

NAVEGADOR



Designer: Mac Gerdts



RULES

 **REBEL.PL**
Centrum gier

 **RIO
GRANDE
GAMES**

NAVEGADOR

W XV wieku portugalski książę Henryk Żeglarz (Henrique o Navegador) zaważwał najlepszych kartografów i nawigatorów swych czasów i polecił im eksplorację niezbadanych wybrzeży Afryki. Dzięki nim Portugalia wygrała wyścig w postępie nawigacji i budowy statków, ogłaszając Wiek Wielkich Odkryć Geograficznych i umożliwiając sobie w późniejszym terminie odkrycie alternatywnej drogi do Indii i Chin. W czasach swej największej potęgi Portugalia kontrolowała handel morski od Brazylii po Japonię, gromadząc niewyobrażalne bogactwa dzięki handlowemu monopolowi szlaków korzennych.

Gracze wcielają się w członków dobrze sytuowanych rodów, które swoim wkładem chcą wspomóc rozwój portugalskiego imperium kolonialnego.

Podążając śladami słynnych odkrywców docierają aż do Nagasaki – jednak żeglowanie po nieznanym wodach jest niebezpieczną przygodą. Zakładanie nowych kolonii i budowanie faktorii pomaga im rozwinąć bazę ekonomiczną – ale ceny cukru, złota i korzeni są bardzo zmienne.

Tylko ród, który dostosuje się do wymagań rynku będzie w stanie sfinansować swoje plany. Najważniejszym jest, by obserwować akcje innych Graczy, jako że istnieje ogromna konkurencja w walce o nowe odkrycia, kolonie, stocznie i kościoły.

Navegador jest strategiczną grą dla 2 do 5 osób, z niewielką dozą losowości, jako, że nigdy nie wiadomo, co może się wydarzyć podczas odkrywania zamorskich krain. Tury graczy charakteryzują się jasnymi zasadami i wykonywane są na Kole, dzięki czemu rozgrywka jest płynna.



NAVEGADOR

Zasady Gry

PRZYGOTOWANIE GRY

Dokładne wyjaśnienie przygotowania gry krok po kroku znajdziecie w Szybkim Wprowadzeniu.

1. Targ

W czwartym rzędzie od góry układane są znaczki cen cukru, korzeni i złota.

2. Gracze

Każdy Gracz zaczyna z dwoma statkami swojego koloru, w regionie morskim „Portugal”, trzema pracownikami w Lizbonie (Lisboa) - znacznik na cyfrze 3, oraz swoim ośmiokątnym znaczkiem na kole. Dodatkowo każdy z Graczy otrzymuje 200 Cruzados (waluta), żeton z Królewskim Przywilejem oraz pozostałe 5 statków jako osobiste rezerwy. Otrzymuje również Kartę Gracza, zawierającą 1 początkową faktorię (pomarańczowy), 1 stocznię (brązowy) oraz 1 kościół (szary).

3. Kolonie

Każdy region otrzymuje zakryty stos losowo wybranych żetonów odpowiedniego typu.

4. Przywileje

Jeden przywilej każdego typu jest umieszczany w każdej arkadzie Gallerii.

5. Niebezpieczne wody

W Nagasaki (przy 2 i 3 Graczach również Marcau) umieszczamy żeton dodatkowo utraconych statków.

6. Odkrywy

Każdy region morski, z wyjątkiem Portugalii, otrzymuje owalny drewniany dysk Odkrywy.

7. Budynki

W prawym dolnym rogu planszy do gry znajdują się budynki czekające na zbudowanie.

Trzy górne linie zawierają 6 faktorii cukru, złota i korzeni. Dwie linie poniżej zawierają pozostałe stocznie i kościoły. Umieszczamy je od lewej do prawej, dlatego podczas gry powyżej 2 Graczy najdłuższe pola pozostaną puste.

