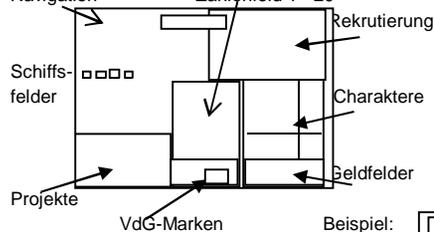


Vasco da Gama - KSR (Seite 1)

Navigation Zahlenfeld 1 - 20 Rekrutierung



Das Spiel geht über 5 Runden mit je 3 Phasen.

1 Platzieren der Aktionsscheiben:

- Oberste aufgedeckte VdG-Marke vom Stapel rechts nehmen und nach links legen.
- Aktionsmarker auf dem Zahlenfeld auf die Zahl wie im Kreis angegeben ziehen (Initialzahl, Wert 4 .. 12).
- Auf die Geldfelder u. rechts auf dem Plan kommen zwei Geldbeträge gemäß Angabe auf VdG-Marke.

- Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn **macht jeder Spieler** folgendes:
1 Zahlenstein vom Zahlenfeld nehmen und auf eine eigene Aktionsscheibe legen. Beides wird auf einem leeren Aktionsfeld platziert und darf dann nicht mehr versetzt werden.
- Je nach Teilnehmerzahl stehen unterschiedlich viele Aktionsfelder zur Verfügung.
- Die Zahlensteine 21 und 22 darf nur der Besitzer der "Manuel I."-Charakter-Marke verwenden.
- **Phase 1 endet** nach Platzierung aller Aktionsscheiben aller Spieler.

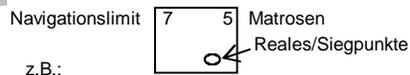
2 Aktionen ausführen:

- Nun wird die oberste, verdeckte VdG-Marke vom rechten Stapel genommen, aufgedeckt und zurück auf den Stapel gelegt.
- Aktionsmarker (kleiner weißer Pöppel) - gibt an, unterhalb welcher Aktionswerte Kosten anfallen - so viele Felder bewegen, wie die Zahl oben links auf der VdG-Marke angibt (-3 ... +3).
- Die Zahlen der Zahlensteine werden nacheinander aufsteigend aufgerufen.
- Der jeweilige Besitzer mit Aktionsscheibe darunter muss ansagen, ob er
⇒ ENTWEDER **die Aktion durchführen** möchte:
Dazu zahlt er ggf. die Kosten für das Aktionsrecht = Wert Aktionsmarker (weißer Pöppel) minus Wert des Zahlensteins (falls kleiner als Aktionsmarker). Zahlung erfolgt in Reales.
⇒ ODER **verzichten** will:
Der Spieler erhält so viele Reales, wie im Zahlenfeld neben der Reihe seines Zahlensteins angegeben ist. Zahlensteine 21 und 22 bringen nichts ein.
- Nach Durchführung oder Verzicht legt man den aufgerufenen Zahlenstein auf dessen Zahlenfeld zurück. Der Spieler erhält seine Aktionsscheibe zurück. Übernimmt er jedoch einen Charakter, kommt seine Aktionsscheibe vorerst auf das entsprechende Charakterfeld.
- **Phase 2 endet** nach Aufruf aller Zahlensteine.



Mögliche Aktionen:

PROJEKTE kaufen:



- Auf den Marken im Projektbereich befindet sich das **Navigationslimit** (4 bis 11).
- Schiffe können nur auf leere Schiffsfelder mit gleichem/niedrigerem Wert als ihr Navigations-Limit ziehen.
- Des weiteren steht oben rechts die **Anzahl der Matrosen** (1 bis 5), die immer aus verschied. Farben bestehen muss. Unten rechts findet man die Symbole für Reales und/oder Siegpunkte für Phase 3.
- Eine einzelne Aktion =
⇒ ENTWEDER **1 oder 2 Projekte** aus den oberen 6 Feldern **kaufen** und 1 bzw. 4 Reales zahlen. Die Marke kommt mir Projektseite nach oben vor den Spieler.
⇒ ODER das Sao Gabriel"-Projekt **vom Spezialfeld kaufen**, zum Preis, der der Anzahl der benötigten Matrosen entspricht. Marke mit Schiffsseite nach oben vor den Spieler legen. Das "Sao Gabriel"-Projekt ist automatisch "zu Wasser gelassen".
- **Jederzeit** während des Spieles darf man sich dazu entscheiden, 1 oder mehrere Schiffe **ins Wasser zu lassen**, was dann eine komplette Besatzung aus Matrosen und/oder Missionaren erfordert, die alle eine unterschiedliche Farbe haben müssen. Projekt nun mit Schiffsseite nach oben ablegen.
- Benötigte Matrosen = ins Säckchen legen, Missionare in den passenden Charakterbereich stellen.

