*większość w 4 ekspedycjach. Podczas rozgrywki ukończył 5 kontraktów handlowych. Za tą misję specjalną otrzymuje więc 20 punktów zwycięstwa (4x5).*

### 6.2 Karty akcji

Każdą kartę akcji można zagrać tylko raz podczas rozgrywki, po czym trzeba odłożyć ją do pudełka. Zagrywanie kart akcji jest darmowe i nie liczy się jako jedna z akcji gracza podczas jego tury. Można zagrać dowolną ilość kart akcji w tej samej turze.

Dziki okręt

Zagraj tą kartę kiedy wysyłasz okręt na ekspedycję lub kontrakt handlowy, które kolorem nie pasują do koloru Twojego okrętu. Poprzez zagranie tej karty można wysłać dowolny okręt na dowolną ekspedycję czy kontrakt handlowy.

Rezerwacja

Możesz zagrać tą kartę w dowolnym momencie swojej tury. Poprzez zagranie tej karty możesz zarezerwować okręt lub kontrakt handlowy do swojej następnej tury, kładąc na wybranej karcie jeden ze swoich znaczników (zarezerwować można statek zarówno z rzędu zakupów jak i z rzędu zapełniania).

Pozostali gracze nie mogą wykupić tak oznaczonego okrętu czy kontraktu.

Podczas swojej następnej tury możesz wykupić ten okręt (jeżeli znajduje się w rzędzie zakupów) lub kontrakt handlowy. Na końcu tej tury musisz usunąć swój znacznik, nawet jeśli nie możesz lub nie chcesz zakupić zarezerwowanej karty.

Twórcy:

Autor: Alfred Viktor Schulz

Produkcja: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Henning Köpke

Grafika: Harald Lieske

Copyright 2007 Phalanx Games b.v., Mayfair Games, Inc.

Publikowane pod licencją Phalanx Games.

‘Age of Discoveries” jest zastrzeżonym znakiem handlowym Phalanx Games b.v. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Rebel Centrum Gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel
Rebel.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych
http://hurt.rebel.pl
Tłumaczenie i skład: Szymon Szweda

Gra autorstwa Viktora Schulza dla 2 do 4 żądnych przygód handlarzy

Spis treści:

1.0 Wstęp
2.0 Komponenty
3.0 Rozpoczęcie rozgrywki
4.0 Ogólny przebieg rozgrywki
5.0 Zwycięstwo
6.0 Dodatek: Misje specjalne i karty akcji

## 1.0 WSTĘP

W XV i XVI wieku wielkie królewskie domy Europy wysyłały w świat odkrywców i zdobywców w nadziei na odkrycie i zabezpieczenie nowych stref wpływów i źródeł dochodów. Bez odpowiednich okrętów takie podróże byłyby niemożliwe. Lecz nawet niezmierzone bogactwa królewskich domów nie mogły w nieskończoność fundować takich wypraw. Tak więc władcy nie kryli zadowolenia, że prywatni przedsiębiorcy podejmowali się finansowania tych kosztownych wojaży.

Twój król zaoferował ci możliwość zainwestowania w niezwykłe podróże sławnych odkrywców, takich jak Kolumb czy Magellan. Będziesz musiał zakupić flotyllę okrętów i przyporządkować je do najbardziej udanych wypraw. Oczywiście będzie ci potrzebne dużo pieniędzy! Aby je zarobić, będziesz wypełniał kontrakty handlowe. Czy uda ci się zbalansować potrzeby handlu z żądaniami wielkich odkrywców? Nadszedł czas na poszukiwanie bogactwa i chwały w Age of Discovery!

