



Traduzione ed impaginazione ad opera di

DMC977

N.B. Nel SETUP è incluso il Quick Intro scaricabile
all'indirizzo: www.pd-verlag.de/navegador

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento
originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua
italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo
proprietario.



SETUP

1. Mercato

Qui i prezzi di zucchero, oro, e spezie sono segnati con un cubetto di legno. Tutti e tre i prezzi iniziano nella quarta linea partendo dall'alto, che è leggermente evidenziata. Sulla destra ci sono le rendite delle fabbriche, che non vengono segnate.

2. Giocatori

Ogni giocatore inizia con 2 navi del suo colore nella regione marittima "Portugal", 3 lavoratori in Lisboa (il segnalino occupa lo spazio "3"), e il suo segnalino di gioco ottagonale sulla rondella. La dotazione iniziale del giocatore rosso è illustrata sotto. In aggiunta ogni giocatore riceve 200 Cruzados, un privilegio del Re e le sue altre 5 navi nella sua riserva personale, insieme alla sua scheda giocatore, che contiene 1 fabbrica iniziale (arancione), 1 cantiere navale (marrone), e 1 chiesa (grigia). Questo è illustrato sulla destra.



3. Colonie

I segnalini colonia per lo zucchero (9x), l'oro (11x), e le spezie (13x) sono girati con il loro prezzo nascosto, ben mescolati, e distribuiti sui 12 spazi nascosti presenti sul tabellone. Ogni posizione sul tabellone mostra che lo spazio potrebbe contenere 1, 2, 3, o 4 segnalini colonia. 1 segnalino per ogni tipo resta, e tutti quelli rimanenti sono tenuti nascosti e rimossi dal gioco. L'illustrazione sotto mostra lo spazio di Timor, contenente 2 segnalini colonia spezie nascosti.



4. Galleria

Ogni arco all'interno della galleria riceve un corrispondente privilegio.

5. Regioni con perdita extra di navi

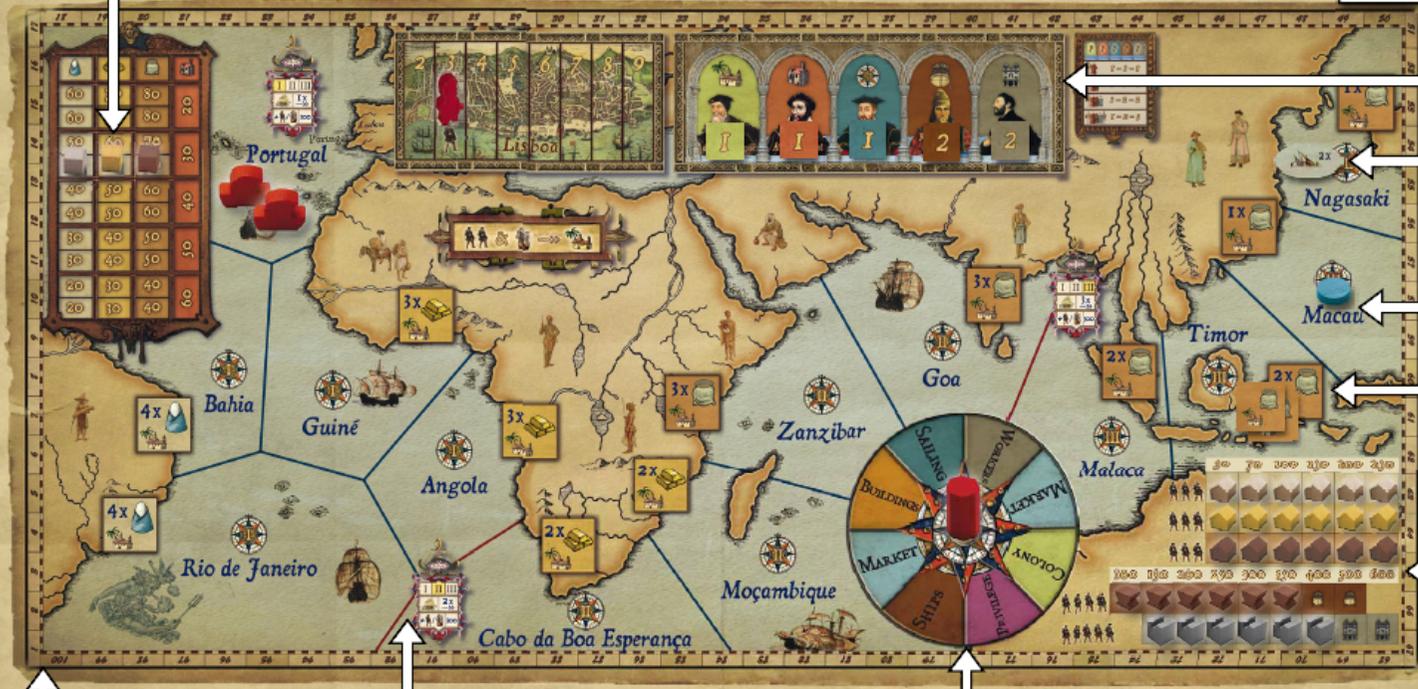
Un segnalino indicante che 2 navi sono perse viene piazzato a Nagasaki, mentre con soli 2 o 3 giocatori, è piazzato a Macau.