REKRUTIERUNG von Matrosen:

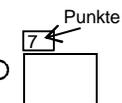
Eine einzelne Aktion = Anwerben aus einem einzelnen Abschnitt und/oder 1 Kapitän in Spielerfarbe. Man entscheidet sich für einen der 4 Abschnitte mit **Matrosen** und zahlt:
1 / 3 / 6 / 10 Reales für beliebig viele Matrosen in 1 / 2 / 3 / 4 Farben aus dem gewählten Abschnitt. Der **Kapitän kostet 1 Real** je angeworbenem Matrosen, also auch ggf. 0 Real. Die angeworbenen Matrosen und ggf. den Kapitän nimmt man in seinen Vorrat.

EXPEDITION (Navigationsbereich):

Eine einzelne Aktion = 1 oder mehrere zu Wasser gelassene Schiffe aus eigenem Vorrat **zu einem einzelnen Hafen schicken**. Man entscheidet, wie viele Schiffe zu welchem Hafen kommen. Jedes entsprechende Schiff muss mit **1 Kapitän** bestückt werden. Nur Schiffe auf leere Schiffsfelder setzen, deren Wert kleiner gleich Navigations-Limit des Schiffes ist. Man kann mehrere Schiffe im selben Hafen haben. Bei gleichen Schiffsfeldern wählt man frei aus.

Der Spieler erhält nach Platzierung sofort:

⇒ **Siegpunkte**, wie über Zielfeld angegeben UND einen **Bonus** (darf man gleich nutzen):



Der **Bonus** hängt vom gewählten Zielhafen ab:

- ⇒ **1 Projekt** vom oberen Projektbereich (6 Projekte) je Schiff nach Natal.
- ⇒ **1 Matrosen** (aus Rekrutierungsbereich oder Säckchen**) je Schiff nach Terra de Boa Gente.
- ⇒ **1 Kapitän** (der eigenen Farbe, falls vorhanden) je Schiff nach Mozambique.
- ⇒ **2 Reales** (aus allg. Vorrat) je Schiff nach Mombasa.
- ⇒ **1 Real** (aus allg. Vorrat) je Schiff nach Malindi.

Sind alle Felder in einem Hafen besetzt, ist er komplett. Für Schiffe dort gibt es später Extra-Punkte.

CHARAKTERE:

Eine einzelne Aktion =

- ⇒ ENTWEDER einen der beiden Geld-Beträge aus den Geldfeldern nehmen.
- ⇒ ODER Übernahme eines Charakters und davon profitieren:

Der Spieler nimmt sich vom Spielbrett oder von einem Mitspieler die gewünschte Charakter-Marke. Dann legt der Spieler eine eigene Aktionsscheibe in das Feld des Charakters und erhält sofort die Vorteile des Charakters. In der lfd. Runde kann kein anderer Spieler den Charakter wählen.

- **Manuel I.** (Der König): Wer ihn übernimmt, holt sofort die zusätzliche Aktionsscheibe seiner Farbe vom Plan zusammen mit Zahlenstein 21 oder 22 und platziert beide auf ein leeres Aktionsfeld. Wer schon zu Beginn einer Runde Manuel I. besitzt, kann ihn schon in Phase 1 einsetzen. Wer ihn schon besaß + erneut wählt, sichert ihn für sich, ohne eine weitere Scheibe zu erhalten.
- **Bartolomeu Dias** (Der Anführer)*: Wer ihn übernimmt, erhält sofort 2 Siegpunkte.
- **Francisco Alvares** (Der Priester)*: Wer ihn übernimmt, erhält sofort 1 Missionar, falls verfügbar.
- **Girolamo Sernigi** (Der Händler)*: Wer ihn übernimmt, darf das Handelsschiff nehmen und aussenden, d.h., sofort oder zu Beginn der Phase 3. Sofort = Oberstes aufgedecktes Handelsschiff aus dem Charakterbereich nehmen und auf ein Schiffsfeld mit einem Wert kleiner gleich Navigationslimit in einem beliebigen Hafen platzieren. Der Spieler erhält den **Bonus des Hafens**, nicht aber die angegebenen Siegpunkte (Schiffsfeld). Zu Beginn der ersten Runde muss der Besitzer von Girolamo vor Phase 1 das Schiff aussenden.
- *Wer einen Charakter besitzt und erneut wählt, erhält ebenfalls sofort dessen Vorteil.