## 2.0 KOMPONENTY

Każda kopia ***Age of Discovery*** zawiera:

- 50 kart okrętów (po 7 z każdego z 6 kolorów, 6 kart “Statek Flagowy”, po 1 karcie “Pierwsze punktowanie” i “Ostatnie punktowanie”)
- 12 kart ekspedycji
- 24 karty kontraktów handlowych
- 12 kart misji specjalnych
- 12 kart akcji
- 60 monet (45 x “1”, 15 x “5”)
- 88 drewnianych znaczników (po 22 z każdego z 4 kolorów: czerwony, żółty, niebieski, zielony)
- 1 tabela punktów zwycięstwa
- instrukcja

Jeżeli jakiegokolwiek z powyższych elementów brakuje lub jest zniszczony, przepraszamy za niedogodności. W celu otrzymania zamiennika proszę skontaktować się ze sklepem Rebel – www.rebel.pl

### 2.1 Karty okrętów

Talia kart okrętów zawiera 3 typy kart:

- 42 standardowe okręty: każda karta okrętu ukazuje kolor okrętu (jest 6 kolorów), koszt zakupu okrętu oraz wartość transportu. Wartości transportu używa się kiedy okręty zostają przypisane do ekspedycji lub kontraktów handlowych (sekcja 4.4). W każdym kolorze są 2 okręty o wartości transportu 1 (koszt: 3 monety), 3 okręty o wartości transportu 2 (koszt: 4 monety) oraz 2 okręty o wartości transportu 3 (koszt: 5 monet).

- 6 kart okrętów flagowych: na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje jedną kartę okrętu flagowe-

go ukazującą dwa kolory, i której można przyporządkować wartość transportu 1, 2 lub 3. Aby użyć swojego okrętu flagowego musisz zapłacić 2 monety.

♦ 2 karty punktowania (pierwsze punktowanie i ostatnie punktowanie). Kiedy obrócisz jedną z tych kart, nastąpi runda punktowania.

**2.2 Karty ekspedycji**

Na każdej karcie ekspedycji pokazana jest maksymalna wartość okrętów, które można do niej przyporządkować. Ilość statków, które mogą przyłączyć się do ekspedycji jest ograniczona wartością transportu tych statków. Karta ekspedycji zawiera także ilość punktów zwycięstwa, które zarobi każdy okręt w fazie punktowania.

**2.3 Karty kontraktów handlowych**

Aby zarobić wystarczająco pieniędzy na finansowanie ekspedycji będziesz musiał wypełniać kontrakty handlowe. Aby wypełnić kontrakt musisz być właścicielem okrętów o odpowiednim kolorze, które mają razem wystarczająco wartości transportu, by sprostać wymaganiom kontraktu. Im dłużej twoje statki będą wypełniać dany kontrakt, tym więcej zarobisz po jego ukończeniu. W każdym kolorze są po 4 kontrakty handlowe wymagające odpowiednio

3, 4, 5 i 6 wartości transportu.

**2.4 Karty misji specjalnych**

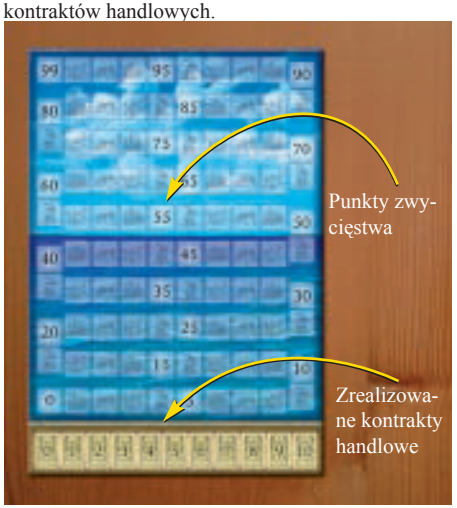
Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje kartę misji specjalnej. Jeżeli spełnisz wymagania swojej misji specjalnej, otrzymasz dodatkowe punkty zwycięstwa na końcu rozgrywki. Istnieją rożne karty misji specjalnych stosowane zależnie od ilości graczy (patrz 6.1)

**2.5 Karty akcji**

Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje karty akcji w liczbie zależnej od ilości graczy. Każdej karty akcji można użyć tylko raz podczas danej rozgrywki.

**2.6 Tabela punktów zwycięstwa**

Podczas rozgrywki istnieją dwie możliwości zdobywania punktów zwycięstwa. Możesz zaznaczać posiadane punkty na tabeli punktów zwycięstwa. Na tabeli jest także miejsce do oznaczenia ilości zrealizowanych przez Ciebie w trakcie rozgrywki kontraktów handlowych.




