aan de beurt willen komen, des te groter is het risico dat ze daarvoor moeten betalen. Tijdens het spel kunnen ze de hulp inroepen van 4 invloedrijke hoogwaardigheidsbekleders. Ze verdienen voornamelijk punten door hun schepen naar steeds verdere bestemmingen te sturen. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar.

Voorbereiding

Voor het eerste spel:

- Druk voorzichtig de kartonnen onderdelen uit de stanstableaus.
- Plak de stickers met de getallen 1 tot en met 22 op de "beurtvolgorde" - stenen (1 per steen).
- Plak de stickers met een schild op de "extra actie" - schijven (1 per schijf).

1 **2** **3** **4** **Wervingsgebied**

Scheepvaartgebied

Scheepsbouwgebied

7

6 **5** **Patronagegebied**

1 Leg het speelbord op tafel. Deze is in vier gebieden verdeeld: Werving, Scheepvaart, Patronage en Scheepsbouw.

2 Leg de rondesteen op veld 1 van het rondespoor.

3 Iedere speler krijgt 10 realen en 1 scoresteen, 4 actieschijven en 1 kapitein in één kleur. Hij legt zijn scoresteen op veld 0 van het scorespoor. Houd op dit spoor de overwinningpunten van de spelers bij. Doe actieschijven, kapiteins en scorestenen van ongebruikte kleuren terug in de doos. Deze doen dit spel niet mee.



4 **Wervingsgebied:** dit zijn 4 aanmonsterkantoren met elk een capaciteit van 5 zeelieden. Gebruik 2 kantoren in een spel met 2 spelers, 3 kantoren in een spel met 3 spelers en alle kantoren in een spel met 4 spelers. Leg in een spel met minder dan 4 spelers een ongebruikte actieschijf op de kantoren die niet meedoen.

Doe de 32 zeelieden in de buidel. Trek voor elk aanmonsterkantoor in het spel 5 zeelieden uit de buidel en zet deze op de 5 rondevelden in die kantoren. Zet de 6 nog niet geworven kapiteins van alle spelers op het betreffende vak van het wervingsgebied, zie de illustratie.



5 **Patronagegebied:** de speler die het afgelopen jaar het meest heeft gereisd, wordt startspeler en ontvangt direct de Bartolomeu Dias-tegel. Verdeel de overige patronagetegels met de klok mee aan de andere spelers. Naaststaande tabel geeft aan welke patronagetegels aan het begin van het spel aan een speler worden gegeven.

	2 spelers	3 spelers	4 spelers
1e speler	Bartolomeu Dias	Bartolomeu Dias	Bartolomeu Dias
2e speler	Girolamo Sernigi	Francisco Alvares	Francisco Alvares
3e speler		Girolamo Sernigi	Girolamo Sernigi
4e speler			Manuel I

Leg de niet verdeelde patronagetegels op de corresponderende velden van het patronagegebied.

Geef vervolgens:

- 2 overwinningpunten aan de speler met Bartolomeu Dias;
- 1 missionaris aan de speler met Francisco Alvares;
- 1 handelsschip aan de speler met Girolamo Sernigi. Dit schip moet onmiddellijk op het scheepvaartgebied gelegd worden (zie blz. 10, Girolamo Sernigi), en
- de "extra actie" - schijf in zijn kleur aan de speler met Manuel I.

Leg de resterende missionarissen, "extra actie" - schijven en de "beurtvolgorde" - stenen 21 en 22 op de betreffende velden in het patronagegebied. Schud de handelsschepen en leg deze als gedekte stapel op het betreffende veld in het patronagegebied. Draai nu het bovenste handelsschip om en leg dit open op de stapel.

6 Leg alle overgebleven munten als voorraad op het speelbord. Leg de "beurtvolgorde" - stenen met de getallen 1 tot en met 20 op de overeenkomstige velden op het speelbord. Schud alle "schatkist" - tegels en leg deze als gedekte stapel op het veld rechtsonder met de afbeelding van een "schatkist" - tegel. Draai de bovenste tegel om en leg deze open op de stapel.

7 **Scheepsbouwgebied:** sorteert de "scheepsbouw-/schip" - tegels naar de Romeinse cijfers op de scheepsbouwzijde. Schud de 3 stapels apart en zet ze naast het speelbord.

Pak de bovenste 7 tegels van stapel I. Leg er 6 met de scheepsbouwzijde naar boven op de 6 bovenste velden in het scheepsbouwgebied. Leg vervolgens de 7^e tegel ook met de scheepsbouwzijde naar boven op het onderste veld in het scheepsbouwgebied. Dit is het São Gabriel-project (zie blz. 6: Scheepsbouw).

Opmerkingen:

- *Moet een speler om welke reden dan ook geld betalen, leg dit dan in de voorraad op het speelbord.*
- *Een speler mag op elk moment geld met de voorraad wisselen.*
- *Er is geen limiet aan het beschikbare geld. Mochten de munten opraken, gebruik dan een vel papier om het geld van de spelers bij te houden.*

Het spel duurt 5 rondes. Elke ronde bestaat uit 3 fasen, die in onderstaande volgorde worden gespeeld:

Fase 1: Actieschijven inzetten Fase 2: Acties uitvoeren Fase 3: Navigatie

Fase 1: Actieschijven inzetten

Verplaats de bovenste (open) "schatkist" - tegel van het rechter- naar het linkerveld, en leg deze eventueel bovenop tegels die daar al liggen.

Zet de "gratis actie" - pion op de stip linksboven de beurtvolgordesteen waarvan het getal overeenkomt met het getal rechtsboven op de zojuist verplaatste "schatkist" - tegel.