PODSUMOWANIE

Gracze reprezentują dobrze sytuowane rody, które biorą udział w budowaniu portugalskiego imperium kolonialnego. Podstawowym celem jest odkrywanie nieznanych regionów morskich. Pierwszy gracz, który wpłynie do takiego regionu nagradzany jest Odkrywą i premią gotówkową, jednak musi również poświęcić jeden ze swoich statków. Obok pozostałych osiągnięć Gracza, takich jak kolonie, faktorie, stocznie i kościoły, Odkrywca doliczany jest do punktów zwycięstwa przy zakończeniu gry. Kolonie są ważnym czynnikiem ekonomicznym, pozwalającym na sprzedaż zamorskich dóbr na Targu. Faktorie stanowią alternatywne źródło dochodów, pozwalając na przetwarzanie dóbr zakupionych na Targu.

W stoczniach Gracze budują nowe statki, a dzięki kościołom mogą zatrudniać nowych pracowników. Posiadanie pracowników jest niezbędne do zakładania nowych kolonii i wznoszenia budynków. Pracownik musi zostać opłacony, by Gracz mógł zdobyć przywileje. Przywileje zwiększają Punkty Zwycięstwa (PZ), które można zdobyć w pięciu kategoriach.

Podstawowe PZ pokazane są w pierwszej górnej linii Karty Gracza, przywileje natomiast umieszczone są w kolumnach poniżej.

Sytuacja przedstawiona na rysunku obok oznaczałaby, że Gracz zdobył:

- 1 PZ za każdą kolonię**
- 2 PZ za każdą faktorię**
- 5 PZ za Odkrywce**
- 7 PZ za stocznie**
- 3 PZ za kościół**



Dodatkowo za każdego pracownika, statek i 200 Cruzados w gotówce przyznawany jest 1 PZ.

Koniec Gry:

Po odkryciu ostatniego z regionów morskich, lub wykupieniu ostatniego dostępnego budynku odbywa się jedna końcowa runda gry. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę.

ELEMENTY GRY

Elementy drewniane

- 36 statków
- 5 pracownikó
- 5 ośmiokątnych znaczników
- 12 owalnych dysków
- 10 kościół
- 10 stoczni
- 23 faktorie
- 3 znaczniki ceny

Elementy tekturowe

- 5 kart gracza
- 33 żetony plantacji i kopalni
- 35 żetonów przywilejów
- 1 karta „Navegador”
- 2 znaczniki utraconych statków
- monety o nominalach 10, 50, 100, 200 Cruzados

- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja
- 1 karta Szybkiego Wprowadzenia
- 1 almanach postaci historycznych

WYBÓR AKCJI

Gracze wykonują tury po sobie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Akcja w turze jest wybierana poprzez umieszczenie ośmiokątnego znacznika na Kole (rys. obok).

W każdym polu na Kole może się znajdować kilka znaczników Graczy – nie mają one wpływu na siebie nawzajem.

W pierwszej turze można wybrać dowolne z pól na Kole. Podczas każdej następnej tury znacznik przesuwany jest do przodu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przemieszczenie znacznika do trzech pól nic nie kosztuje.

Każde następane pole należy jednak opłacić usuwając z dowolnego miejsca na planszy

1 ze swoich statków.

Statek ten wraca do rezerw Gracza.

Podczas twojej następnej tury

znacznik nie może nie zostać przemieszczony, co uniemożliwia

wykonanie dwóch takich samych akcji w następujących po sobie

rundach, chyba że usuniesz z planszy

5 ze swoich statków, by przesunąć znacznik o 8 pól.

Przykład:

Znacznik znajduje się na polu „Sailing” i mógłby zostać przemieszczony na pola „Workers”, „Market” lub „Colony” za darmo.

Aby przemieścić znacznik na pole „Privilege”

Gracz musiałby zdjąć z planszy 1 swój statek, w celu wejścia na pole „Ships” 2 statki etc.



PRZYGOTOWANIE

Gra składa się z trzech faz, i zaczyna się w fazie I. Fazy II i III rozpoczynają się po odkryciu regionów morskich, odpowiednio Cabo da Boa Esperança lub Malaca.

Granice tych regionów oznaczono

kolorem czerwonym zamiast niebieskiego.

Dokładniejszy opis znajduje się na stronie 7.



Po wylosowaniu Gracza Rozpoczynającego, ostatni z Graczy (siedzący po prawej od Gracza Rozpoczynającego) otrzymuje kartę „Navegador”.