**2.7 Drewniane znaczniki**

Każdy z graczy używa drewnianych znaczników w swoim kolorze aby oznaczyć swoje okręty przypisane do ekspedycji. Można ich także używać do oznaczania ilości punktów zwycięstwa i ukończonych kontraktów handlowych na tabeli punktów zwycięstwa.

**2.8 Monety**

kolei przyznaje się punkty, które należy oznaczyć na tabeli punktów zwycięstwa.

**5.3 Ostatnie punktowania**

Kiedy z piątej kupki pociągnięta zostanie karta *ostatniego punktowania* należy ją odłożyć i pociągnąć kolejny okręt aby umieścić go w rzędzie zapełniania. Grający obecnie gracz kończy swoją turę, a następnie każdy z graczy kończy jeszcze jedną turę (włącznie z graczem, który pociągnął kartę *ostatniego punktowania*). Następnie rozpoczyna się pierwsza faza punktowania.

Należy odłożyć do pudełka wszystkie nieukończone kontrakty handlowe. Za te kontrakty gracze nie otrzymują pieniędzy i nie liczą się one do ilości ukończonych kontraktów, jednakże gracze otrzymują z powrotem okręty wysłane na te wyprawy.

Ostatnie punktowanie przebiega w 3 etapach:

1. Punkty zwycięstwa za okręty wysłane na ekspedycje (patrz 5.1)

2. Punkty zwycięstwa za misje specjalne: każdy z graczy otrzymuje punkty zgodnie z wytycznymi na karcie misji (patrz 6.1)

3. Punkty zwycięstwa za wszystkie okręty nie wysłane na ekspedycje: gracze otrzymują po 1 punkcie zwycięstwa za każdy okręt nie przypisany do ekspedycji.

Powyższe punkty należy dodać do punktów zdobytych podczas pierwszego punktowania. Gracz z największą ilością punktów zwycięstwa zyskuje poklask królewskich odkrywców na całym świecie i zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej okrętów nie wysłanych na ekspedycje!

**6.0 DODATEK**

Misje specjalne i karty akcji

**6.1 Misje specjalne**

Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę misji specjalnej na początku rozgrywki. Na koniec rozgrywki gracz otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa za każdą ekspedycję, która spełnia wymogi posiadanej przez niego karty. Istnieją różne zestawy kart misji dla rozgrywek 2, 3 oraz 4osobowych.

Ilość zdobywanych punktów jest zależna od ilości kontraktów handlowych, które dany gracz ukończył w trakcie rozgrywki. Gracz zarabia punkty odpowiadające polu na torze kontraktów, na którym znajduje się jego znacznik.

Istnieją 4 typy misji specjalnych:

♦ Na końcu rozgrywki otrzymujesz punkty zwycięstwa za każdą ekspedycję, w której masz co najmniej jeden okręt.

♦ Na końcu rozgrywki otrzymujesz punkty zwycięstwa za każdą ekspedycję, w której masz co najmniej połowę wszystkich okrętów

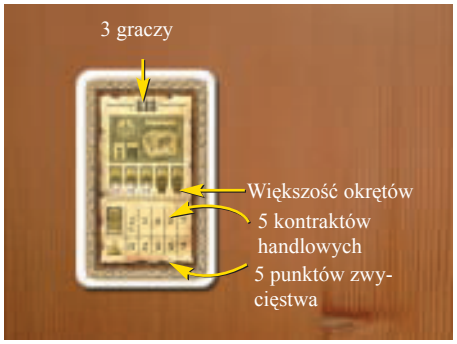
♦ Na końcu rozgrywki otrzymujesz punkty zwycięstwa za każdą ekspedycję, w której masz większość okrętów. Aby osiągnąć większość musisz mieć w tej ekspedycji więcej okrętów niż wszyscy pozostali gracze łącznie.

♦ Na końcu rozgrywki otrzymujesz punkty zwycięstwa za każdą ekspedycję, w której masz wszystkie okręty.