De getallen onderaan de zojuist verplaatste "schatkist" - tegel geven aan hoeveel geld de spelers op de 2 velden rechts van de gedekte stapel "schatkist" - tegels moeten leggen. Haal dit geld uit de algemene voorraad.

In deze fase zetten de spelers al hun actieschijven in, waarmee ze de acties vastleggen die ze in fase 2 uitvoeren. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee doet iedere speler in onderstaande volgorde het volgende:

- Hij neemt één van de beschikbare "beurtvolgorde" - stenen van het spoor op het speelbord.
- Hij zet één van zijn actieschijven op een vrij actieveld (zonder actieschijf) in het gebied (werving, scheepvaart, patronage of scheepsbouw) waar hij een actie wil uitvoeren en zet daar de gekozen "beurtvolgorde" - steen op.

Opmerking:

het is niet toegestaan om later een eenmaal ingezette actieschijf en de bijbehorende "beurtvolgorde" - steen te verplaatsen.

Het aantal beschikbare actievelen varieert afhankelijk van het aantal spelers:



In een spel met 2 spelers zijn uitsluitend de actievelen met deze symbolen beschikbaar.



In een spel met 3 spelers zijn uitsluitend de actievelen met deze symbolen beschikbaar.



In een spel met 4 spelers zijn alle actievelen beschikbaar.



De "beurtvolgorde" - stenen 21 en 22 kunnen uitsluitend in combinatie met een "extra actie" - schijf gebruikt worden door de speler met Manuel I.

Fase 1 is afgelopen nadat alle actieschijven van alle spelers zijn ingezet.



Vrij actieveld

VOORBEELD: het startgetal is 11. Daarom staat de "gratis actie" - pion op de stip boven "beurtvolgorde" - steen 11. De getallen 9 en 4 op de "schatkist" - tegel geven aan dat er 9 realen op het bovenste veld en 4 realen op het onderste veld wordt gelegd.

Geel is de startspeler. Hij kiest "beurtvolgorde" - steen 8 en legt deze samen met zijn actieschijf in het patronagegebied. **Rood** kiest nummer 15 en legt deze ook in het patronagegebied. **Geel** speelt nummer 7 in het wervingsgebied, **Rood** nummer 6 in het patronagegebied. Nu zijn er geen actievelen meer vrij in het patronagegebied. Niemand kan daar nu nog een actieschijf neerleggen. **Geel** legt nummer 11 in het scheepvaartgebied, **Rood** nummer 13 in het scheepsbouwgebied. **Geel** zet vervolgens nummer 9 in het scheepsbouwgebied. Omdat **Rood** Manuel I heeft, mag hij een "extra actie" - schijf inzetten. Hij kiest nummer 21 en zet deze in het scheepvaartgebied. **Rood** heeft nog één actieschijf over. Hij kiest nummer 5 en zet deze in het wervingsgebied. Fase 1 is nu afgelopen.

Fase 2: Acties uitvoeren

Draai aan het begin van fase 2 de bovenste "schatkist" - tegel van de gedekte stapel om en leg deze er open op. Verplaats daarna de "gratis actie" - pion op basis van het kleine getal linksboven op de zojuist omgedraaide tegel. Dit getal varieert van -3 tot en met +3. Zet de pion achteruit bij een negatief getal en vooruit bij een positief getal.

Het getal waar de pion uiteindelijk terechtkomt, geeft aan vanaf welke "beurtvolgorde" - steen de acties in deze ronde gratis zijn, dan wel betaald moeten worden.

Opmerking:

alle andere getallen op de zojuist omgedraaide "schatkist" - tegel zijn pas in de volgende ronde van belang.

In deze fase voeren de spelers, indien mogelijk, al hun acties uit in de beurtvolgorde zoals wordt aangegeven door de "beurtvolgorde" - stenen (van laag naar hoog). De speler die de laagste "beurtvolgorde" - steen heeft gespeeld, begint en mag kiezen uit 2 mogelijkheden:

1. Passen
2. De actie uitvoeren

1. Passen

Als de speler de bijbehorende actie niet wil of kan uitvoeren, mag hij passen. Hij legt zijn actieschijf weer voor zich en legt de "beurtvolgorde" - steen terug op het corresponderende veld. Hij ontvangt dan zoveel realen uit de voorraad als links naast de betreffende rij op het spelbord staat aangegeven. Voor het terugleggen van "beurtvolgorde" - stenen 21 en 22 krijgt een speler geen geld.

2. De actie uitvoeren

Als de speler de actie wil uitvoeren, moet hij eerst de kosten ervoor betalen. Als het getal op de "beurtvolgorde" - steen gelijk of hoger is dan het getal waar de "gratis actie" - pion bij staat, is de actie gratis. Is het getal echter kleiner, dan moet de speler het verschil tussen de 2 getallen in realen aan de voorraad betalen. Kan hij dat niet, dan moet hij alsnog passen (zie hierboven).

Nadat de speler heeft betaald (indien nodig), voert hij de bijbehorende actie direct uit. Pas daarna is de speler die de op één na laagste "beurtvolgorde" - steen heeft gespeeld aan de beurt, enzovoort.

Na het uitvoeren van een actie neemt de speler zijn actieschijf terug en legt hij de "beurtvolgorde" - steen terug op het corresponderende veld op het spelbord. Als hij zijn actieschijf heeft ingezet om een persoon te gebruiken (zie blz. 8; Patronage), laat hij de actieschijf op het betreffende patronageveld liggen. Hij krijgt zijn actieschijf dan aan het einde van de ronde terug.