6. Esploratori

Tutte e 12 le regioni marittime tranne il Portogallo ricevono un esploratore (il dischetto di legno) sulla loro ruota dei venti. L'esempio per Macau è mostrato sulla sinistra.

7. Edifici

Gli edifici ancora da costruire sono piazzati sul tabellone. Le 3 linee sopra contengono ciascuna 6 fabbriche di zucchero, oro, e spezie. Le 2 linee sotto contengono i rimanenti cantieri navali e chiese. Siccome sono piazzate da sinistra a destra, le posizioni più costose non sono utilizzate con più di 2 giocatori (Esempio per 4 giocatori).



Segna Punti

La tabella segna punti che circonda il tabellone è usata per il calcolo finale dei punti vittoria. Il gioco termina o quando Nagasaki è stata esplorata, o quando l'ultimo edificio è stato costruito.



Fase di Gioco

Quando viene oltrepassato la prima volta un confine in rosso, il gioco entra nella sua successiva fase. Iniziando nel turno successivo all'esplorazione del Cabo da Boa Esperança, le navi di tutti i giocatori possono navigare fino a 2 regioni sconosciute, e lavoratori & navi aggiuntive costeranno ciascuno 200 Cruzados. Inoltre, con ogni nuova fase di gioco il numero di privilegi nella galleria cambia. Il nuovo numero di privilegi dipende dal numero di giocatori ed è mostrato nella piccola tabella sulla destra della galleria.

Rondella

I giocatori scelgono le loro azioni muovendo il loro segnalino ottagonale in senso orario sulla rondella. In ogni turno, può essere scelto uno dei 3 successivi spazi, gratuitamente. Muovere in spazi successivi al terzo, costa 1 nave per spazio. La prima posizione sulla rondella è scelta liberamente.

Navegador

Dopo aver scelto il primo giocatore, l'ultimo riceve la carta di gioco "Navegador". Questa carta permette al possessore di giocare una azione extra SAILING subito prima del suo turno, ed è poi passata al giocatore alla sua destra.



NAVEGADOR



Il gioco è nella fase I, i possibili movimenti delle navi sono indicati con le frecce. La regione marittima "Cabo da..." contiene ancora un esploratore (disco rotondo), dove solo una flotta alleata di 2 navi può entrare. Se entrambe le navi entrano in quella regione, una nave è persa. In cambio il giocatore mette l'esploratore nella sua scheda giocatore e riceve un bonus pari al prezzo della colonia più conveniente.