Karta ta pozwala na wykonanie dodatkowej akcji żeglugi obok innej wybranej w tej rundzie akcji. Kiedy karta zostanie użyta przez Gracza, przekazywana jest osobie po jego prawej stronie.

W pierwszej rundzie nie można użyć karty „Navegador”.

Dokładniejszy opis również znajduje się na stronie 7.

AKCJE GRACZY

Istnieje 7 różnych akcji, które można wybrać na Kole („Targ” występuje dwukrotnie).

PRACOWNICY

Gracze mogą zatrudnić jednego nowego pracownika za każdy posiadany kościół, płacąc 50 Cruzados za każdego. Cena kolejnych pracowników jest uzależniona od fazy gry (np. 100 Cruzados w fazie I, 200 w II fazie etc.). Nowa liczba pracowników jest zaznaczana w odpowiedniej rubryce pola Lisboa, a pieniądze za ich wynajem są wpłacane do banku. Minimalna liczba pracowników to 2, a maksymalna 9.

Przykład:

Gracz z 2 kościołami może zatrudnić do dwóch nowych pracowników po 50 Cruzados za każdego. Za wynajem 2 pracowników wpłaci do banku 100Cr. i przesunie swój znacznik w polu Lisboa o 2 rubryki w prawo. Jeśli chciałby wynająć 3 nowych pracowników w fazie II, to musiaby zapłacić 300 Cr. (2x50+200).

Jeżeli Gracz posiada już 9 pracowników, nie może zwiększyć ich liczby w polu Lisboa. W takim przypadku jego kościoły mogą rekrutować wirtualnych pracowników po 50 Cr. za każdego. Taki pracownik jest automatycznie sprzedawany za 100Cr. co daje 50 Cr zysku na każdym. Ważne jest jednak, że niezależnie od tej sytuacji Gracz musi najpierw opłacić koszt zatrudnienia pracownika (50Cr.).

Przykład:

Gracz posiada 8 pracowników i 3 kościoły, płaci 150 Cr. za zatrudnienie 3 pracowników. Jego znacznik w polu Lisboa przesuwany jest do rubryki z cyfrą 9. Za pozostałych 2 pracowników otrzymuje 200 Cr. z banku.

STATKI

Za wybudowanie statków cena liczona jest w ten sam sposób, co za wynajem pracowników. Gracz może wybudować 1 statek w każdej posiadanej stoczni, płacąc 50 Cr. za każdy. Cena kolejnych statków jest uzależniona od fazy gry (np. 100 Cruzados w fazie I, 200 w II fazie etc.). Wszystkie nowo wybudowane statki trafiają do regionu morskiego „Portugal”. Jeżeli Gracz posiada już 7 statków na planszy, nie może otrzymać kolejnych. Dodatkowe statki wybudowane w stoczniach są natychmiast sprzedawane po 100 Cr. Ważne jest jednak, że niezależnie od tej sytuacji Gracz musi najpierw opłacić koszt wybudowania statku (50Cr.).

ŻEGLUGA

Gracz może wpłynąć dowolnym ze swych statków do nowego regionu morskiego.

W I fazie gry statek może przekroczyć tylko jedną granicę, wpływając do sąsiadującego regionu (niebieska lub czerwona).

W II fazie Gracz może przekroczyć 2 granice, a w III fazie 3 granice w trakcie jednej akcji żeglugi.

Statki znajdujące się w tym samym regionie nie mają na siebie żadnego wpływu, niezależnie od tego, do którego z Graczy należą.



Przykład:

Czerwony ma 3 statki w Portugalii, oraz jeden w Gwinei, a gra znajduje się w fazie II. Statek z Gwinei płynie do Cabo de Boa Esperança. To jedyny statek, który może dotrzeć do tego regionu, jako że każdy ze statków może przekroczyć tylko 2 granice w tej fazie. 2 statki z Portugalii płyną do Angoli, a jeden do Bahii.

Odkrywca:

Nieznane wody zawierają Odkrywcę (owalny drewniany dysk) i nie mogą być odkryte przy użyciu 1 statku. Aby wpłynąć do takiego regionu Gracz potrzebuje minimum 2 statków. Jeden z tych statków ginie na nieznanym wodach.