Fase 2 is afgelopen als alle actieschijven met "beurtvolgorde" - stenen zijn afgehandeld.



startgetal afwijkingsgetal

VOORBEELD: het startgetal is 11. Het afwijkingsgetal is -3. De "gratis actie" - pion wordt drie velden teruggezet. De eerste gratis actie wordt uitgevoerd door de speler met "beurtvolgorde" - steen 8. Nu voeren de spelers in oplopende beurtvolgorde hun acties uit.

Rood (nummer 5) betaalt 3 realen (8-5) om een wervingsactie te doen. **Rood** is daarna weer aan de beurt (nummer 6). Het zou hem 2 realen (8-6) kosten om de actie



uit te voeren. Hij besluit te passen en 2 realen te nemen (zie afbeelding). **Geel** (nummer 7) betaalt vervolgens 1 reaal (8-7) om een wervingsactie te doen. Vanaf nummer 8 zijn alle acties gratis. **Geel** (nummer 8, 9 en 11) doet achtereenvolgens een patronage-actie, een scheepsbouw-actie en een scheepvaart-actie. Daarna mag **Rood** drie keer (nummer 13, 15 en 21). Hij doet eerst een scheepsbouw-actie. Hij besluit om op de actie met nummer 15 te



passen en 3 realen te nemen (zie afbeelding). Tot slot doet hij een scheepvaart-actie. Fase 2 is nu afgelopen.

Belangrijk: het bedrag dat een speler moet betalen om een actie te mogen uitvoeren heeft geen enkele invloed op de kosten van de actie zelf. **VOORBEELD:** een speler die een scheepsbouwactie uitvoert en ervoor kiest om er twee te kopen, betaalt daar 4 realen voor (zie blz. 6; Scheepsbouw), ongeacht het bedrag dat hij heeft betaald om de actie te mogen uitvoeren.

BESCHIKBARE ACTIES: Scheepsbouw, Werving, Scheepvaart en Patronage

SCHEEPSBOUW

In het scheepsbouwgebied kunnen de spelers "scheepsbouw-/schip" - tegels aanschaffen om daarmee schepen te bouwen.

Elke "scheepsbouw-/schip" - tegel bevat de volgende informatie:

- Vaarlimiet (linksboven op de tegel; van 4 t/m 11)
- aantal bemanningsleden (rechtsboven op de tegel; van 1 t/m 5)
- tijdperk (linksonder op de tegel; van I t/m III)
- eventueel een aantal reaal-symbolen  en/of overwinningssymbolen 

De speler mag met één scheepsbouw-actie kiezen uit één van de volgende twee opties:

1. 1 of 2 scheepsbouwprojecten kopen, waarbij hij mag kiezen uit de 6 bovenste velden in het scheepsbouwgebied. Hij moet daarvoor betalen:
 - 1 project: 1 reaal
 - 2 projecten: 4 realen
2. het São Gabriel-project kopen. Dit is het project dat rechtsonder op het scheepsbouwgebied ligt. Hij betaalt daarvoor zoveel realen als het aantal bemanningsleden dat rechtsboven op de tegel staat afgebeeld.

Hij legt de gekochte tegel(s) ...

- met de projectzijde naar boven voor zich neer als hij de tegel(s) van de bovenste 6 velden heeft gekocht.
- met de schipzijde naar boven als hij het São Gabriel-project heeft gekocht.

Met een tegel die met de projectzijde naar boven voor een speler ligt, kan hij nog niets. Hij moet eerst het schip (dat op de andere zijde van de tegel staat) te water laten. Daarvoor heeft hij het aantal bemanningsleden (zeelieden en/of missionarissen) nodig dat rechtsboven op de tegel staat aangegeven. Alle bemanningsleden moeten daarbij van verschillende kleuren zijn. Hij mag zelf kiezen welke kleuren hij gebruikt.

Opmerking:

De speler die het São Gabriel-project koopt, legt het direct met de schipzijde naar boven voor zich. Dit schip is dus direct te water gelaten. De speler hoeft er geen bemanning meer voor te ronselen.

Als de speler de benodigde bemanningsleden in zijn voorraad heeft en besluit om een schip te water te laten, doet hij het volgende:

- hij legt benodigde zeelieden terug in de buidel en/of benodigde missionarissen terug op het betreffende patronageveld.
- hij draait de projecttegel om, zodat deze met de schipzijde naar boven ligt.

Een speler mag op elk moment tijdens het spel schepen te water laten als hij de benodigde bemanningsleden heeft. Hij is er echter nooit toe verplicht en bij aankoop van een project hoeft hij zijn bemanning nog niet bij elkaar te hebben. Voor het te water laten van een schip heeft hij geen kapitein nodig, wel voor het uitvaren (zie blz. 7; Scheepvaart).



VOORBEELD: dit project hoort bij tijdperk I. Het schip heeft een vaarlimiet van

7 en moet 5 bemanningsleden van verschillende kleuren hebben om te water gelaten te kunnen worden. Als dit schip in fase 3 in het scheepvaartgebied ligt, ontvangt de eigenaar 2 overwinningssymbolen.



São Gabriel Project



VOORBEELD: Rood besluit om 1 project van de bovenste 6 velden te kopen. Hij betaalt 1 reaal en legt het project met de projectzijde naar boven voor zich neer.



Geel koopt 2 scheepsbouwprojecten van de bovenste 6 velden en betaalt 4 realen.

Hij legt de tegels met de projectzijde naar boven voor zich neer.



Blauw koopt het São Gabriel-project. Omdat dit project 3 bemanningsleden vergt, betaalt hij 3 realen. Hij legt de tegel met de schipzijde naar boven voor zich neer.