Il Rosso ha due chiese



pagina 100



riceve due lavoratori aggiuntivi



Costruisci nuovi edifici, paga il prezzo riferendoti al loro schema.

Esplorazione: Riceve un bonus

Lavoratori necessari: 3 per fabbrica, 4 per cantiere navale, 5 per chiesa.

Il giocatore ha 8 lavoratori e costruisce una chiesa (250) e una fabbrica per lo zucchero (100). La piazza sulla sua scheda giocatore e paga 350 Cruzados alla banca. (8 lavoratori non sarebbero sufficienti per esempio a costruire una chiesa e un cantiere navale nello stesso momento.)

Reclutare i lavoratori: 1 lavoratore per chiesa per 50 ciascuno, altri lavoratori costano 100 nella fase I, 200 nella fase II, 300 nella fase III.

Ogni tipo di bene può essere venduto con le colonie o lavorato nelle fabbriche.



Giocatore: 2 fabbriche: Jolly (arancione) zucchero (bianca) 3 colonie: 1x zucchero 2x oro

	prima					dopo				
100	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
150	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
200	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
250	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
300	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
350	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
400	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
450	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
500	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
550	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20
600	60	70	80	90	20	60	70	80	90	20

Il giocatore lavora 2 zuccheri con le sue fabbriche per 50 ciascuno e vende 2 ori con le sue colonie per 70 ciascuno, ricevendo in totale 240 Cruzados dalla banca.

Avvio Veloce

Questa pagina illustra le caratteristiche principali delle singole azioni della rondella. Sopra trovi la descrizione di come preparare il gioco, e quali elementi esistono sul tabellone. Molte delle regole di gioco sono spiegate qui, comunque raccomandiamo di studiare bene il regolamento.

Divertiti con Navegador!
www.pd-verlag.de/navegador



Ogni nuova colonia richiede al possessore 2 lavoratori in Lisboa e 1 nave nella stessa regione.



Il Rosso ha 6 lavoratori. Può scoprire 1 colonia in Guine e 1 in Angola pagando in tutto 230 Cruzados. Non è possibile scoprire una terza colonia perchè manca una nave in Guine. Se per esempio avesse solo 3 lavoratori, potrebbe scoprire solo 1 colonia.

Costruzione navi: 1 nave per cantiere per 50 ciascuna, altre navi costano 100 nella fase I, 200 nella fase II, 300 nella fase III.

Paga 1 lavoratore e prendi 1 privilegio.

Bonus: La moneta appena coperta nella scheda giocatore moltiplicata per il numero dei segnalini corrispondenti posseduti.



Il Rosso ha un cantiere navale



pagina 50



piazza una nuova nave in Portogallo



Il giocatore paga 1 lavoratore, prende il privilegio degli esploratori e lo piazza nella posizione libera più in alto disponibile nella sua colonna. Visto che ha 3 esploratori nella sua scheda giocatore riceve 3x30 Cruzados dalla banca. Se avesse preso il privilegio per il cantiere navale (marrone), avrebbe ricevuto 1x50 Cruzados.

SOMMARIO

I giocatori rappresentano ricche dinastie di mercanti che prendono parte alla costruzione dell'impero coloniale Portoghese. Il primo obiettivo è di esplorare le regioni di mare sconosciute. Il giocatore che per primo entra in una di queste regioni è ricompensato con un esploratore e un premio in denaro, ma deve sacrificare una nave. Insieme agli altri possedimenti del giocatore (colonie, fabbriche, cantieri navali, chiese), gli esploratori forniscono punti vittoria a fine partita. Le colonie sono un importante fattore economico visto che i loro beni possono essere venduti al mercato. Le fabbriche sono una fonte di reddito alternativo, visto che generano profitti quando lavorano i bene presi dal mercato. Con i loro cantieri navali i giocatori costruiscono nuove navi, e con le loro chiese reclutano nuovi lavoratori. Possedere lavoratori serve a fondare nuove colonie o a costruire nuovi edifici. Un lavoratore deve essere pagato per acquisire privilegi. I privilegi aumentano i punti vittoria (VP) che possono essere guadagnati nelle cinque categorie. Sulla scheda giocatore, i VP base per ciascuna categoria sono mostrati nella prima linea, e i privilegi sono posizionati nelle linee sotto. La situazione mostrata nella *figura A* indica che il giocatore guadagna 1 VP per colonia, 2VP per fabbrica, 5VP per esploratore, 7VP per cantiere navale, e 3VP per chiesa. In aggiunta, ogni lavoratore, nave, e l'ammontare totale di 200 Cruzados fa guadagnare un'extra VP.