3 Navigation:

a) HANDELSCHIFF aussenden:

- Wurde das Handelsschiff nicht ausgesendet, muss Besitzer der Marke von G. Sernigi es nun aussenden. Er nimmt das Schiff aus dem Charakterbereich und legt es auf ein passendes Schiffsfeld gemäß Platzierungsregeln. Er erhält nur den Bonus, der an der Küste des Hafens angegeben ist. **Wurde Sernigi nicht übernommen**, sendet der bisherige Besitzer der Sernigi-Marke das Schiff aus.

b) SIEGPUNKTE im Navigationsbereich:

- Jedes Schiff im Navigationsbereich bringt seinem Besitzer Reales/Siegpunkte lt. Angabe auf Schiff.

c) SIEGPUNKTE für Schiffe in kompletten Häfen:

- Dann folgen Siegpunkte für Schiffe in kompletten Häfen = wie an der Küste des Hafens angegeben.

d) BEWEGUNG der Schiffe aus kompletten Häfen:

- Ist ein Hafen komplett (also voll belegt), müssen alle Schiffe sich von dort wegbewegen. Dazu wird immer mit dem Schiff ganz links begonnen, wobei man von Calicut an abwärts beginnt.
- Das jeweilige Schiff wird zum nächsten Hafen bewegt (direkt darüber), wobei der Wert des Zielfeldes gleich oder kleiner dem Navigationswert des Schiffes sein muss. Bei mehreren möglichen Zielfeldern muss das am weitesten links liegende Feld genommen werden.
- Gibt es keinen freien Platz oder es sind nur höhere Felder als der Navigationswert frei oder das Schiff ist schon in Calicut, wird es aus dem Spiel entfernt. Der Kapitän kommt zum Spieler zurück.
- Auch Handelsschiffe werden aus kompletten Häfen in nächsthöhere Häfen verschoben, ohne Auswirkungen.

Ende einer Runde (1 bis 4):

- Entfernt alle nicht gekauften Projekte und platziert 7 neue. Das erste neue = "Sao Gabriel"-Projekt.
- Oberste Marke vom Handelsschiffsstapel im Charakterbereich dort offen auslegen.
- Alle Münzen im Charakterbereich in allgemeinen Vorrat legen.
- Rundenzähler 1 Runde weiterziehen.
- Rekrutierungsbereich auffüllen, rechts beginnend. 3 Matrosen je Abschnitt aus Säckchen ziehen bzw. weniger, wenn zu wenige freie Aktionsfelder vorhanden sind. Ggf. kann nicht aufgefüllt werden.
- Besitzer der Marke von Francisco Alvares erhält 1 Missionar aus dem Charakterbereich, falls vorhanden.
- Besitzer der Marke von Bartolomeu Dias wird Startspieler für Folgerunde und erhält 2 Siegpunkte.
- Die Aktionsscheiben auf den Charakterfeldern werden an die Spieler zurückgegeben.
- Wenn "Manuel I." während der Runde an einen anderen Spieler ging, muss der abgebende Spieler nun seine zusätzliche Aktionsscheibe in den Charakterbereich zurücklegen.

Spielende:

- Am Ende von Runde 5 erhält der Spieler mit der Marke von Francesco Alvares 1 Missionar.
- Der Besitzer der Marke von Bartolomeu Dias erhält 2 Siegpunkte.
- Die Spieler können nun alle Projekte, die sie noch im Vorrat haben, zu Wasser lassen, wenn sie die notwendigen Matrosen und Kapitäne haben.
- Nun erhält jeder Spieler
 - 1 Siegpunkt für je 3 Reales in seinem Vorrat
 - 3 Siegpunkte für jedes zu Wasser gelassene Schiff im eigenen Vorrat mit Kapitän an Bord
- Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte erzielt.
 - Patt: Von den Beteiligten siegt, wer die meisten Schiffe im Navigationsbereich besitzt.
 - Erneut Patt: Von den Beteiligten siegt, wer die meisten Matrosen im Vorrat hat.