Geel en **Rood** moeten hun schepen nog te water laten (en daar dus bemanningsleden voor ronselen), voordat ze deze de zee op kunnen sturen. Het schip van **Blauw** is meteen te water gelaten.

VOORBEELD: Geel koopt 1 project waarvoor hij 3 bemanningsleden nodig heeft en 1 project waarvoor hij er 4 nodig heeft. Hij heeft op dit moment niet meer dan 1 paarse zeeman en 1 missionaris. Later deze ronde



doet hij een wervingsactie, waarmee hij 2 blauwe, 1 oranje en 1 grijze zeeman ronselt. Hij besluit nu om zijn schip met 3 bemanningsleden te water te laten. Hij doet 1 oranje en 1 blauwe zeeman terug in de buidel en 1 missionaris terug op het patronageveld. Vervolgens draait hij de projecttegel naar de schipzijde.



WERVING

Een speler die een wervingsactie doet, kan een aantal zeelieden en/of 1 kapitein aannemen.

De speler mag met één wervingsactie 2 dingen doen:

1. zeelieden ronselen, en/of
2. 1 kapitein aannemen

Hij mag één van beide of beide acties doen.

1. Zeelieden ronselen

De speler kiest één kantoor waaruit hij zeelieden mag ronselen. Hij betaalt:

- 1 reaal voor elk gewenst aantal zeelieden van 1 kleur uit 1 kantoor; of
- 3 realen voor elk gewenst aantal zeelieden van 2 kleuren uit 1 kantoor; of
- 6 realen voor elk gewenst aantal zeelieden van 3 kleuren uit 1 kantoor; of
- 10 realen voor elk gewenst aantal zeelieden van 4 kleuren uit 1 kantoor.

Een speler kan met één wervingsactie nooit zeelieden uit meer dan één kantoor ronselen.

2. 1 kapitein aannemen

De speler neemt één kapitein van zijn eigen kleur uit de voorraad op het speelbord en betaalt zoveel realen als het aantal zeelieden dat hij in deze actie heeft geronseld (de kleur van de geronselde zeelieden is niet van belang).

Opmerkingen:

- Omdat de prijs van de kapitein van het aantal geronselde zeelieden afhangt, is hij niet verplicht om bij een wervingsactie alle zeelieden van een kleur uit het kantoor te nemen.
- Als de speler geen zeelieden ronselt, mag hij gratis een kapitein van zijn kleur uit de voorraad op het speelbord nemen.
- Een speler mag in één actie nooit meer dan 1 kapitein aannemen.
- De speler zet zijn zeelieden en kapiteins voor zich neer.

SCHEEPVAART

Een speler die een scheepvaart-actie doet, kan één of meer schepen naar één bestemming sturen.

Met één scheepvaart-actie kan een speler één of meer schepen uit zijn voorraad naar één bestemming sturen. Hij mag zelf bepalen hoeveel schepen hij stuurt en naar welke bestemming ze gaan. Hij kan uitsluitend schepen sturen die te water zijn gelaten en een kapitein aan boord hebben.



De speler zet eerst een kapitein uit zijn eigen voorraad op elk schip dat hij uit wil laten varen. Vervolgens kiest hij één bestemming en legt alle schepen die hij uit wil laten varen bij deze bestemming. Hij moet zich daarbij aan de volgende spelregels houden:

- Uitsluitend te water gelaten schepen mogen uitvaren.
- Een schip mag op zijn bestemming uitsluitend op een vrij veld (zonder schip) worden gezet.
- Een schip kan uitsluitend op een veld worden gezet waarvan de waarde gelijk of lager is dan de vaarlimiet van het schip.
- Als er meerdere velden zijn die aan de voorwaarden voldoen, mag de speler kiezen waar hij zijn schip zet.
- Er kunnen schepen van meerdere spelers op één bestemming liggen, maar niet op hetzelfde vakje.



kantoor 4 kantoor 2
kantoor 3 kantoor 1

VOORBEELD: **Geel** besluit om uitsluitend zeelieden te ronselen. Hij kiest kantoor 4, betaalt 3 realen (voor 2 verschillende kleuren) en neemt 1 oranje en 3 blauwe zeelieden. **Rood** wil zeelieden uit kantoor 3 ronselen en 1 kapitein aannemen. Hij betaalt 6 realen (voor 3 verschillende kleuren) en neemt 1 oranje, 1 paarse en 2 blauwe zeelieden uit kantoor 3. Omdat hij bij deze actie 4 zeelieden heeft geronseld, betaalt hij 4 realen voor een kapitein. **Blauw** ronselt uitsluitend zeelieden. Hij kiest kantoor 1, betaalt 1 reaal (voor 1 kleur) en neemt 3 paarse zeelieden. **Zwart** wil alleen een kapitein. Omdat hij bij deze actie geen zeelieden ronselt, krijgt hij de kapitein kosteloos.

Een schip kan alleen velden in het scheepvaartgebied bezetten waarvan het getal erop lager of gelijk is dan de vaarlimiet van het schip. Een schip met vaarlimiet 11 kan daardoor op elk veld liggen. Een schip met bijvoorbeeld vaarlimiet 7 kan op de velden met waarden 7, 6, 5 en 4 liggen, maar niet op de velden met waarden 9 en 11. Een schip met bijvoorbeeld vaarlimiet 4 kan nooit naar Mombasa worden gestuurd, omdat de waarde van het laagste veld daar 5 is.



Opmerkingen:

- Als er geen vrije velden op een bestemming zijn of uitsluitend vrije velden met een te hoge waarde, mag de speler geen schepen naar die bestemming sturen.
- Een speler is niet verplicht om al zijn schepen uit te laten varen, ook al kan hij dat wel.
- Een speler kan met één scheepvaart-actie nooit schepen naar meer dan één bestemming sturen.