AKCJE GRACZY

Podczas odkrywania nowego regionu Gracz

- odkłada jeden z wpływających statków do swych rezerw
- umieszcza żeton Odkrywcy na swojej Karcie Gracza
- odkrywa żetony kolonii
- otrzymuje bonus pieniężny z banku, w równowartości ceny najtańszego z odkrytych żetonów

Nowo odkryte żetony kolonii odwracane są obrazkiem do góry. Nie można odkryć więcej niż jednego nowego obszaru morskiego w jednej akcji żeglugi. Kiedy Gracz odkrywa regiony oznaczone żetonem utraty statków (Nagasaki, Macau), musi zdjąć z planszy 2 z wpływających do regionu statków. Oznacza to, że aby odkryć taki region należy wpłynąć do niego minimum 3 statkami.

KOLONIE

Gracz może założyć jedną, lub więcej nowych kolonii. Wpłaca on do banku cenę umieszczoną na żetonie kolonii, i umieszcza go w swoich rezerwach. Dodatkowo Gracz musi spełniać następujące warunki:

- posiadać co najmniej jeden statek w tym regionie
- i dwóch pracowników w Lizbonie (Lisboa)

Założenie kolonii nie zużywa statków ani pracowników, jednak każdy statek i pracownik może być użyty tylko raz w ciągu danej akcji.

Na przykład w celu założenia jednocześnie dwóch kolonii w tym samym regionie, Gracz musi posiadać co najmniej dwa statki w tym regionie oraz minimum 4 pracowników.

Ceny kolonii są następujące:

- plantacja cukru (biały) od 40 do 120 Cruzados
- kopalnia złota (żółty) od 50 do 150 Cruzados
- plantacja korzeni (brązowy) od 60 do 180 Cruzados

Jeśli Gracz ma wybór, zawsze kupuje najtańszą kolonię danego typu, ponieważ oprócz swojej ceny, kolonie tego samego typu nie różnią się od siebie.

Przykład:



Czerwony żegluzie z Gwinei i Rio de Janeiro do nieznanych wód Angoli.

Traci 1 statek, umieszcza znacznik Odkrywcy na swojej Karcie Gracza oraz odkrywa żetony kolonii należące do regionu Angola.

Jako, że najtańszy z nich kosztowałby 70 Cruzados, Gracz otrzymuje bonus tej wysokości z banku.



Przykład:



Czerwony ma 6 pracowników, 2 statki w Bahii oraz 1 statek w Gwinei. Może założyć tylko 2 kolonie, jedną w Gwinei (80 Cr.) i jedna w Bahii (100Cr.). Wpłaca 180 Cruzados do banku, i zabiera oba żetony kolonii do swych rezerw. Gdyby miał 2 statki w Gwinei, mógłby założyć 3 kolonie, o ile posiadałby odpowiednie środki finansowe. Gracz ten nie może założyć kolonii w Rio de Janeiro, ponieważ nie posiada w tym regionie żadnych statków. Gdyby miał tylko 3 pracowników, mógłby założyć tylko 1 kolonię, ponieważ założenie każdej nowej kolonii wymaga 2 pracowników.

BUDYNKI

Gracz może wybudować nowe fabryki, stocznie i kościoły. Wpłaca do banku cenę podaną na planszy i ustawia nowy budynek na swojej Karcie Gracza.

Dodatkowo potrzebuje:

- 3 pracowników na nową fabrykę
- 4 na nową stocznię
- 5 na nowy kościół

Ilość pracowników musi być wystarczająca do wzniesienia wszystkich nowych budynków, które buduje. Ilość pracowników w Lizbonie nie zmienia się, ponieważ wybudowanie nowego budynku nie zmniejsza ich liczby.



Przykład:



Gracz posiada 7 pracowników, na rysunku powyżej pokazane są dostępne budynki. Gracz mógłby na przykład zbudować 1 fabrykę złota i 1 stocznię; w takim wypadku wpłaciłby do banku 220 Cruzados (70+150). Mógłby też zamiast tego zbudować 2 stocznie złota, lub 1 fabrykę złota i 1 korzeni, w obu przypadkach płacąc 170 Cruzados. Jednak ponieważ posiada tylko 7 pracowników, nie mógłby wybudować 2 stoczni (4+4=8). Również w przypadku budowy nowego kościoła, Gracz nie mógłby wnieść drugiego budynku.