***Ważne**: wartość transportu okrętów nie ma znaczenia podczas wypełniania misji specjalnych. Należy policzyć jedynie ilość okrętów.*

***Dla wszystkich misji specjalnych**: Jeżeli jesteś jedynym graczem, który posłał statki na tą ekspedycję, automatycznie spełniasz dla tej ekspedycji wszystkie wymagania misji specjalnej.*

***Przykład**: W trzyosobowej rozgrywce Michał ma misję specjalną „większość okrętów" i ma*



statki przypisane do tej ekspedycji.

***Ważne**: Jeżeli twoje statki pasują kolorem do karty ekspedycji, to podczas punktowania będą warte więcej punktów zwycięstwa.*

♦ Wszystkie okręty dodane później do ekspedycji muszą być tego samego koloru co pierwszy okręt wysłany na tę ekspedycję (**Wyjątek**: karta akcji Dziki Statek). Umieść jeden z drewnianych znaczników na okręcie aby oznaczyć, kto jest jego właścicielem.

♦ Za każdy okręt wysłany na ekspedycję musisz zapłacić 1 monetę „wpisowego" (Wyjątek: wysłanie

Znacznik ukończonych kontraktów przesuwa się w przód.

okrętu flagowego kosztuje 2 monety).

♦ Nie możesz przekroczyć limitu transportu ekspedycji! Każde ekspedycja ma limit transportu pomiędzy 3 a 8: łączna wartość transportu wszystkich okrętów przypisanych do tej ekspedycji nie może przekroczyć tej wartości.

***Ważne**: W przeciwieństwie do kontraktów handlowych nie trzeba osiągnąć górnej granicy limitu transportu ekspedycji, aby za tą ekspedycję punktować.*

***Ważne**: Jeżeli na ekspedycję wysłałeś okręt flagowy musisz wskazać jego wartość transportu poprzez*

*położenie na nim odpowiedniej ilości drewnianych znaczników (1, 2 lub 3).*

***Przykład**: Ekspedycja Antonia de Abreau może przyjąć jedynie statki o łącznej wartości transportu 3. Można więc wysłać trzy okręty o wartości transportu 1 bądź jeden okręt o wartości transportu 1 z okrętem o wartości 2, lub też pojedynczy okręt o wartości transportu 3.*

4.4.2 Kontrakty handlowe

Kontrakty handlowe zagrywa się na stół odkryte bezpośrednio z ręki. Po zagraniu kontraktu handlowego musisz przyporządkować do niego któreś z zakupionych przez siebie statków. Poniższe zasady wchodzą w życie podczas wypełniania kontraktów handlowych:

♦ Możesz używać jedynie statków pasujących kolorem do kontraktu (Wyjątek: karta akcji Dziki Statek)

♦ Za każdy okręt wysłany na wyprawę handlową musisz zapłacić 1 monetę „wpisowego" (Wyjątek: wysłanie okrętu flagowego kosztuje 2 monety).

♦ Łączna wartość transportu przypisanych do kontraktu statków musi dokładnie zgadzać się z wymaganiami kontraktu. Jeżeli na ekspedycję wysłałeś okręt flagowy, musisz wskazać jego wartość transportu poprzez położenie na nim odpowiedniej ilości drewnianych znaczników (1, 2 lub 3).

♦ Po zagraniu kontraktu i przyporządkowaniu do niego okrętów musisz zadecydować, czy wyprawa będzie trwała 1, 2 lub 3 tury. Im dłuższa wyprawa, tum więcej monet zdobędziesz po jej ukończeniu. Umieść drewniany znacznik na polu przychodu na wybranej karcie, zaś drugi znacznik na torze tur

bezpośrednio pod pierwszym. Na początku każdej ze swoich tur przed wyborem dwóch akcji powinieneś przemieścić znacznik na torze tur o jedno pole w kierunku wskazywanym przez strzałkę. Ukończysz kontrakt handlowy kiedy znacznik „zejdzie" z ostatniego pola na torze tur. W tym momencie odzyskujesz swoje statki i znaczniki oraz otrzymujesz odpowiednie wynagrodzenie z banku.