Voor elk uitgevaren schip ontvangt de speler:

- het aantal overwinningspunten gelijk aan de waarde van het veld van aankomst (de vaarlimiet van het schip is daarbij niet van belang).

VOORBEELD: een speler die een schip met een vaarlimiet van 11 op een veld met waarde 7 heeft gelegd, krijgt 7 punten.

- de bonus (meteen te gebruiken) die bij de bestemming is afgebeeld:

- **1 scheepsbouwproject:** voor elk schip dat hij naar Natal heeft gestuurd, ontvangt de speler 1 project naar keuze (indien beschikbaar) van de 6 bovenste velden van het scheepsbouwgebied;
- **1 zeeman:** voor elk schip dat hij naar Terra de Boa Gente heeft gestuurd, ontvangt de speler 1 zeeman. Hij mag kiezen of hij er één naar keuze uit het wervingsgebied neemt of dat hij er één ongezien uit de buidel trekt;
- **1 kapitein:** voor elk schip dat hij naar Mozambique stuurt, ontvangt de speler 1 kapitein van zijn eigen kleur uit het wervingsgebied (indien beschikbaar);
- **2 realen:** voor elk schip dat hij naar Mombasa stuurt, ontvangt de speler 2 realen uit de algemene voorraad;
- **1 reaal:** voor elk schip dat hij naar Malindi stuurt, ontvangt de speler 1 reaal uit de algemene voorraad.

PATRONAGE

Een speler die een patronage-actie doet, kan zich van de diensten van invloedrijke hoogwaardigheidsbekleders verzekeren of het door Vasco da Gama beschikbaar gestelde geld nemen.

Met één patronage-actie kan een speler kiezen uit 2 mogelijkheden:

1. Geld nemen; of
2. In de gratie van een hoogwaardigheidsbekleeder komen en van zijn diensten profiteren

1. Geld nemen

Als een speler voor deze actie kiest, pakt hij het geld van één van de 2 vakjes onder de patronagevelden en legt dit in zijn eigen voorraad.

2. In de gratie van een hoogwaardigheidsbekleeder komen en van zijn diensten profiteren

Als een speler voor deze actie kiest, legt hij zijn actieschijf op een vrij patronageveld (zonder een in deze ronde ingezette actieschijf). Hij neemt de bijbehorende patronagetegel (van het patronageveld of van een andere speler) en ontvangt direct het voordeel van de betreffende grootheid.



Vrij veld met waarde 4

VOORBEELD: Blauw heeft 3 te water gelaten schepen voor zich. Ze hebben een vaarlimiet van respectievelijk 9, 7 en 4. Hij heeft 3 kapiteins in eigen voorraad, en kiest ervoor om de schepen met vaarlimiet 9 en 7 naar Malindi te sturen. Hij zet op elk van deze schepen een kapitein en legt deze op de meest linkse velden met respectievelijk waarde 9 en 7. Hij krijgt 16 (9+7) overwinningspunten en een bonus van 2 realen (1 reaal per schip). **Blauw** kan zijn schip met vaarlimiet 4 niet versturen, omdat er in Malindi uitsluitend velden met waarden hoger dan 4 liggen. Het schip blijft liggen en kan in een latere ronde worden uitgestuurd. Ook de overgebleven kapitein blijft liggen. Deze kan in een latere ronde gebruikt worden op een schip naar keuze.

Rood verstuurt zijn 2 schepen met vaarlimiet 7 naar Mozambique. Omdat er meerdere geschikte velden zijn, mag hij kiezen op welke velden hij de schepen legt. Hij kiest voor de velden met waarden 5 en 6. Hij krijgt 11 overwinningspunten en 2 kapiteins in zijn kleur (1 kapitein per schip).

Geel stuurt zijn schip met vaarlimiet 6 naar Terra de Boa Gente. Hij krijgt 5 overwinningspunten en mag 1 zeeman nemen. Omdat hij de zeelieden op het wervingsgebied niet interessant vindt, trekt hij er één uit de buidel.

Zwart stuurt zijn schip met vaarlimiet 11 en beide schepen met vaarlimiet 7 naar Malindi en legt deze op de nog vrije velden daar. Hij krijgt 22 (9+7+6) overwinningspunten en 3 realen (1 reaal per schip).



VOORBEELD: aan het begin van de ronde is de situatie als volgt:

Blauw heeft Francisco Alvares,

Geel heeft Girolamo Sernigi,

Zwart heeft Bartolomeu Dias en

Rood heeft Manuel I.

Opmerkingen:

- Iedere hoogwaardigheidsbekleder kan in één ronde door slechts één speler worden gebruikt. Laat daarom de ingezette actieschijf op het patronageveld liggen totdat de ronde is afgelopen om aan te geven dat dit patronageveld in deze ronde niet meer gebruikt kan worden.
- Een speler mag per beurt meerdere, zelfs alle hoogwaardigheidsbekleders gebruiken.
- Het is toegestaan om op een hoogwaardigheidsbekleder die al voor je ligt, in een volgende ronde opnieuw in te zetten, waardoor andere spelers dit niet kunnen doen.



Manuel I, de Koning

De speler die Manuel I gebruikt, neemt meteen de "extra actie" - schijf in zijn kleur en zet deze direct samen met "beurtvolgorde" - steen 21 of 22 (hij moet meteen kiezen) op een vrij actieveld (zonder actieschijf) naar keuze op het speelbord.