Fine del gioco:

Dopo che l'ultima regione di mare è stata scoperta, o l'ultimo edificio disponibile costruito, si gioca un ultimo turno completo. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita.



figura A



figura B

SELEZIONE AZIONE

I giocatori eseguono un turno a testa in senso orario. Un turno è giocato piazzando il segnalino ottagonale sulla rondella circolare mostrata in *figura B*, ed eseguendo l'azione indicata. Nel primo turno la posizione della rondella è scelta liberamente. In ciascun turno seguente, il segnalino ottagonale si muove avanti sulla rondella in senso orario. Quando si muove avanti, qualsiasi dei successivi tre spazi può essere scelto gratuitamente. Se si muove avanti più di tre spazi, ogni spazio addizionale costa 1 delle navi del giocatore, presa da una posizione qualsiasi dal tabellone nella sua riserva personale. Non è consentito restare fermi nello stesso spazio due volte in un turno; eseguire la stessa azione in due turni consecutivi richiederebbe muovere avanti di 8 spazi, e pagare 5 navi. Più segnalini ottagonali nella stessa posizione sulla rondella non hanno effetto gli uni sugli altri.

Esempio:

Il segnalino ottagonale è su "SAILING" e potrebbe muoversi su "WORKERS", "MARKET", o "COLONY" senza costi. Per arrivare su "PRIVILEGE" il giocatore dovrebbe pagare 1 sua nave, per entrare in "SHIPS" 2 navi ecc.

INIZIO

Il gioco si divide in tre fasi e inizia nella fase I. Le fasi II e III iniziano dopo che le regioni marittime di Cabo de Boa Esperanca o Malaca sono state esplorate. I confini di queste regioni hanno un colore rosso e non blu. Una descrizione dettagliata verrà mostrata più avanti. Dopo aver deciso il primo giocatore, l'ultimo (seduto alla destra del primo) riceve la carta di gioco "Navegador". Questa carta permette di usare prima di ogni proprio turno un'azione SAILING aggiuntiva. Quando è usata, questa carta è passata al giocatore alla destra del giocatore attivo. Nel primo turno di gioco la carta Navegador non può essere usata. Una descrizione dettagliata verrà mostrata più avanti.



AZIONI DEL GIOCATORE

Ci sono 7 differenti azioni che possono essere scelte sulla rondella ("MARKET" è riportata due volte):

LAVORATORI (WORKERS)

Il giocatore può reclutare un nuovo lavoratore per ogni chiesa posseduta al prezzo di 50 Cruzados ciascuno. Lavoratori aggiuntivi costano ciascuno 100 Cruzados per ogni fase di gioco (per esempio 300 nella fase III). Il nuovo numero di lavoratori è segnato sulla tabella in Lisboa e il costo è pagato alla banca. Il minimo possibile di lavoratori è 2, il massimo è 9.

Esempio:

Un giocatore con 2 chiese può reclutare fino a 2 nuovi lavoratori per 50 ciascuno. Per 2 lavoratori paga 100 alla banca e muove il suo segnalino in Lisboa 2 posizioni sulla destra. Se vuole 3 nuovi lavoratori nella fase II, dovrebbe pagare 300 Cruzados (2x50+200).