***Ważne**: Karty ukończonych kontraktów należy odkładać do pudełka. Przesuń swój znacznik na następne pole na torze ukończonych kontraktów handlowych na karcie punktów zwycięstwa. Ilość*

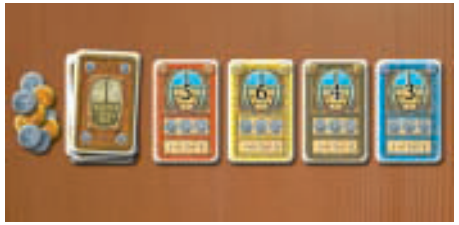
**2.8 Monety**

Każdy z graczy używa monet aby zakupić okręty i wykonywać różne akcje. Można rozmieniać monety wedle potrzeby. Gdy w niniejszych zasadach mowa o "monecie", oznacza to zawsze monetę o wartości 1.

**3.0 ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI**

Umieść wszystkie karty ekspedycji odkryte na stole. Pomiędzy nimi powinno być wystarczająco miejsca, aby umieścić tam okręty.

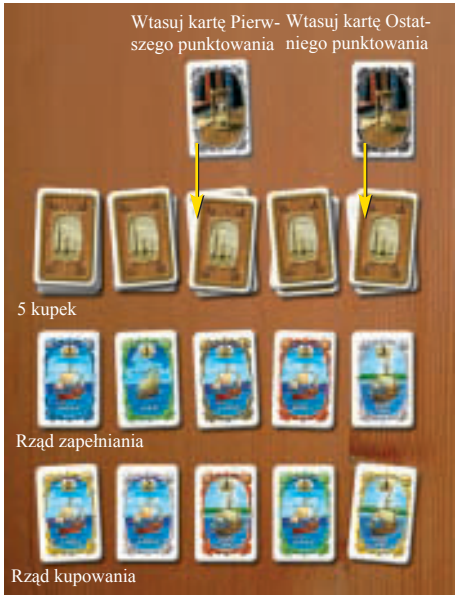
Przetasuj karty kontraktów handlowych i umieścić je zakryte ponad kartami ekspedycji, tworząc talię. Monety umieść w "banku" obok kart.



Usuń z talii kartę Pierwszego punktowania i Ostatniego punktowania oraz dwukolorowe karty okrętów flagowych. Przetasuj pozostałe 42 karty okrętów. Odkryj 10 kart okrętów i umieść je w dwóch rzędach obok ekspedycji. Pierwsze 5 odkrytych kart tworzy dolny rząd (rząd "kupowania"). Kolejne 5 odkrytych kart umieszczanych jest w górnym rzędzie (rząd "zapełniania").

Rozdziel pozostałe karty okrętów na pięć kupek i ułóż je nad górnym rzędem kart okrętów (w kupkach 1-3 znajdować się będzie po 6 kart, zaś w kupkach 4 i 5 - po 7 kart). Następnie wtasuj kartę pierwszego punktowania do trzeciej kupki (zakrytą), zaś kartę ostatniego punktowania do piątej kupki (zakrytą).

Umieść tabelę punktów zwycięstwa obok obszaru gry




Rozdaj każdemu z graczy po 22 drewniane znaczniki w jednym kolorze oraz po 6 monet z banku. Każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich drewnianych znaczników na polu "0" na tabeli punktów zwycięstwa oraz drugi na polu "0" na torze zrealizowanych kontraktów handlowych. Rozdaj każdemu z graczy po 2 zakryte karty ze stosu kontraktów handlowych.

Podziel karty akcji w zależności od typu i rozdaj je w zależności od ilości graczy:

♦ 2 graczy: 3x *Dziki Okręt* (Wild Ship) oraz 2x *Rezerwacja* (Reservation)

♦ 3 i 4 graczy: 2x *Dziki Okręt* (Wild Ship) oraz 1x *Rezerwacja* (Reservation)

Działanie kart akcji zostało szczegółowo wyjaśnione w sekcji 6.2.