Als de speler met de betreffende "beurtvolgorde" - steen aan de beurt is, mag hij zijn actie uitvoeren. Hij mag er ook voor kiezen om te passen, maar daar krijgt hij dan geen geld voor.

Als één van de spelers Manuel I aan het begin van een ronde gebruikt, mag hij zijn "extra actie" - schijf (samen met nummer 21 of 22) al in fase 1 gebruiken. Hij mag Manuel I in deze ronde niet opnieuw kiezen (hij heeft geen tweede "extra actie" - schijf). Mocht een andere speler in fase 2 Manuel I gebruiken, dan moet de nieuwe eigenaar van de patronagetegel zijn "extra actie" - schijf samen met de overgebleven "beurtvolgorde" - steen inzetten.

Als nummers 21 en 22 aan de beurt zijn, voeren respectievelijk Rood en Geel hun acties uit. Aan het einde van de ronde levert Rood zijn "extra actie" - schijf in. Geel mag zijn "extra actie" - schijf houden en in fase 1 van de volgende ronde inzetten.



Bartolomeu Dias, de Admiraal

De speler die Bartolomeu Dias gebruikt, krijgt direct 2 overwinningspunten.

De speler die Bartolomeu Dias aan het einde van een ronde heeft, krijgt opnieuw 2 overwinningspunten (zie blz. 12; Einde van een ronde) en is startspeler in de volgende ronde.



Francisco Alvares, de Kardinaal

De speler die Francisco Alvares gebruikt, neemt direct 1 missionaris van het betreffende patronageveld (indien beschikbaar) en zet deze in zijn eigen voorraad.

De speler die Francisco Alvares aan het einde van een ronde heeft, krijgt opnieuw 1 missionaris.

Opmerkingen:

- Als er geen missionarissen meer op het patronageveld liggen, krijgt de speler niets.
- Missionarissen kunnen gebruikt worden bij het te water laten van schepen (zie blz. 6; Scheepsbouw).

VOORBEELD: Blauw besluit de 9 realen van het bovenste veld te pakken. Hij legt deze in zijn eigen voorraad. **Rood** kiest ervoor om Francisco Alvares te gebruiken. Hij legt zijn actieschijf op het betreffende patronageveld. Hij krijgt de patronagetegel van **Blauw** en legt deze voor zich neer. Hij krijgt direct 1 missionaris. **Zwart** wil Bartolomeu Dias houden en legt zijn actieschijf op het betreffende patronageveld. Hij krijgt direct 2 overwinningspunten. **Geel** gebruikt vervolgens Manuel I. Hij legt zijn actieschijf op het betreffende patronageveld. Hij krijgt de patronagetegel van **Rood** en legt deze voor zich neer, en ontvangt direct de gele "extra actie" - schijf. **Rood** heeft nu nog één actie over. Hij legt zijn actieschijf op het patronageveld van Girolamo Sernigi en krijgt de betreffende patronagetegel van **Geel**. Hij legt deze voor zich neer en besluit om het handelsschip direct uit te sturen.



VOORBEELD: Rood heeft na de vorige ronde de patronagetegel Manuel I nog voor zich liggen. In fase 1 kiest hij "beurtvolgorde" - steen 21 en zet deze samen met zijn "extra actie" - schijf in het scheepsbouwgebied. In fase 2 gebruikt **Geel** één van zijn acties om Manuel I te gebruiken. Hij moet "beurtvolgorde" - steen 22 nemen. Hij legt deze samen met zijn "extra actie" - schijf in het wervingsgebied.



VOORBEELD: Zwart heeft Bartolomeu Dias al voor zich liggen, maar wil hem graag houden. Daarom legt hij zijn actieschijf op het betreffende patronageveld. Hij krijgt 2 overwinningspunten. Omdat deze actie nu niet meer kan worden gekozen, weet hij zeker dat hij de tegel aan het einde van de ronde nog heeft. Aan het einde van de ronde krijgt hij weer 2 overwinningspunten en hij wordt startspeler in de volgende ronde.

VOORBEELD: aan het einde van een ronde staat er nog maar 1 missionaris op het Francisco Alvares-vel. Rood heeft de Francisco Alvares-tegel en krijgt 1 missionaris (zie blz. 12; Einde van een ronde). In fase 2 van de volgende ronde besluit **Zwart** om Francisco Alvares te gebruiken. Hij krijgt de patronagetegel van **Rood**, maar hij krijgt geen missionaris (ze zijn immers op). Na deze actie zijn er als gevolg van het te water laten van schepen 2 missionarissen op het Francisco Alvares-vel teruggekomen. Aan het einde van de ronde krijgt hij 1 missionaris omdat hij de tegel nog heeft. Hij krijgt echter niet met terugwerkende kracht de missionaris die hij was misgelopen.



Girolamo Sernigi, de Koopman

De speler die Girolamo Sernigi gebruikt, moet het handelsschip sturen. Hij mag kiezen of hij dat direct of aan het begin van fase 3 (zie blz. 10; Navigatie) doet. Het sturen van een handelsschip gaat als volgt:

- De speler pakt het bovenste (open) handelsschip van de stapel.
- Hij legt het schip op een veld in het scheepvaartgebied bij een bestemming naar keuze, waarbij het getal op dat veld gelijk of lager moet zijn dan de vaarlimiet van het handelsschip.

- Hij ontvangt de bonus die naast de rij is afgebeeld.

Opmerkingen:

- Het handelsschip heeft geen kapitein of bemanning nodig.
- De speler krijgt **geen** overwinningspunten voor het inzetten van het handelsschip.
- Een handelsschip in het scheepvaartgebied volgt dezelfde scheepvaartregels als schepen van de spelers.
- Een speler die de tegel Girolamo Sernigi aan het begin van het spel krijgt, moet het handelsschip aan het begin van de ronde inzetten, nog vóór fase 1.



