

Vasco da Gama



Начиная с середины XV века, поиски надежного пути в Индию было главной целью почти всех экспедиций, отправляемых португальской короной.

В 1488 Бартоломеу Диаш обогнул мыс Доброй надежды и Педру да Ковильян нашел наземный путь, но только в 1498 Васко да Гама достиг цели и стал первым европейцем, кто добрался до легендарной Калькутты по морю. Васко да Гама сделал исключительное открытие, которое дало Португалии возможность создать монополию на торговлю специями между Индией и Европой.

Описание игры

Васко да Гама было поручено найти морской путь в Индию. Игроки исполняют роль богатых судовладельцев, которые с его помощью, стремятся получить престиж и богатство.

Чтобы преуспеть в этом деле, они должны управлять деньгами и действиями в их распоряжении, чтобы нанимать капитанов, набирать команду, строить корабли, спускать их на воду и посылать их в земли Наталии, Терра де Боа Дженте (Иньямбане), Мозамбика, Малинди, Момбасы и Калькутты.

За каждый отосланный корабль игроки будут получать награду и престиж (победные очки). Чем дальше корабль идет, тем меньше вознаграждение, но тем больше победных очков, получаемых игроками.

Корабли на "закрытых" направлениях в конце раунда (т.е. направления с конкретным числом Кораблей) принесут больше победных очков своим владельцам и при особых обстоятельствах, продвинутся дальше. Это дает возможность заработать очки снова в следующих раундах.

В течение раунда игроки выполняют действия в различных Зонах (Навигации, Найма, Покуки Проектов и Персонажей).

Планирование - это главное: действие может быть бесплатно или придется за него платить.

Чем раньше игрок решит выполнить действие, тем вероятнее, что ему придется отдать за это деньги.

Игроки должны спросить себя, готовы ли они заплатить за право действовать первым в каждой конкретной зоне.

Васко Да Гама сам решит, какое действие будет первым бесплатным в каждом раунде. Он также поможет некоторым игрокам получить немного денег.

Это большое морское приключение заинтересовало 4 влиятельных Персонажей.

Они хотят играть важную роль в развитии новых торговых путей, поэтому они готовы бесплатно предлагать помощь и награду игрокам.

Франциско Альварес (Священник) предлагает Миссионеров в члены экипажа, Джироламо Серниги (Торговец) предлагает уже построенные Корабли с командой, Бартоломеу Диаш (Лидер) наградит инициативой и победными очками; Мануэль I (Король) позволит игрокам выполнить дополнительное действие во имя Португальской Короны.

Победителем становится игрок, который получит наибольшее количество победных очков в конце игры.

Перед Вашей первой игрой:

- Выдавите все монеты и жетоны Проектов/Кораблей, Торговых Кораблей, Персонажей и Васко да Гамы из рамок.
- Наклейте стикеры, чтобы получить:
 - 22 цилиндра с наклеенными номерами от 1 до 22;
 - 4 диска дополнительных действий (По одному стикеру на 1 большой диск цвета игроков: желтый, красный, черный, синий).



Компоненты

- 1) 1 Игровое поле
- 2) 1 маркер раунда (1 белый диск)
- 3) 1 маркер первого бесплатного действия (1 белая фишка)
- 4) 35 жетонов Проекта/Корабля

Проект

Корабль
- 5) 6 жетонов Торговых Кораблей

Лицо

Оборот
- 6) 4 маркера подсчета (4 маленьких диска 4-х цветов игроков: желтый, красный, черный, синий)
- 7) 4 жетона Персонажей

Мануэль I

Бартоломеу Диаш

Джироламо Серини

Франциско Альварес
- 8) 1 листок со стикерами
- 9) 9 жетонов Васко да Гамы

Лицо

Оборот
- 10) 22 цилиндра с номерами
- 11) 16 дисков действий (16 больших дисков 4-х цветов игроков)
- 12) 4 диска дполнительного действия (4 больших диска 4-х цветов игроков со стикерами на них)
- 13) 28 Капитанов (28 фишек 4-х цветов)
- 14) 32 Матроса (32 фигурки 4-х цветов: бирюзовый, фиолетовый, серый и оранжевый)
- 15) 6 Миссионеров (6 белых фигурок)
- 16) 48 монет (34 шт. - 1 реал, 14 шт. - 5 реалов)
- 17) 1 мешочек

На рисунке показан первоначальный расклад для 4-х игроков.

1. Расположите игровое поле на столе. Поле разделено на 4 зоны: Найм, Персонажи, Покупка Проектов и Навигация.

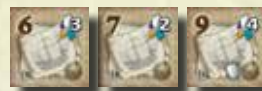
2. Маркер раундов положите на "1" трека раундов.

Если в игре менее 4 игроков, уберите все компоненты неиспользуемого цвета в коробку.

Зона навигации

Зона Покупки Проектов

8. Разделите жетоны Проектов/Кораблей на 3 стопки по римским цифрам на стороне Проектов. Положите стопки стороной Проектов вверх рядом с полем в зоне видимости всех игроков.