TARG

Gracz może sprzedawać dobra pochodzące z kolonii lub kupować towary na Targu by przetwarzać je w swoich faktoriach. Ilość faktorii i kolonii nie zmienia się podczas tych czynności.

Sprzedżá dóbr z kolonii

Gracz może sprzedáć 1 sztukę towaru z ka¿dej odpowiadającej mu kolonii. Za ka¿de ze sprzedanych na Targu dóbr, Gracz otrzymuje ilość pieniędzy równą obowiązującej cenie danego towaru (oznaczone na Targu). Po dokonanej sprzeda¿y znacznik ceny danego towaru jest przesuwany o tyle pól w dół, ile towarów danego typu zostało sprzedanych. Je¿eli znacznik ceny danego towaru osiągnie dolne krańcowe pole, cena towaru nie spada później, jednak dalsza sprzeda¿ jest nadal możliwa.

Przykład:

Gracz posiada 3 kopalnie złota i sprzedaje wydobyty zruszec w cenie 50 Cruzados za sztukę.

Otrzymuje 150 Cruzados (50x3) z banku, a znacznik ceny przesuwany jest o 3 pola w dół na górne pole z ceną „30” (ka¿da cena występuje dwukrotnie).

Gdyby Gracz sprzedał złoto wydobyte z 5 kopalni, otrzymałby 250 Cruzados, a znacznik ceny osiągnąłby najniższą pozycję. Kolejny Gracz sprzedający złoto ze swoich kolonii otrzymałby po 30 Cruzados od ka¿dej sprzedanej sztuki, a cena nie obniżyłaby się.

Przetwarzanie dóbr w faktoriach

Za ka¿dą posiadaną fabrykę 1 sztuka towaru odpowiadającego typu mo¿e zostać przetworzona. Białe faktorie przetwarzają cukier, żółte złoto, a brązowe korzenie.

Faktoria, z którą Gracz rozpoczyna grę (pomarańczowa) mo¿e być użyta do przetwarzania dóbr ka¿dego typu.

Za ka¿dą przetworzoną sztukę towaru Gracz otrzymuje z banku wypłatę w wysokości podanej na czerwonym polu sąsiadującym ze znacznikiem ceny danego towaru. Na rysunku obok przedstawiono następującą sytuację: cena na korzenie wynosi 60 Cruzados, a ich przetworzenie przyniosłoby Graczowi 40 Cruzados zysku wypłaconego przez bank od ka¿dej sztuki. Po wykonaniu tej czynności, znacznik ceny jest przesuwany w górę o ilość pól odpowiadającą ilości przetworzonych towarów.

Je¿eli znacznik cen osiągnie najwyższą pozycję, pozostaje na niej, co nie uniemo¿liwia dalszego przetwarzania dóbr w faktoriach.



Sprzedżá i przetwarzanie

Decyzja o sprzeda¿y bąd¿ przetworzeniu jest podejmowana osobno dla ka¿dego rodzaju dóbr. Mo¿na sprzedawać jeden typ towarów, a przetwarzać inny, jednak nie jest możliwe sprzedawanie i przetwarzanie tego samego typu dóbr jednocześnie. Gracz mo¿e podjąć decyzję o sprzeda¿y lub przetworzeniu tylko części posiadanych dóbr, aby wpłynąć na ceny towarów na Targu, w zale¿ności od swoich przyszłych planów.

Przykład:



Na rysunku powyżej przedstawiono 4 kolonie i 4 faktorie Gracza, wraz z obecną sytuacją na Targu.

Sprzedaje 2 sztuki złota za $50+50=100$ oraz 1 sztukę korzeni za 80 Cruzados. Oznacza to, że nie może teraz przetworzyć złota ani korzeni.

Uniemożliwia to pracę jego faktorii korzeni, a jego początkowa faktoria może być użyta tylko do przetworzenia cukru.

Gracz przetwarza więc 3 sztuki cukru, otrzymując z banku $3 \times 30 = 90$ Cruzados.

W sumie z banku otrzymuje $100+80+90=270$ Cruzados.