Se un giocatore ha già 9 lavoratori in Lisboa, non può riceverne altri. In questo caso le sue chiese possono reclutare lavoratori virtuali per 50 ciascuno, che sono subito venduti alla banca per 100 Cruzados, guadagnano così 50 Cruzados per lavoratore. E' però sempre necessario pagare prima 50 Cruzados per lavoratore.

Esempio:

Un giocatore possiede 8 lavoratori e 3 chiese, paga 150 Cruzados per 3 lavoratori. Il suo lavoratore in Lisboa si muove sulla colonna "9". Per i restanti 2 nuovi lavoratori riceve dalla banca 200 Cruzados.

NAVI (SHIPS)

Per le navi vengono applicati gli stessi prezzi dei lavoratori. Il giocatore può costruire tutte le navi che vuole a patto di avere tanti cantieri navali disponibili, al costo di 50 Cruzados ciascuna. Navi aggiuntive costano ciascuna 100 Cruzados per fase di gioco (100 nella fase I, 200 nella fase II, 300 nella fase III). Tutte le nuove navi sono piazzate nella regione marittima del Portogallo. Se un giocatore ha già tutte e 7 le navi sul tabellone, non può riceverne altre. Navi aggiuntive nei cantieri navali sono vendute subito alla banca per 100 Cruzados ciascuna, dopo averle pagate 50 ciascuna.

NAVIGAZIONE (SAILING)

Il giocatore può navigare con tutte le sue navi in una nuova regione di mare. Nella fase I una nave può attraversare solo un confine (blu o rosso) per entrare in una regione adiacente. Nella fase II fino a due confini, nella fase III fino a tre confini nello stesso turno. Più navi nella stessa regione, chiunque sia il proprietario, non interferiscono tra loro.



Esempio:

Il Rosso ha 3 navi in Portogallo e una nave in Guiné, e il gioco è nella fase II. La nave in Guiné muove in Cabo de Boa Esperança. E' l'unica nave che può arrivare lì visto che nessuna può muoversi più di 2 confini nella fase II. 2 navi dal Portogallo muovono in Angola, e 1 nave in Bahia.



Esploratore:

I mari non conosciuti che contengono un esploratore (dischetto di legno) non possono essere raggiunti da una singola nave. Sono richieste un minimo di 2 navi per fare ciò, altrimenti non è possibile raggiungere quella regione. Una di queste navi si perde nelle acque sconosciute. Quando esplora il giocatore:

- rimette una delle navi utilizzate nella sua riserva personale,
- sposta il disco esploratore dal tabellone nella sua scheda giocatore,
- rivela i segnalini colonia dello spazio corrispondente, e
- riceve un bonus dalla banca, pari al prezzo più conveniente tra le colonie rivelate.

I segnalini colonia appena rivelati sono scoperti nella regione. Non è possibile esplorare più di una nuova regione marittima per turno. Quando esplora le regioni marittime marcate con il segnalino doppia perdita di navi (Nagasaki e forse Macau), il giocatore deve rimettere 2 navi e non 1 nella sua riserva. Quindi, ha bisogno di almeno 3 navi per entrare in quella regione.



Esempio:

Il Rosso muove dalla Guiné e da Rio de Janeiro nella regione sconosciuta adiacente di Angola. Perde 1 nave, prende il disco esploratore e lo mette sulla sua scheda giocatore, e rivela le colonie piazzate in Angola. Siccome il prezzo più conveniente tra le colonie è 70 Cruzados, riceve un importo uguale a 70 dalla banca.

COLONIA (COLONY)

Il giocatore può fondare una o più nuove colonie. Paga il prezzo stampato sui segnalini colonia e prende i corrispondenti segnalini mettendoli nella propria riserva. In aggiunta il giocatore deve avere:

- almeno una propria nave nella stessa regione,
- e due lavoratori in Lisboa.