Положите первые 7 жетонов Проектов/Кораблей первой стопки (I) стороной Проектов вверх в ячейки на игровом поле. Жетон в нижней правой ячейке Зоны называется Проект Сан-Габриэля (см. Действие Покупки Проектов).

Во время игры если игроку требуется заплатить деньги, он кладет реалы в общий запас.

В любой момент он может обменивать 5 монет в 1 реал в своем запасе на 1 монету в 5 реалов из общего запаса, и наоборот. Реалы неограничены. Если такая ситуация случится, что стопка монет будет исчерпана, ведите счет, используя листок бумаги.



Подготовка к игре

3. Игроки выбирают цвет (желтый, красный, черный или синий) и получают 1 маркер подсчета выбранного цвета и ставят их на поле на "0" (ноль) на треке подсчета очков. Во время игры, получая победные очки, игрок будет продвигать свой маркер подсчета.

4. Каждый игрок также берет и кладет перед собой, формируя личный запас:
- 4 диска действий своего цвета,
 - 1 Капитана своего цвета,
 - 10 реалов



Зона Найма

5. Зона найма разделена на 4 части. При игре вдвоем активны только 2 части, при игре втроем - 3 части, при игре вчетвером все 4 части активны. Если играют менее 4 человек, положите 1 диск дополнительного действия неиспользуемого цвета на каждую неактивную часть.

Положите 32 Матросов в мешок. Вытащите и разместите по 5 матросов в каждую активную часть. Игроки кладут 6 своих оставшихся Капитанов на соответствующие ячейки.

Зона Персонажей

6. Игрок, который в прошлом году путешествовал дальше всех, становится первым и получает жетон Бартоломеу Диаша и 2 победных очка (ПО). Распределите оставшихся Персонажей среди игроков по часовой стрелке как в таблице внизу. Дайте:
- 1 Миссионера игроку с жетоном Франциско Альвареса,
 - 1 Торговый Корабль игроку с жетоном Джироламо Серниги. Он должен сразу поставить его в зону Навигации. См. "Персонаж Джироламо Серниги",
 - игроку с жетоном Мануэля I диск дополнительного действия его цвета.
- Положите оставшихся Миссионеров, диски дополнительных действий и цилиндры с номерами 21 и 22 на соответствующие ячейки.

Зона Цифер

7. Положите монеты на поле, создав общий запас. Цилиндры с номерами от 1 до 20 положите на их номера на поле. Перемешайте жетоны Васко да Гамы (жетоны ВДГ) и положите их стопкой лицом вниз в ячейку справа. Первый жетон переверните и положите сверху стопки.

(*) с этого момента для простоты, читаемости и экономии мы будем использовать мужское местоимение "он", говоря о каждом игроке, пока это ясно и понятно, что в каждом случае мы могли бы сказать более корректно "он/она".

Создайте стопку жетонов Торговых Кораблей и положите ее лицом вниз на специальный блок на поле. Первый жетон переверните и положите его сверху стопки. Если играют менее 4 игроков, положите нераспределенных Персонажей на специальные блоки на поле.

	2 Игрока	3 Игрока	4 Игрока
1-й Игрок	Бартоломеу Диаш	Бартоломеу Диаш	Бартоломеу Диаш
2-й Игрок	Джироламо Серниги	Франциско Альварес	Франциско Альварес
3-й Игрок		Джироламо Серниги	Джироламо Серниги
4-й Игрок			Мануэль I

Игра длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из следующих Фаз (в указанном порядке):

Фаза 1. Размещение дисков действий

Фаза 2. Выполнение действий

Фаза 3. Навигация

Фаза 1: Размещение Дисков Действий

Сдвиньте верхний жетон ВДГ из стопки справа и положите его лицом вверх в ячейку слева поверх жетонов ВДГ, которые могут здесь лежать. Поставьте маркер первого бесплатного действия в Зону Номеров в соответствии с номером в верхнем правом углу жетона от 4 до 12 (будем называть его “Стартовый номер”). Меньшие по размеру цифры на жетоне означают количество реалов, которые Васко да Гама передает в распоряжение игроков на этот раунд. Возьмите это количество из общего запаса и положите их на соответствующие ячейки в Зоне Персонажей.

В каждом раунде игроки будут играть 4 диска действий (5, если у игрока есть жетон Мануэля I, см. далее). Так игроки выбирают действия, которые собираются выполнять в Фазе 2.

Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок в свой ход:

- забирает цилиндр с номером по своему выбору из Зоны Номеров,
- кладет его поверх одного из своих дисков действий и
- кладет их оба на 1 пустую ячейку действий (т.е. в ту, где сейчас нет дисков действий), если есть доступные, в Зону, действие которой игрок планирует выполнить: Персонажей, Найма, Покупки Проектов или Навигации. Положив диск действий и цилиндр с номером, Вы уже **не** сможете их убрать.

Количество доступных ячеек действий изменяется от числа игроков:

- 2 игрока, только те, что обозначены этим символом.
- 3 игрока, также и те, что обозначены этим символом.
- 4 игрока, все ячейки доступны.

В примере после того, как **Красный** положил номер 6 в Зону Персонажей, в этой Зоне не осталось доступных ячеек, поэтому ни **Красный**, ни **Желтый** не смогут положить другие диски действий в Зону Персонажей.