VOORBEELD: Rood besluit om Girolamo Sernigi te gebruiken en het handelsschip direct uit te sturen. Hij legt het schip bij Natal en ontvangt direct kosteloos een project naar keuze. Hij mag kiezen uit de scheepsbouwprojecten op de bovenste 6 velden in het scheepsbouwgebied.

Fase 3: Navigatie

In deze fase gebeurt in onderstaande volgorde (eventueel) het volgende:

1. Handelsschip inzetten
2. Inkomen ontvangen
3. Overwinningspunten ontvangen voor complete bestemmingen
4. Schepen navigeren

1. Handelsschip inzetten

Als het handelsschip in deze ronde nog niet is ingezet, moet de eigenaar van de tegel Girolamo Sernigi dat nu op de gebruikelijke manier doen (zie blz. 10; Girolamo Sernigi).

2. Inkomen ontvangen

Iedere speler krijgt nu voor elk van zijn schepen in het scheepvaartgebied zoveel realen en/of overwinningspunten als op het schip staan afgebeeld.

Opmerkingen:

- De vaarlimiet van het schip is niet van belang. Ook maakt het niet uit op welk veld en bij welke bestemming het schip ligt.
- Het is mogelijk dat een schip geen inkomen geeft.

3. Overwinningspunten ontvangen voor complete bestemmingen

Iedere speler krijgt nu voor elk schip dat bij een complete bestemming ligt zoveel overwinningspunten als naast de bestemming is aangegeven.

Opmerkingen:

- Een bestemming is compleet als op alle velden van deze bestemming een schip ligt.
- De vaarlimiet van het schip is niet van belang. Ook maakt het niet uit op welk veld het schip precies ligt.

VOORBEELD: Mombasa is compleet. Elk schip levert 3 overwinningspunten voor hun reder op.



VOORBEELD: het handelsschip is nog niet uitgevaren. **Geel** heeft de tegel Girolamo Sernigi en besluit om het schip naar Mombasa te sturen. Hij ontvangt 2 realen. Daarmee maakt **Geel** deze bestemming, waar hij al twee schepen heeft, compleet. Dat is gunstig voor hem bij het navigeren (zie blz. 11; Schepen navigeren).



4. Schepen navigeren

Van boven naar beneden (eerst *Calicut*, dan *Malindi*, *Mombasa*, *Mozambique*, *Terra de Boa Gente* en ten slotte *Natal*) doen de spelers het volgende bij elke complete bestemming:

- Te beginnen met het schip dat uiterst links ligt, vaart elk schip naar de volgende bestemming (één rij hoger). Het schip moet op een veld gelegd worden met een waarde die gelijk of lager is dan de vaarlimiet van het schip. Als er meerdere velden zijn die in aanmerking komen, vaart het schip naar het meest linkse beschikbare veld.
- Als er bij de eerstvolgende bestemming geen vrije velden zijn of als er geen velden met een gelijke of lagere waarde zijn, dan is de reis van dit schip afgelopen. Doe het schip in de doos (uit het spel). De eigenaar van het schip neemt wel zijn kapitein terug en legt deze in zijn eigen voorraad.

Opmerkingen:

- Sla incomplete bestemmingen domweg over.
- Voor het varen krijgen de spelers geen overwinningspunten of geld (die hebben ze al in stap 2 en 3 van deze fase gekregen).
- Elke bestemming wordt slechts één keer op compleetheid gecontroleerd. Het kan voorkomen dat na het varen een bestemming compleet wordt gemaakt die daarvoor al is gecontroleerd. Deze wordt nu niet als compleet beschouwd.

Fase 3 is afgelopen als alle bestemmingen zijn afgehandeld.

Opmerking:

Malindi is na de scheepvaart-fase compleet, maar de spelers krijgen er deze beurt nog geen punten voor. In de volgende ronde krijgen de spelers in fase 3 per schip 4 overwinningspunten.

VOORBEELD: De spelers krijgen eerst geld en overwinningspunten voor de symbolen op hun schepen:

Rood: 2 overwinningspunten + 5 realen

Zwart: 1 overwinningspunt

Geel: 4 overwinningspunten + 1 reaal

Blauw: 2 overwinningspunten + 3 realen



Vervolgens controleren de spelers één voor één de bestemmingen:

Calicut: deze bestemming is compleet.

Rood krijgt 10 overwinningspunten (2 schepen); **Zwart**, **Blauw** en **Geel**

krijgen 5 overwinningspunten (1 schip). Omdat er geen bestemmingen na Calicut zijn, doen de spelers alle schepen in de doos (uit het spel). Ze krijgen hun kapiteins terug. Deze kunnen ze later weer inzetten.



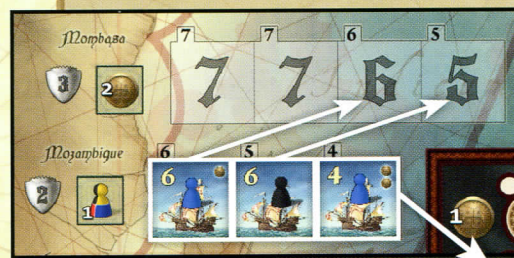
Malindi: deze bestemming is niet compleet. De schepen blijven liggen. De spelers krijgen geen punten.



Mombasa: deze bestemming is compleet.