Navi o lavoratori non vengono spesi per fondare colonie, ma ciascun lavoratore e nave può essere usato solo una volta per turno. Per esempio, per fondare 2 colonie in una regione nello stesso momento, il giocatore deve avere almeno 2 navi in quella stessa regione, e almeno 4 lavoratori in Lisboa. I prezzi per le colonie sono i seguenti:

- Zucchero (bianco): da 40 a 120 Cruzados,
- Oro (giallo): da 50 da 150 Cruzados,
- Spezie (marrone): da 60 a 180 Cruzados.

Se un giocatore può scegliere, fonderà sempre la colonia più conveniente, perché non esiste alcuna differenza tra le colonie tranne il prezzo.



Esempio:

Il Rosso ha 6 lavoratori, 2 navi in Bahia, e 1 nave in Guinè. Può fondare solo 2 colonie, una in Guinè (80 Cruzados) e una in Bahia (100 Cruzados). Paga 180 Cruzados alla banca e mette entrambi i segnalini colonia nella sua riserva. Se avesse 2 navi in Guinè, potrebbe fondare 3 colonie se potesse permetterselo. Non potrebbe fondare colonie in Rio de Janiero perché non ha navi lì. Se avesse solo 3 lavoratori, potrebbe fondare solo 1 colonia, perché ogni nuova colonia richiede il possesso di 2 lavoratori.

EDIFICI (BUILDINGS)

Il giocatore può costruire nuove fabbriche, cantieri navali, e chiese. Paga i prezzi corrispettivi mostrati sulla tabella e piazza i nuovi edifici sulla sua scheda giocatore. In aggiunta ha bisogno di:

- 3 lavoratori per una nuova fabbrica,
- 4 lavoratori per un nuovo cantiere navale,
- 5 lavoratori per una nuova chiesa.

Il suo numero di lavoratori posseduti deve essere sufficiente per tutti i nuovi edifici nel complesso. Il numero di lavoratori in Lisboa non cambia, così come non vengono spesi lavoratori per costruire.

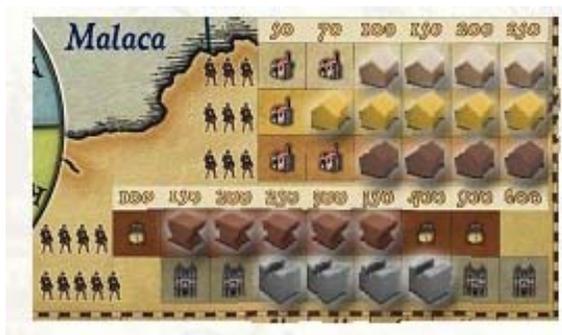


figura C

Esempio:

Il giocatore ha 7 lavoratori e gli edifici disponibili sono mostrati nella figura C. Il giocatore potrebbe per esempio costruire una fabbrica di oro e 1 cantiere navale; in questo caso dovrebbe pagare 220 Cruzados alla banca (70+150). Oppure potrebbe costruire 2 fabbriche di oro, o 1 fabbrica di oro e 1 di spezie, pagando in entrambi i casi 170 Cruzados. Ma visto che ha solo 7 lavoratori, non potrebbe costruire 2 cantieri navali (4+4=8). Se volesse costruire una chiesa, non potrebbe costruire anche un secondo edificio.

MERCATO (MARKET)

Il giocatore può vendere beni con le sue colonie e prendere beni dal mercato da lavorare nelle proprie fabbriche. Il numero di colonie e fabbriche resta lo stesso quando si vendono o lavorano beni.

Vendere i beni con le colonie

Per ogni colonia può essere venduta 1 corrispondente unità di beni nel mercato al prezzo corrente di mercato, riscosso dal giocatore. Poi, il marcatore del prezzo di mercato muove giù tanti spazi quante sono state le unità vendute. Se il marcatore del prezzo raggiunge l'ultima linea in basso, resta lì, ma sono ancora possibili future vendite di unità.