Цилиндры с номерами 21 и 22 используются только игроком с жетоном Мануэля I, как и диск дополнительного действия (см. далее Мануэль I).

Фаза 1 заканчивается, когда игроки положат все свои диски действий.



Пустая ячейка
действий

ПРИМЕР:

Стартовый номер - 11.

Маркер 1-го бесплатного действия ставится на ячейку над номером 11 в Зоне номеров.

Цифры внизу жетона - 9 и 4.

9 реалов кладется в одну ячейку, 4 реала - в другую.

Желтый (первый игрок) выбирает номер 8 и кладет его в Зону Персонажей;

Красный берет номер 15 и также кладет его в Зону Персонажей;

Желтый берет номер 7 и кладет его в Зону Найма;

Красный берет номер 6 и ставит его в Зону Персонажей;

Желтый кладет номер 11 в Зону Навигации;

Красный ставит номер 13 в Зону Покупки Проектов;

Желтый кладет номер 9 в Зону Покупки Проектов, У **Красного** жетон Мануэля I, поэтому у него есть дополнительный диск действий. Он берет номер 21 и ставит его вместе с диском дополнительного действия в Зону Навигации;

У **Красного** еще осталось одно действие: он кладет номер 5 в Зону Найма.

Фаза 1 завершена.

Фаза 2: Выполнение Действий

После выставления всех дисков действий **возьмите верхний лежащий лицом вниз жетон ВдГ на стопке справа и положите его на нее лицом вверх.**

Затем передвиньте **маркер первого бесплатного действия** на количество шагов, равное цифре в **верхнем левом углу только что открытого жетона ВдГ (Номер Изменения)**. Этот номер изменяется от -3 (минус трех) до +3 (плюс трех), маркер первого бесплатного действия двигается назад, если минус, и вперед, если плюс.

Номер, на котором остановился маркер, показывает номер первого бесплатного действия в текущем раунде.

***Примечание:** все другие цифры на только что открытом жетоне (Стартовый номер и реалы) будут использованы в следующем раунде и не используются в текущем.*

Игроки в каждом раунде могут выполнить до 4-х действий (5, если у игрока жетон Мануэля I, см. далее). Действия будут выполняться по порядку возрастания номеров цилиндров (от наименьшего к наибольшему).

Один за другим называйте номера цилиндров, которые лежат на поле (от наименьшего к наибольшему). Игрок, чей диск лежит под цилиндром с названным номером, должен объявить, будет ли он выполнять действие Зоны, в которой лежит его диск (см. далее Описание действий) или спасует.

Если игрок решает выполнять действие, то сначала он должен проверить, нужно ли ему платить деньги, чтобы выполнить его.

Действие можно выполнить:

- ▶ **оплатив его, если номер цилиндра ниже, чем номер первого бесплатного действия:** в этом случае игрок перед выполнением действия должен уплатить сумму реалов, равную разнице между номером первого бесплатного действия и номером на цилиндре, **или**
- ▶ **бесплатно, если номер цилиндра равен или выше номера первого бесплатного действия:** в этом случае оплачивать не обязательно, чтобы выполнить действие.

В обоих случаях действие выполняется сразу (т.е. до вызова следующего номера цилиндра).

Если игрок решает **спасовать**, т.е. он не хочет или не может выполнить действие, то **он взамен получает столько реалов (из общего запаса), сколько показано в Зоне Номеров на линии напротив его номера цилиндра**. Игрок может не выполнять и бесплатное действие и получить деньги. Если игрок пасует на номерах 21 и 22, то он не получает денег.



Стартовый номер **Номер изменения**

Пример:

Стартовый номер - 11. Номер Изменения -3 (минус три). Маркер сдвигается на 3 шага назад. **Номер первого бесплатного действия этого раунда - 8.**

Номер 5: если **Красный** хочет выполнить действие, он должен заплатить 3 (8-5) реала. Он платит и выполняет действие Найма.

Номер 6: если **Красный** хочет выполнить действие, он должен заплатить 2 (8-6) реала. Он пасует и получает 2 реала, как указано на линии.

Номер 7: Желтый хочет выполнить действие, он платит 1 (8-7) реал и выполняет действие Найма.

Номер 8: Желтый не должен платить за действие (Номер цилиндра равен номеру первого бесплатного действия), он выполняет действие Персонажа.

Номер 9: Желтый не должен платить за действие (Номер цилиндра выше номера первого бесплатного действия), он выполняет действие Покупки Проекта.

Номер 11: Желтый не должен платить за действие, он выполняет действие Экспедиции.

Номер 13: Красный не должен платить за действие, он выполняет действие Покупки Проекта.

Номер 15: Красный не должен платить за действие. Но он пасует и получает 3 реала.

Номер 21: Красный не должен платить за действие. Он выполняет действие Экспедиции.

Фаза 2 завершена.

После выполнения действия или паса использованные цилиндры с номерами возвращаются обратно в Зону Номеров, игроки забирают диски действий обратно в свой запас. Если Персонаж занят, то диск действий, размещенный в ячейке Персонажа, возвращается в личный запас игрока только в конце раунда (см. далее).