Nowe ceny towarów przedstawiono na rysunku po prawej.

Zamiast tego, Gracz mógł w ogóle nie użyć swoich faktorii, a zamiast tego sprzedać 1 sztukę cukru.

Zarobiłby wtedy 40 Cruzados mniej, ale jego działania zwiększyłyby przyszły zysk z przetwarzania cukru w jego faktoriach.

60	70	80	20
60	70	80	30
50	60	70	40
50	60	70	50
40	50	60	40
40	50	60	50
30	40	50	50
30	40	50	60

PRZYWILEJE

U góry planszy do gry znajduje się Galeria z pięcioma różnymi postaciami historycznymi.

Udzielane przez nie przywileje dają Graczom natychmiastowy bonus pieniężny i Punkty Zwycięstwa podliczane pod koniec gry.

Gracz traci 1 pracownika z Lizbony i wybiera w zamian 1 z dostępnych w danej chwili przywilejów z galerii.

Przywileje nagradzają posiadanie (od lewej do prawej) kolonii, faktorii, Odkrywców, stoczni, oraz kościołów.

W każdej turze można zdobyć tylko jeden żeton przywileju. Przywilej ten jest umieszczany na Karcie Gracza na najwyższej możliwej pozycji w odpowiadającej kolumnie.

W kolumnie tej pokazany jest bonus, który maleje wraz z każdym kolejnym zdobywanym przywilejem. Nowo zakryte pole bonusu jest mnożone przez liczbę posiadanych zasobów odpowiadającego typu (kolonii, faktorii, Odkrywców, stoczni oraz kościołów) a wynik działania wypłacany jest z banku.

Każdy Gracz może zdobyć maksimum 3 przywileje danego typu w ciągu gry.

Jeżeli Gracz ma tylko 2 pracowników, również nie może zdobyć przywileju.

Przykład:



Galeria nadal zawiera wszystkie typy przywilejów. Gracz płaci 1 pracownika i wybiera przywilej kościelny. Jako, że już posiada 1 przywilej tego typu nowo wybrany jest umieszczany na drugiej od góry pozycji, pokazującej bonus w wysokości „40”. Za posiadane 2 kościoły Gracz otrzymuje z banku bonus w wysokości 80 Cruzados ($40+40$).

Gdyby Gracz zamiast tego wybrał przywilej Odkrywców, otrzymałby $5 \times 20 = 100$ Cruzados, a przy wyborze przywileju stoczni 50 Cruzados. W pierwszej kolumnie bonus wyniósłby 30 Cruzados od każdej posiadanej kolonii, a w drugiej 20 od każdej faktorii.

FAZY GRY

Gra zaczyna się fazą I.

Po odkryciu rejonu Cabo de Boa Esperança gra wkracza w fazę II, po odkryciu rejonu Malaca w fazę III. Na planszy przedstawiono te sytuacje za pomocą czerwonych linii granicznych (zamiast zwyczajowych niebieskich) oraz za pomocą niewielkiego diagramu przedstawiającego obecnie zmieniającą się fazę gry.

Na rysunku obok przedstawiono diagram fazy II. Diagram pokazuje, że statki mają teraz możliwość żeglugi 2 pól na turę, oraz że dodatkowe statki i pracownicy kosztują po 200 Cruzados od sztuki. W fazie III wszystkie statki mogą żeglować do 3 rejonów, a pracownicy i statki kosztują po 300 Cruzados od sztuki.



Nowa faza zaczyna się z początkiem następnej rundy, zatem dystans żeglugi dla Graczy, którzy jeszcze nie wykonywali swoich ruchów pozostaje niezmienny.

Wraz z początkiem nowej fazy odnawiane są przywileje. Ich liczba zależy od ilości Graczy. Przedstawiony obok rysunek pokazuje ilość odnawianych przywilejów.

Przy 2 Graczach (górną linią) każda nowa faza zaczyna się z 1 przywilejem danego typu. Przy 5 Graczach (dolną linią) faza II zaczyna się z 2 przywilejami każdego typu, a faza III z trzema.