Esempio:

Il giocatore ha 3 ori dalle colonie e li vende al prezzo mostrato di 50 Cruzados (nonostante il prezzo corrente sia coperto dal segnalino, è sempre possibile leggerlo perché ogni prezzo compare due volte). Egli riceve 150 Cruzados (3×50) dalla banca e il marcatore del prezzo scende di tre posizioni raggiungendo "30". Se il giocatore avesse venduto 5 ori, avrebbe ricevuto 250 Cruzados e il marcatore del prezzo avrebbe raggiunto l'ultima linea. Il giocatore successivo sul mercato riceverebbe così solo 30 Cruzados per ogni unità d'oro venduta.

Lavorare i beni nelle fabbriche

Per ogni fabbrica può essere lavorata 1 corrispondente unità di beni. Le fabbriche bianche lavorano lo zucchero, quelle gialle l'oro, e quelle marroni le spezie. La fabbrica iniziale (arancione) può essere usata come jolly per lavorare 1 unità di un qualsiasi bene a scelta.



figura D

Per ogni unità lavorata il giocatore riceve dalla banca un guadagno pari al valore mostrato nella colonna rossa corrispondente alla posizione corrente del marcatore del prezzo. La figura D mostra un prezzo per le spezie di 60, che fornisce un guadagno di 40 Cruzados per fabbrica di spezie. Dopo aver incassato il denaro, il marcatore del prezzo sale di un numero di spazi uguale al numero di unità lavorate. Se raggiunge la prima posizione in alto semplicemente resta lì, ma sarà ancora possibile lavorare unità di beni.

Vendita e lavorazione

La decisione di vendere o lavorare un bene è presa separatamente per ogni tipo di bene. E' possibile vendere un tipo di bene e lavorarne un altro, ma non è permesso vendere e lavorare beni dello stesso tipo nello stesso momento. Ovviamente i giocatori possono decidere di vendere o lavorare solo una parte delle loro unità totali, per influenzare i prezzi sul mercato per scopi futuri.



figura E



figura F

Esempio:

La figura E mostra le 4 colonie e le 4 fabbriche del giocatore, insieme ai prezzi correnti sul mercato. Egli vende 2 unità di oro per $50+50=100$ e 1 unità di spezie per 80 Cruzados. Adesso l'oro e le spezie non possono essere lavorate in questo stesso turno, quindi la sua fabbrica di spezie non può essere usata e la sua fabbrica arancione può solo lavorare lo zucchero. Egli lavora 3 unità di zucchero ricevendo $3 \times 30=90$. Il pagamento totale dalla banca è $100+80+90=270$ Cruzados. I nuovi prezzi sono mostrati nella figura F. Il giocatore avrebbe potuto scegliere di non usare nessuna delle sue fabbriche, ma di vendere 1 unità di zucchero. Così avrebbe ricevuto 40 Cruzados in meno dalla banca, ma avrebbe preparato il mercato per maggiori guadagni dalle fabbriche di zucchero in futuro.

PRIVILEGIO (PRIVILEGE)

In alto sul tabellone c'è una galleria con cinque differenti personalità storiche, i cui privilegi posso fornire guadagni extra quando scelti e punti vittoria (VP) alla fine della partita. Il giocatore perde 1 lavoratore in Lisboa e sceglie in cambio un privilegio al momento disponibile sul tabellone. I privilegi premiano il possesso (da sinistra a destra) di colonie, fabbriche, esploratori, cantieri navali, e chiese. In ogni turno, può essere scelto un solo privilegio, che viene piazzato nella scheda giocatore nella posizione più in alto disponibile della corrispondente colonna mostrante un bonus, che decresce con ogni privilegio aggiuntivo. Il bonus appena raggiunto è moltiplicato con il numero dei corrispondenti possedimenti (colonie, fabbriche, esploratori, cantieri navali, chiese) e il risultato è pagato al giocatore dalla banca. Ogni giocatore può prendere non più di 3 privilegi per tipo durante il gioco. Se il giocatore ha solo 2 lavoratori, non può ricevere privilegi, perché i giocatori devono sempre avere almeno due lavoratori in Lisboa.