Вызов номеров после этого продолжается.

Фаза 2 заканчивается, когда **все** номера с цилиндров будут названы.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: Покупка проектов, Найм, Экспедиция, Персонажи

ПОКУПКА ПРОЕКТОВ

В Зоне Покупки Проектов игрок может купить Проекты, чтобы построить Корабли.

На жетонах нанесена следующая информация:

- ♦ **Предел Навигации (от 4 до 11)**. Корабли могут занимать только ячейки Кораблей значения ниже или равного их Пределу Навигации (см. далее действия Экспедиции и Фазу Навигации),
- ♦ **размер команды (от 1 до 5)**, вся корабельная команда должна состоять из матросов разного цвета.
- ♦ **номер стопки (от I до III)** (см. Подготовка к игре и действия в конце раунда),
- ♦ **возможная сумма в реалах**  **и/или победные очки**  , которые Корабли могут принести своему владельцу в Фазе 3, если он находится в Зоне Навигации (см. далее Фазу 3)

Действие Покупки Проектов позволяет игрокам:

- ▶ **Купить 1 или 2 Проекта** из тех, что лежат в **6 верхних ячейках Зоны** по цене:
 - 1 реал за 1 Проект;
 - 4 реала за 2 Проекта

Или

- ▶ **Купить Проект Сан-Габриэль в особой ячейке** по цене, равной числу матросов для создания корабельной команды (верхняя правая цифра на стороне Проекта жетона)

Игрок выполняет действие, оплачивая требуемую цену, берет с поля жетон(ы), которые он купил и кладет перед собой в личный запас:

- **стороной Проекта вверх**, если жетон куплен из 6 верхних ячеек;
- **стороной Корабля вверх**, если это Проект Сан-Габриэль.

Каждый жетон, купленный из 6 верхних ячеек, будет лежать стороной Проекта вверх, пока Корабль не будет спущен на воду.

Чтобы спустить Корабль на воду, игрок должен **завершить формирование команды**. Корабельная команда должна состоять из Матросов и/или Миссионеров разных цветов. Игрок решает, какой цвет использовать при условии, что все цвета в команде разные.

В любой момент игры игрок может решить спустить на воду 1 или более Кораблей в его собственности (не обязательно собрать полную команду перед Покупкой Проекта, также игроки не обязаны спускать на воду корабли, если у них есть полная команда).

Примечание: Факт оплаты доступа к выполнению действия НЕ влияет на стоимость, которую платит игрок для выполнения самого действия.

(Например, чтобы выполнить действие Покупки Проекта и купить 2 Проекта игрок платит 4 реала (см. действие Покупки Проекта) независимо от того, должен ли платить игрок и сколько для доступа к действию).



ПРИМЕР:

Этот Проект из 1-й стопки, ему требуется 5 членов экипажа (все

разного цвета), его Предел Навигации равен 7.

Если в Фазе 3 Корабль будет в Зоне Навигации, его владелец получит 2 ПО.



Проект Сан-Габриэль

ПРИМЕР:



Красный решает купить 1 Проект из 6 верхних ячеек: он платит 1 реал, берет Проект и кладет его перед собой стороной Проекта вверх.



Желтый решает купить 2 Проекта из 6 верхних ячеек: он платит 4 реала, берет Проекты и кладет их стороной Проекта вверх перед собой.



Синий решает купить Проект Сан-Габриэль. Для него требуется экипаж из 3-х, игрок платит 3 реала, берет Проект и кладет его стороной Кораблей вверх перед собой.

Чтобы отправить свои Корабли, **Желтый** и **Красный** должны спустить его на воду (собрать команду и перевернуть проект стороной Корабля вверх), а Корабль, купленный **Синим** уже спущен на воду.

Примечание: В конце каждого раунда, все некупленные проекты убираются из игры и заменяются новыми, которые будут доступны для покупки в следующем раунде (см. действия в конце раунда).

Также не обязательно нанимать Капитана и посадить его на борт, чтобы спустить Корабль на воду (но это обязательно, чтобы отправить его в плавание, см. далее действие Экспедиции).

Когда игрок в любой момент игры собирает в личном запасе всю команду и **решает спустить на воду** 1 или более Кораблей, которыми он уже владеет, то он должен:

- перевернуть жетон стороной Корабля вверх и
- вернуть Матросов, которых он решил использовать, в мешок и/или Миссионеров в Зону Персонажей.

Проект Сан-Габриэль сразу же и автоматически спускается на воду при покупке (поэтому его кладут сразу стороной Корабля вверх). Игрок не отдает дополнительных членов экипажа.

Найм

В Зоне Найма игроки могут нанять Матросов и/или 1 Капитана своего цвета. Капитаны представлены в цветах игроков, Матросы представлены в 4-х других цветах.

Действие Найма позволяет нанять Матросов из одной части Зоны и/или 1 Капитана цвета игрока.

Выполняя действие, игрок должен выбрать, из какой части он будет нанимать Матросов.

Цена найма Матросов следующая (независимо от нанимаемого количества):

- 1 реал за (любое количество) Матросов 1-го цвета (из одной части),
- 3 реала за Матросов 2-х разных цветов,
- 6 реалов за Матросов 3-х разных цветов,
- 10 реалов за Матросов 4-х разных цветов.