Przetasuj karty misji specjalnych w ilości zgodnej z ilością graczy. Rozdaj każdemu z graczy po jednej zakrytej misji. Nie pokazuj swojej misji innym graczom do końca rozgrywki. Misje specjalne zostały szczegółowo omówione w sekcji 6.1

Przetasuj 6 kart okrętów flagowych. Rozdaj każdemu z graczy po jednym zakrytym okręcie flagowym. Nie musisz pokazywać swojego okrętu flagowego innym graczom dopóki nie zdecydujesz się po raz pierwszy go użyć. Po pierwszym użyciu musisz ułożyć okręt flagowy odkryty wraz z innymi swoimi okrętami w grze.

Pozostałe karty akcji, misje specjalne i okręty

Każdy z graczy używa monet aby zakupić okręty i wykonywać różne akcje. Można rozmieniać monety wedle potrzeby. Gdy w niniejszych zasadach mowa o “monecie”, oznacza to zawsze monetę o wartości 1.

## 3.0 ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

Umieść wszystkie karty ekspedycji odkryte na stole. Pomiędzy nimi powinno być wystarczająco miejsca, aby umieścić tam okręty.

Przetasuj karty kontraktów handlowych i umieścić je zakryte ponad kartami ekspedycji, tworząc talię. Monety umieść w “banku” obok kart.

Usuń z talii kartę Pierwszego punktowania i Ostatniego punktowania oraz dwukolorowe karty okrętów flagowych. Przetasuj pozostałe 42 karty okrętów. Odkryj 10 kart okrętów i umieść je w dwóch rzędach obok ekspedycji. Pierwsze 5 odkrytych kart tworzy dolny rząd (rząd “kupowania”). Kolejne 5 odkrytych kart umieszczanych jest w górnym rzędzie (rząd “zapełniania”).

Rozdziel pozostałe karty okrętów na pięć kupek i ułóż je nad górnym rzędem kart okrętów (w kupkach 1-3 znajdować się będzie po 6 kart, zaś w kupkach 4 i 5 - po 7 kart). Następnie wtasuj kartę pierwszego punktowania do trzeciej kupki (zakrytą), zaś kartę ostatniego punktowania do piątej kupki (zakrytą).

Umieść tabelę punktów zwycięstwa obok obszaru gry

Rozdaj każdemu z graczy po 22 drewniane znaczniki w jednym kolorze oraz po 6 monet z banku. Każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich drewnianych znaczników na polu “0” na tabeli punktów zwycięstwa oraz drugi na polu “0” na torze zrealizowanych kontraktów handlowych. Rozdaj każdemu z graczy po 2 zakryte karty ze stosu kontraktów handlowych.

Podziel karty akcji w zależności od typu i rozdaj je w zależności od ilości graczy:

- 2 graczy: 3x *Dziki Okręt* (Wild Ship) oraz 2x *Rezerwacja* (Reservation)
- 3 i 4 graczy: 2x *Dziki Okręt* (Wild Ship) oraz 1x *Rezerwacja* (Reservation)

Działanie kart akcji zostało szczegółowo wyjaśnione w sekcji 6.2.

Przetasuj karty misji specjalnych w ilości zgodnej z ilością graczy. Rozdaj każdemu z graczy po jednej zakrytej misji. Nie pokazuj swojej misji innym graczom do końca rozgrywki. Misje specjalne zostały szczegółowo omówione w sekcji 6.1

Przetasuj 6 kart okrętów flagowych. Rozdaj każdemu z graczy po jednym zakrytym okręcie flagowym. Nie musisz pokazywać swojego okrętu flagowego innym graczom dopóki nie zdecydujesz się po raz pierwszy go użyć. Po pierwszym użyciu musisz ułożyć okręt flagowy odkryty wraz z innymi swoimi okrętami w grze.

Pozostałe karty akcji, misje specjalne i okręty flagowe nie będą używane i należy je odłożyć do pudełka.