Geel krijgt 6 overwinningspunten (2 schepen); **Rood** krijgt 3 overwinningspunten (1 schip). De schepen varen nu naar Malindi, de volgende bestemming, te beginnen met het meest linkse schip. Het schip van **Geel** met

vaarlimiet 11 vaart naar het meest linkse veld in Malindi (waarde 7). Daarna volgt het schip van **Geel** met vaarlimiet 9, dat naar het andere veld van waarde 7 in Malindi vaart. Vervolgens vaart het handelsschip naar het veld van waarde 6 in Malindi. Voor het schip van **Rood** is nu geen plaats meer. Doe deze in de doos (uit het spel). **Rood** krijgt wel zijn kapitein terug, die hij later weer kan inzetten.



Mozambique: deze bestemming is compleet. **Blauw** krijgt 4 overwinningspunten (2 schepen); **Zwart** krijgt 2 overwinningspunten (1 schip). De schepen varen nu naar Mombasa, de volgende bestemming. Het meest linkse schip, de blauwe met vaarlimiet 6, gaat eerst. Deze kan niet naar de eerste 2 velden in

Mombasa omdat de waarde daarvan te hoog is. Het schip vaart dus naar het veld met waarde 6 in Mombasa. Ook het zwarte schip met vaarlimiet 6 kan niet naar de eerste 2 velden in Mombasa en gaat daardoor naar het veld met waarde 5. Voor het blauwe schip met waarde 4 is er geen veld meer met een waarde van 4 of lager. Doe dit schip in de doos (uit het spel). **Blauw** krijgt zijn kapitein wel terug. Deze kan hij later weer inzetten.



Terra de Boa Gente: deze bestemming is niet compleet. De spelers krijgen geen punten.

Natal: deze bestemming is leeg. Niemand krijgt punten.

Alle bestemmingen zijn nu gecontroleerd. Fase 3 is afgelopen.

Einde van een ronde

Aan het einde van rondes 1, 2, 3 en 4 doen de spelers het volgende:

- Doe alle niet gekochte projecten die nog in het scheepsbouwgebied liggen in de doos (uit het spel). Trek 7 nieuwe scheepsbouwtegels en leg deze met de projectzijde naar boven op de velden van het scheepsbouwgebied. Trek eerst tegels van de stapel met het laagste Romeinse getal. Als deze is uitgeput, trek dan tegels van de stapel met het op één na laagste Romeinse getal, enzovoort. De eerste getrokken tegel wordt het São Gabriel-project. De 6 daarna komen op de andere velden.
- Draai de bovenste tegel van de stapel handelsschepen om en leg deze bovenop deze stapel.
- Doe alle munten die nog op de velden onderaan het patronagegebied liggen terug in de algemene voorraad.
- Zet de rondesteen één veld verder op het rondespoor.
- Vul de actieve kantoren in het wervingsgebied aan. Trek voor elk kantoor, te beginnen met het meest rechtse, 3 zeelieden uit de buidel en zet deze in het betreffende kantoor. Het is mogelijk dat er velden binnen een kantoor leeg blijven. Als er minder dan 3 lege velden in een kantoor zijn, trek dan zoveel zeelieden als er lege velden zijn. Er kunnen nooit meer dan 5 zeelieden in een kantoor staan. Als er geen zeelieden meer in de buidel zitten, stopt het aanvullen direct.
- De speler met de Francisco Alvares - tegel krijgt 1 missionaris van het betreffende patronageveld, indien voorradig, en doet deze in zijn eigen voorraad. De speler met de Bartolomeu Dias - tegel is startspeler in de volgende ronde en ontvangt 2 overwinningspunten.

- De spelers nemen hun actieschijven die nog op patronagevelden liggen terug.
- Als de Manuel I - tegel deze ronde een nieuwe eigenaar heeft gekregen moet de oude eigenaar zijn "extra actie" - schijf terugleggen op het betreffende patronageveld.

Aan het einde van de 5^e ronde gebeuren de volgende dingen:

- De speler met de Francisco Alvares - tegel krijgt 1 missionaris van het betreffende patronageveld, indien voorradig, en doet deze in zijn eigen voorraad. De speler met de Bartolomeu Dias - tegel ontvangt 2 overwinningspunten.
- Iedere speler mag nu de schepen die hij voor zich heeft liggen te water laten als hij daarvoor voldoende bemanningsleden heeft. Daarna mag hij er een kapitein op zetten, mits hij die in voorraad heeft.



Einde van het spel

Na de vijfde ronde is het spel afgelopen. Iedere speler krijgt nu nog extra punten:

- Hij krijgt 1 overwinningspunt voor elke 3 realen in zijn eigen voorraad.
- Hij krijgt 3 overwinningspunten voor elk te water gelaten schip met kapitein dat hij voor zich heeft liggen.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste schepen in het scheepvaartgebied. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de meeste zeelieden in zijn eigen voorraad.



© 2009 What's Your Game?
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 9990000
klantenservice@999games.nl
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Auteur: Paolo Mori
Grafische vormgeving:
Mariano Iannelli
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Dit spel bevat kleine onderdelen
en is niet geschikt voor kinderen
jonger dan 3 jaar.

De auteur bedankt de volgende mensen: Luca Chiapponi, Michele Sommi en alle Parmagamers. Zonder hun hulp had dit spel nooit gepubliceerd kunnen worden. Ook bedankt hij zijn collega's bij IDG voor al het enthousiasme en de ontvangen steun. Zij zagen het spel tot stand komen en uitgroeien tot het huidige product. Zijn speciale dank gaat uit naar Richard Breese voor zijn vriendschap en omdat hij altijd beschikbaar is voor hulp, naar Graham Staplehurst en Ian Wilson voor het aanpassen van de laatste spelregels en naar Francesco Grimaldi voor zijn waardevolle suggesties.