Цена найма Капитана - 1 реал за каждого нанятого Матроса (независимо от их цветов). Игрок может решить, сколько Матросов каждого цвета нанять (поэтому не обязательно брать всех Матросов выбранного цвета). Меньше Матросов нанято, ниже цена найма Капитана. Если игрок решает не нанимать Матросов, он может взять 1 Капитана бесплатно. Игроки не обязаны нанимать Капитана каждый раз при найме Матросов.

Игрок платит нужную сумму, берет нанятых Матросов из выбранной части (и только из нее) и/или 1 Капитана своего цвета и кладет их в личный запас.

Экспедиция

В Зоне Навигации игроки могут отправить свои Корабли по 6 направлениям: в Наталию, Терра де Боа Дженте, Мозамбик, Момбасу, Малинди или Калькутту.

Действие Экспедиции позволяет игроку **послать 1 или более Кораблей** из своего запаса **по 1 направлению**. Игрок, выполняя это действие, выбирает, сколько Кораблей послать и куда. Игрок может отправлять только **Корабли, которые спущены на воду** (см. действие Покупки Проектов) и на борту которых есть Капитаны его цвета.

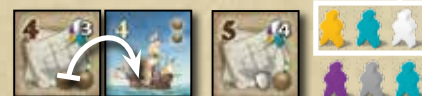
Пример:

Желтый купил 1 Проект, для которого нужно 3 члена экипажа, и 1 Проект с 4 членами экипажа.

При покупке у него не было необходимой команды.

(У него был только 1 Миссионер и 1 фиолетовый Матрос).

По ходу раунда он нанимает 2 бирюзовых, 1 оранжевого и 1 серого Матросов. Теперь он может спустить на воду Корабль с 3-мя членами экипажа с 1 оранжевым и 1 бирюзовым Матросом и 1 Миссионером. Он возвращает Матросов в мешок, Миссионера кладет в Зону Персонажей и переворачивает жетон стороной Корабля вверх.



Пример:



Часть 3 Часть 2 Часть 1 Ячейка

Желтый решает нанять Матросов. Он выбирает Часть 4, платит 3 реала (за 2 разных цвета) и нанимает 3 бирюзовых и 1 оранжевого Матросов.

Красный нанимает Матросов из Части 3 и 1 Капитана.

Он платит 6 реалов (за 3 разных цвета) и нанимает 1 оранжевого, 2 бирюзовых и 1 фиолетового Матросов = всего 4 Матроса. Он платит 4 реала, чтобы нанять 1 красного Капитана.

Синий нанимает только Матросов.

Он выбирает Часть 1, платит 1 реал (за 1 цвет) и берет 3 фиолетовых Матросов.

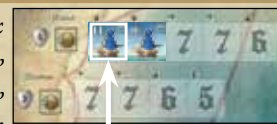
Черный нанимает только 1 Капитана.

Он ничего не платит и берет 1 черного Капитана.

Корабли могут занимать ячейки Кораблей значения

равного или ниже, чем их Предел Навигации. Корабль с Пределом 11 может занять любую ячейку, Корабль с Пределом 7 может занять ячейки 7, 6, 5 или 4, но не 9 и 11, и т.д. Корабль с Пределом 4 нельзя отправить в Момбасу, т.к. наименьшее значение там - 5.

Часть 4





Игрок, выполняя действие, берет жетон Персонажа, которого он намеревается занять (с игрового поля или у игрока, который сейчас им владеет), кладет его перед собой и сразу получает награду от этого Персонажа.

Игрок кладет свой диск действий на ячейку игрового поля, которая соответствует взятому Персонажу, чтобы показать, что другие игроки уже не смогут занять этого Персонажа в текущем раунде. Взятый жетон Персонажа остается перед игроком до тех пор, пока другие игроки не заберут его в течение следующих раундов.

Игрок, который владеет жетоном Персонажа (он получил его в прошлых раундах или в начале игры – см. Подготовку к игре), может использовать действие, чтобы занять того же самого Персонажа в текущем раунде. Он ставит свой диск действия на ячейку, соответствующую Персонажу, которым он владеет, поэтому другие игроки не смогут забрать его у игрока в течение этого раунда. Если заняты Бартоломеу Диаш или Франциско Альварес, то игрок получит 2 ПО или 1 Миссионера соответственно. Если занят Джироламо Серниги, игрок получает право отправить Торговый Корабль.

Нет ограничения на количество жетонов Персонажей, которых игрок может занять и положить перед собой.

Мануэль I (Король)



Игрок, занимая Мануэля I, **получает диск дополнительного действия своего цвета** с игрового поля вместе с двумя цилиндрами с номерами 21 или 22 (он должен немедленно выбрать один из них) и кладет их на поле на пустую ячейку действия (т.е. на которой нет дисков действий) в Зону, действие которой он желает предпринять.

Когда вызывают выбранный номер (см. Выполнение действий), игрок может выполнить дополнительное действие. Если игрок не хочет или не может выполнить это действие, он может спасовать, но в обмен он не получит никаких денег.