## 4.0 OPIS ROZGRYWKI

Należy wyznaczyć pierwszego gracza. Podczas swojej tury gracz może podjąć dowolne 2 z 4 możliwych akcji. Może wybrać dowolną kombinację akcji i przeprowadzić je w dowolnej kolejności. Po zakończeniu tury danego gracza swoją turę

rozpoczyna osoba po jego lewej stronie i tak dalej, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

**Akcje:**

**4.1. Weź 2 monety**

**4.2. Przyjmij kontrakt handlowy**

**4.3. Kup okręty**

**4.4. Wyślij okręty na ekspedycje i/lub podróże handlowe**

Ważne: Nie można wybrać tej samej akcji dwukrotnie w ciągu jednej tury. Przykładowo, jeżeli wziąłeś już monety i nie możesz (albo nie chcesz) podjąć innej akcji, musisz zrezygnować ze swojej drugiej akcji w tej turze.

***Uwaga**: Przed wykonywaniem akcji należy przemieścić wszystkie znaczniki na polach długości trwania kontraktu o jedno pole w lewo. Kiedy kontrakty te się zakończą natychmiast otrzymujesz monety (patrz 4.4.2).*

### 4.1 Weź 2 monety

Weź 2 monety z banku.

### 4.2 Przyjmij kontrakt handlowy

Możesz wybrać jedną kartę kontraktu handlowego spośród odkrytych kontraktów bądź pociągnąć górną kartę z talii. Aby przyjąć kontrakt musisz zapłacić 1 monetę. Dodaj nowy kontrakt do swojej ręki. Nie powinieneś pokazywać swoich kontraktów innym graczom zanim ich nie zagrasz. Jeżeli wybrałeś jeden z odkrytych kontraktów, w jego miejsce dociąga się nowy. Kontrakty handlowe zostały omówione w sekcji 4.4.2.

Ważne: Nigdy nie możesz mieć więcej niż 4 kontrakty handlowe na raz na ręce!

### 4.3 Kup okręty

Możesz zakupić dowolną ilość okrętów jeśli Cię na nie stać. Okręty można kupować jedynie z rzędu kupowania (dolnego rzędu). Po zakupie okrętu należy przesunąć na jego miejsce sąsiadujący z nim od góry okręt z rzędu zapełniania. Następnie należy pociągnąć kolejny okręt z pierwszej kupki i umieścić go na pustym miejscu w rzędzie zapełniania. Jeżeli w pierwszej kupce nie ma już więcej kart, należy pociągnąć okręt z drugiej kupki – etc.

Jeżeli masz wystarczająco dużo monet, możesz natychmiast zakupić kolejny statek z rzędu kupowania jako część tej samej akcji, nawet okręt, który został właśnie przesunięty z rzędu zapełniania. Umieść wszystkie zakupione statki odkryte przed sobą.

***Przykład**: Krzysztof ma 8 monet i kupuje zielony okręt o wartości transportu 3 za 5 monet. Zielony okręt o wartości transportu 1 natychmiast zostaje przesunięty w dół do rzędu kupowania, zaś na pustym miejscu umieszcza się okręt pociągnięty z kupki. Krzysztof ma jeszcze 3 monety, tak więc może kupić ten zielony statek bądź też żółty statek o wartości transportu 1 z rzędu kupowania.*

*Nie ma wystarczającej ilości monet na zakup zielonego statku o wartości transportu 2 (który kosztuje 4 monety)*

### 4.4 Wyślij statki na ekspedycje i/lub wyprawy handlowe

Możesz przyporządkować dowolną ilość swoich statków do dowolnych ekspedycji oraz własnych wypraw handlowych – jeżeli tylko stać Cię na opłacenie załogi! Możesz wysyłać okręty na ekspedycje, kontrakty handlowe lub obydwa te cele spełniać w jednej turze.

Okręty wysłane na ekspedycje przynoszą punkty zwycięstwa

Okręty przypisane do kontraktów handlowych przynoszą pieniądze.

Ponadto po powrocie okrętu z kontraktu handlowego możesz ponownie go użyć.

4.4.1 Ekspedycje

Poniższe zasady wchodzą w życie podczas wysyłania okrętów na ekspedycje:

- *Pierwszy* okręt wysłany na ekspedycję może być dowolnego koloru (nawet jeśli nie zgadza się z kolorem na karcie ekspedycji). Okręt ten określa kolor, w którym muszą być wszystkie pozostałe