NAVEGADOR

Karta „Navegador” pozwala posiadającemu ją Graczowi na dokonanie dodatkowej akcji żeglugi przed swoją turą. Po jej wykorzystaniu, karta zostaje przekazana Graczowi po prawej. Wszystkie zasady dotyczące żeglugi są stosowane również dla tej akcji.

W praktyce oznacza to, że używając tej karty można odkryć nieznaną region morską.

Połączenie karty „Navegador” wraz z normalną akcją żeglugi pozwala na zdobycie 2 Odkrywców w 1 turze.

Jeżeli użycie karty „Navegador” spowodowałoby przejście do nowej fazy gry, faza ta rozpoczyna się natychmiast, a nie jak zazwyczaj z początkiem nowej tury.



Jeśli Gracz nie użyje karty podczas jednego okrążenia Koła, karta przepada. Pozycja, powyżej której karty nie można użyć, zaznaczana jest małym pomarańczowym statkiem, który umieszczany jest na polu, na którym obecnie znajduje się znacznik Gracza posiadającego kartę. Jeżeli posiadający kartę Gracz przekroczy swoim znacznikiem tę pozycję (dokona pełnego okrążenia Koła), przekazuje kartę Graczowi po prawej. Pomarańczowy statek należy przestawić na nowe pole.

W sytuacji widocznej na rysunku po prawej, Gracz żółty powinien użyć karty „Navegador” przed swoją rundą, inaczej karta przepadnie.



ZAKOŃCZENIE GRY

Zakończenie gry może nastąpić w dwóch przypadkach:

- odkryty został region Nagasaki
- zakupiono ostatni z dostępnych budynków

Gracze, którzy w momencie spełnienia jednego z powyższych warunków nie zdążyli jeszcze wykonać swojej tury, mogą podjąć ostatnią akcję. Jeśli Gracz odkryje Nagasaki używając karty „Navegador”, może też podjąć normalną akcję. Również wszyscy kolejni Gracze (wraz z nim) mogą wykonać ostatnią, kończącą akcję.

PUNKTACJA

Każdy Gracz używa swojego znacznika z Koła do zaznaczania na torze punktacji swoich Punktów Zwycięstwa (PZ).

Jeśli Punkty Gracza przekroczą 100, znacznik umieszczany jest na polu z liczbą 100. Gracz z najwyższą liczbą PZ wygrywa grę.

W przypadku remisu wygrywa ten z nich, który obecnie posiada kartę „Navegador”, lub ten, który otrzymałby ją jako pierwszy, gdyby gra nie dobiegła końca.

PUNKTACJA

Punkty Zwycięstwa (PZ)

Każdy Gracz otrzymuje 1 PZ za każdego pracownika w Lizbonie, każdy statek na planszy oraz każde 200 Cruzados (zaokrąglając w dół, do pełnej kwoty 200).

Następnie obliczane są punkty z Karty Gracza.

Liczone są punkty z 5 kolumn (dla każdej kolumny sumujemy odkryte cyfry), mnożone przez odpowiadającą im liczbę zasobów.

Na sytuacji przedstawionej obok każda z kolonii jest warta 4 PZ, każda faktoria 2 PZ, Odkrywca 5 PZ, stocznia 7 PZ, a każdy kościół 5 PZ.



Przed podliczeniem punktów z Karty Gracza, każdy z Graczy umieszcza swój królewski przywilej na wolnym polu jednego z przywilejów, jednak nie otrzymuje za niego bonusu pieniężnego. Królewski przywilej jest liczony jako przywilej danego typu, dając: 2 PZ za stocznie lub kościoły, 1 PZ za pozostałe kolumny. (patrz rys.)

Przykład punktacji:

Gracz posiada 3 statki na morzach i 5 pracowników w Lizbonie. Jego końcowe punkty to



	Obliczenia	PZ
Statki	Plansza do gry	3
Pracownicy	Lizbona	5
Gotówka	Za pełne 200 CR	2
Kolonie	1PZ x 4	4
Faktorie	5PZ x 7	35
Odkrywcy	7PZ x 5	35
Stocznie	3PZ x 1	3
Kościóły	5PZ x 2	10
Wynik		97

STOPKA

Dystrybucja na terenie Polski

Skład i tłumaczenie na zlecenie Rebel.pl
Izabela & Robert Kulikowscy