Если игрок владеет жетоном Мануэля I в начале раунда (он занял его в прошлом раунде или получил в начале игры - см. Подготовка к игре) он сможет использовать свой дополнительный диск (с цилиндром с номером 21 или 22) уже в Фазе 1. В Фазе 2 другой игрок может забрать себе жетон Мануэля I, новый владелец может немедленно использовать цилиндр с номером, оставшийся в Зоне Персонажей.

Бартоломеу Диаш (Лидер)

Игрок, занимая Бартоломеу Диаша, **немедленно получает 2 ПО**.



Если **в конце раунда** игрок будет владеть жетоном Бартоломеу Диаша (см. действия в конце раунда), он **снова получит 2 ПО и будет Первым игроком следующего раунда**.

В текущем раунде **Синий**

решает взять деньги, которые предлагает Васко Да Гама: он берет 9 реалов из верхней ячейки и кладет их себе в запас.

Красный занимает Франциско Альвареса. Он кладет свой диск действий на соответствующую ячейку, забирает жетон Персонажа у **Синего** и кладет его перед собой: он сразу получает 1 Миссионера.

Черный занимает Бартоломеу Диаша. Он кладет свой диск на ячейку этого Персонажа, никто из игроков не займет ее в этом раунде, и он получает сразу 2 ПО.

Желтый занимает Мануэля I. Он кладет свой диск действий на ячейку этого Персонажа, забирает у **Красного** жетон короля и кладет его перед собой: он получает желтый диск дополнительного действия.

У **Красного** осталось еще 1 действие: он занимает Джироламо Серниги. Он кладет свой диск действий на соответствующую ячейку, забирает жетон Персонажа у **Желтого** и кладет ее перед собой и тут же отправляет один Торговый Корабль.



ПРИМЕР:

Красный владеет жетоном Мануэля I с прошлого раунда. В Фазе 1 он выбирает цилиндр с номером 21 и кладет его вместе с его диском дополнительного действия в Зону Покупки Проектов.



В Фазе 2 **Желтый** одним из своих действий занимает Мануэля I. Он берет цилиндр с номером 22 и кладет свой диск дополнительного действия в Зону Найма.

Когда будут названы номера 21 и 22, **Красный** и **Желтый** выполнят свои действия.

В конце раунда **Красный** вернет свой диск дополнительного действия в Зону Персонажей.

Желтый свой диск дополнительного действия сохранит и использует его в Фазе 1 следующего раунда.

ПРИМЕР:

Черный решил снова занять Бартоломеу Диаша. Он сразу получает 2 ПО.

Т.к. никто из игроков в текущем раунде не заберет у него жетон, он останется у него до конца раунда.

Он получает еще 2 ПО в конце раунда и будет Первым игроком следующего раунда.

Франциско Альварес (Священник)



Игрок, занимая Франциско Альвареса, **немедленно получает 1 Миссионера**, которого берет из Зоны Персонажей, если он доступен, и кладет его в свой запас.

В конце каждого раунда (см. далее действия в конце раунда) игрок, владеющий жетоном Франциско Альвареса **снова получит 1 Миссионера**, если те остались в Зоне Персонажа.

Если в Зоне Персонажей нет Миссионеров, то игрок не получает их. Миссионер используется как член экипажа при спуске Корабля на воду (см. действие Покупка Проекта).

Джироламо Серниги (Торговец)



Игрок, выбравший занять Джироламо Серниги, получает право **отправить Корабль**. Игрок может отправить корабль сразу или в начале Фазы 3 (см. далее). Если решает отправить Корабль немедленно, он берет Торговый Корабль, лежащий лицом вверх на стопке в Зоне Персонажей и кладет его в ячейку Кораблей соответствующего значения в направлении по своему выбору.

Этот Торговый Корабль полностью финансируется Торговцем. Чтобы его отправить, не требуется ни Капитана, ни команды. Его можно поставить на пустую ячейку Корабля со значением, меньшим или равным его Пределу Навигации. Игрок немедленно получает "бонус", указанный на берегу того направления, куда он отправил Корабль (см. действие Экспедиция, описание "бонуса"). Игрок **не** получает ПО, указанные на ячейке Корабля.

Размещенный таким образом Торговый Корабль подчиняется тем же правилам навигации, что и Корабли, принадлежащие игрокам (см. далее Фазу 3).

В первом раунде игрок, который **при подготовке к игре** получил жетон Джироламо Серниги (см. Подготовку к игре) **должен отправить Торговый Корабль** в начале первого раунда **перед Фазой 1**.

Фаза 3. Навигация

После выполнения всех действий игроки должны проверить, был ли отправлен Торговый Корабль в Фазе 2.

Если Торговый Корабль не был отправлен (он лежит лицом вверх на стопке в Зоне Персонажей), игрок с жетоном Джироламо Серниги должен отправить его в начале этой Фазы.

Игрок берет Торговый Корабль из Зоны Персонажей, кладет его на ячейку Корабля соответствующего значения в направлении по своему выбору, следуя обычным правилам размещения, и получает "бонус", указанный на берегу того направления, куда он отправил Корабль.

Размещенный таким образом Торговый Корабль подчиняется

ПРИМЕР:

В конце раунда в Зоне Персонажей остался только 1 Миссионер.

У **Красного** жетон Франциско Альвареса, он получает 1 Миссионера (см. действия по окончании раунда). В Фазе 2 следующего раунда **Черный** решает занять Франциско Альвареса и забирает его жетон у **Красного**. Он не получает Миссионеров, т.к. их не осталось. Далее в течение раунда 2-х Миссионеров положили обратно в Зону Персонажей. В конце раунда **Черный** получит 1 Миссионера (т.к. он владеет жетоном в конце раунда), но он не получает право взять Миссионера, которого он недополучил в Фазе 2.



ПРИМЕР:

Красный решает занять Джироламо Серниги и немедленно отправляет Торговый Корабль. Он кладет его в Наталию и сразу бесплатно получает 1 Проект по своему выбору из 6 верхних ячеек в Зоне Покупки Проектов.



ПРИМЕР:

Торговый Корабль не был отправлен. **Желтый** владеет жетоном Джироламо Серниги, он решает **отправить Корабль** в Момбасу. Он получает 2 реала.

Так **Желтый** закрывает направление на Момбасу, где стоят два его Корабля.

правилам навигации, что и Корабли, принадлежащие игрокам, но не является ничьей собственностью, поэтому не приносит реалов или ПО.

Далее игроки получают реалы или ПО за их Корабли в Зоне Навигации.

Каждый Корабль в Зоне Навигации приносит своему владельцу **реалы и/или ПО в количестве, указанном на жетоне Корабля**, если таковые имеются (вне зависимости от их Предела Навигации и значения ячейки Корабля, на которой он размещен).

После этого ПО приносят Корабли на “закрытых” направлениях.

Каждый Корабль на “закрытом” направлении приносит своему владельцу **ПО, указанные на берегу того направления, где он стоит** (независимо от его Предела Навигации и занятой ячейки Корабля).

Например, Корабли на “закрытом” направлении в Момбасу принесут по 3 ПО своему владельцу.

Направление считается “закрытым”, когда заняты все ячейки Кораблей.

Как только ПО получены, Корабли с “закрытых” направлений могут идти дальше по другим направлениям или могут быть удалены из игры. Корабли, которые остаются в игре в этой Фазе, могут принести еще реалы и/или ПО в Фазе 3 следующего раунда.

Начиная с Калькутты, проверяется статус каждого направления (в следующем порядке: Калькутта, Малинди, Момбаса, Мозамбик, Терра де Боа Дженте и, наконец, Наталия):

Если направление НЕ “завершено” (т.е. есть пустые ячейки Кораблей), Корабли здесь не действуют. Они остаются на своих местах. Направление пропускается, переходите к другому направлению.

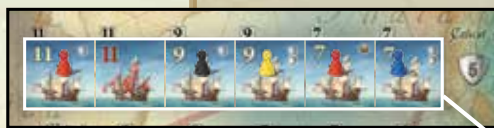
Если направление “завершено” (т.е. нет пустых ячеек Кораблей), Корабли здесь ДОЛЖНЫ двигаться.

Первым будет двигаться Корабль с крайней левой ячейки, далее следуют остальные Корабли слева направо.

- ▶ **Передвигаемый Корабль плывет по другому направлению** (т.е. то, что сразу над “закрытым”. Например, за Мозамбиком следует Момбаса), **если там есть пустые ячейки Кораблей, значение которых равно или ниже его Пределу Навигации.**

Корабль ставится на пустую ячейку Корабля подходящего значения в новом направлении. Если таких ячеек несколько, Корабль необходимо поставить в крайнюю левую ячейку.

- ▶ Если в следующем направлении нет пустых ячеек или только ячейки со значением, выше, чем Предел Навигации Корабля, или

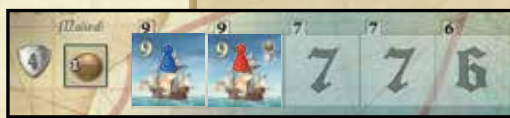


Калькутта “закрыта”.

Красный получает 11 ПО и 1 реал (1 ПО и 1 реал, указанные на его Кораблях, и 10 ПО (по

5 за Корабль) - т.к. направление “закрыто”. **Черный** получает 6 ПО (1 ПО, указанное на Корабле, и 5 ПО за направление). **Желтый** получает 7 ПО (2 ПО, указанные на Корабле, и 5 ПО за направление). **Синий** получает 7 ПО (2 ПО, указанные на Корабле, и 5 ПО за направление).

Далее Калькутты нет направлений, поэтому все Корабли сбрасываются из игры. Капитаны кладутся в запасы игроков.



Малинди не “закрыта”.

Красный получает 1 ПО и 1 реал, указанные на Корабле.

Корабли **Синего** и **Красного** остаются на местах. Проверяется следующее направление.



Мамбаса “закрыта”

Желтый получает 8 ПО и 1 реал (2 ПО и 1 реал, указанные на Корабле, и 6 ПО (по 3 за Корабль), т.к. направление “закрыто”).

Красный получает

3 ПО и 2 реала (2 реала, указанные на его Корабле, и 3 ПО за направление).

Продвиньте Корабли слева направо: сначала Корабль **Желтого** значения 11 поставьте на крайнюю левую пустую ячейку значения 7 в Малинди, далее Корабль **Желтого** значения 9 на следующую ячейку 7 и, наконец, Торговый Корабль значения 7 на ячейку 6. Больше нет свободных ячеек в Малинди, поэтому Корабль **Красного** значения 7 убирается из игры. Капитан возвращается в запас **Красного**.



Мозамбик “закрит”

Синий получает 4 ПО и 3 реала (3 реала, указанные на его Кораблях, и 4 ПО (по 2 за Корабль), т.к. направление закрыто).

Черный получает 2

ПО, т.к. направление закрыто.

Продвиньте Корабли слева направо: сначала Корабль **Синего** значения 6 на ячейку 6 Момбасы, затем Корабль **Черного** с Пределом 6 на ячейку 5. Корабль **Синего** значения 4 имеет недостаточный Предел Навигации, чтобы его передвинуть (в Момбасе нет ячеек значения 4), поэтому он сбрасывается из игры. Капитан возвращается в запас **Синего**.

Корабль находится на “закрытой” Калькутте, передвигаемый Корабль завершает навигацию и удаляется из игры.

Капитан с борта этого Корабля возвращается в запас игрока и может быть использован в следующих раундах.

Фаза 3 завершена, когда проверены все направления.



Терра де Боа Дженте не “закрита”.

Красный получает 1 реал, указанный на его Корабле. Корабль **Красного** с Пределом 4 остается на месте.

Наталия пуста. Все направления проверены. Игроки могут выполнять действия в конце раунда.

Корабли в Малинди (которая теперь “закрита” из-за навигации) принесут по 4 ПО в Фазе 3 следующего раунда.

Действия в конце раунда

В конце 1-го, 2-го, 3-го и 4-го раундов:

- Уберите все некупленные в течение раунда Проекты и удалите их из игры. Разместите 7 новых Проектов (стороной с Проектом вверх) в Зону Покупки Проектов, берите их из стопки с наименьшим значением (Проект с верха стопки положите в ячейку Проекта Сан-Габриэль, другие 6 Проектов в верхние ячейки). Когда одна стопка закончится, берите Проекты из следующей по порядку номеров (I → II → III).
- Возьмите первый жетон стопки Торговых Кораблей в Зоне Персонажей и положите его лицом вверх на стопку.
- Уберите оставшиеся в Зоне Персонажей монеты и положите их в общий запас.
- Передвиньте маркер раундов на 1 шаг вперед.
- Заполните Части Зоны Найма: Начиная с крайней правой части, вытяните 3 Матросов из мешка для каждой используемой части Зоны Найма. Если в части менее 3-х свободных ячеек, кладите Матросов только на доступные ячейки (т.е. до максимума в 5 Матросов в каждой части). Если в мешке не осталось Матросов, заполнение немедленно прекращается.
- Игрок с жетоном Франциско Альвареса, если возможно, получает 1 Миссионера из Зоны Персонажей и кладет его в свой запас. Игрок с жетоном Бартоломеу Диаша будет первым игроком следующего раунда и получает 2 ПО.
- Заберите диски действий из Зоны Персонажей обратно в свой запас.
- Если жетон Мануэля I сменил владельца в течение раунда, игрок, который отдал его, должен вернуть свой диск дополнительного действия в Зону Персонажей.

Окончание игры

В конце 5-го раунда игрок с жетоном Франциско Альвареса получает 1 Миссионера (если возможно, то берет его из Зоны Персонажей и кладет его в свой запас) и игрок с жетоном Бартоломеу Диаша получает 2 ПО.

Игроки могут выполнить любые Проекты, которые лежат перед ними, если у них есть необходимый экипаж и Капитан. После этого игра заканчивается.

Каждый игрок получает:

- 1 ПО за каждые 3 реала в его запасе и
- 3 ПО за каждый спущенный на воду Корабль, лежащий перед ним, с Капитаном на борту.

Победителем становится игрок с наибольшим количеством ПО.

В случае ничьи побеждает игрок с наибольшим числом Кораблей в Зоне Навигации. Если спор не разрешен, побеждает игрок с наибольшим количеством Матросов перед ним.

Имя победителя заносится в престижный Зал Славы!

Автор идеи: Паоло Мори

Художник: Мариано Ианелли

Автор благодарит Луку Кыппони, Микеле Сомми и всех Pargamers, без которых игра не была бы издана. Благодарность за энтузиазм и поддержку всем коллегам в IDG, которые участвовали в рождении игры.

Особая благодарность: Ричарду Бризу за дружбу и готовность помочь, Грэму Стэпхерсту и Айэну Уилсону за окончательную проверку правил и Франческо Гримальди за его ценные предложения.

Вопросы, комментарии и предложения направляйте на:

info@whatsyourgame.it

Вэб-сайт: www.whatsyourgame.it

© 2009 What's Your Game? srl

Все права защищены What's Your Game? srl,

Виале Беатриче д'Эсте 30, 20122, Милан
Италия