Esempio:

La galleria contiene ancora ogni tipo di privilegi. Il giocatore paga 1 lavoratore e prende un privilegio chiesa. Siccome ha già un privilegio di questo tipo, quello nuovo è piazzato nella seconda posizione dall'alto, che mostra un bonus di "40". Per 2 chiese riceve un bonus di 80 Cruzados (40+40) dalla banca. Se avesse invece preso un privilegio esploratore, avrebbe ricevuto $5 \times 20 = 100$ Cruzados, e per un privilegio cantiere navale 50 Cruzados. Nella prima colonna il rispettivo bonus sarebbe stato 30 per colonia, e nella seconda colonna 20 per fabbrica.

FASI DI GIOCO / NAVEGADOR / FINE

FASI DI GIOCO



figura G



figura H

Il gioco inizia nella fase I. Dopo l'esplorazione di Cabo da Boa Esperanca il gioco entra nella fase II, e dopo l'esplorazione di Malaca entra nella fase III. Questo è evidenziato sul tabellone dai confini in rosso (invece del normale blu), e da un piccolo diagramma che mostra i numeri della fase che ora cambia. Il diagramma della fase II nella *figura G* mostra che tutte le navi possono ora muoversi di 2 regioni a turno, e che lavoratori e navi aggiuntivi ora costano 200 Cruzados ciascuno. Nella fase III tutte le navi possono muoversi fino a 3 regioni, e lavoratori e navi aggiuntivi costano 300 Cruzados ciascuno. La nuova fase ha effetto nel turno successivo, prima di allora le navi possono muoversi della vecchia distanza della fase appena conclusa. All'inizio di una nuova fase i privilegi sono ristabiliti in base al numero di giocatori. La tabella in *figura H* mostrata sul tabellone indica quale numero di privilegi sono ristabiliti. Con 2 giocatori, nella prima linea, ogni nuova fase inizia con un privilegio di ciascun tipo. Con 5 giocatori, ultima linea, la fase II inizia con 2 privilegi, e la fase III con 3 privilegi di ciascun tipo.

NAVEGADOR

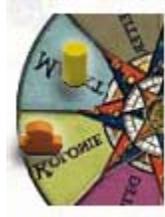


figura 1

La carta “Navegador” permette un’azione extra SAILING subito prima un qualsiasi turno di un giocatore sulla rondella. Dopo essere stata usata una volta, la carta passa al giocatore alla sua destra. Per quest’azione extra vengono applicate le consuete regole di navigazione. In particolare, la carta può essere usata per esplorare una regione di mare sconosciuta. Così, in combinazione con un turno regolare di SAILING, possono essere presi anche due esploratori prima che il giocatore successivo inizi il suo turno. Se usare la carta Navegador fa entrare in una nuova fase, questa ha effetto con il turno regolare sulla rondella. Se la carta non è usata in un round in cui è usata la rondella, automaticamente non ha più effetto. Il round è marcato con una nave arancione, che è piazzata sulla rondella nella posizione corrente del nuovo possessore nel momento in cui riceve la carta. Se nuovamente entra in quello spazio o lo supera senza usare la carta, questa è data al giocatore alla sua destra, e la nave sulla rondella è mossa nella posizione corrente del nuovo proprietario. Nella situazione mostrata nella *figura 1* il giallo dovrebbe usare la sua carta prima del suo turno, altrimenti la carta Navegador potrebbe diventare inutilizzabile.

FINE DEL GIOCO

Il gioco può terminare in due modi:

- dopo che la regione marittima Nagasaki è stata esplorata,
- dopo che l’ultimo edificio è stato preso.

Dopo che si è arrivati alla fine del gioco in uno dei due modi, ogni giocatore, incluso quello che ha determinato la fine, compie un singolo turno finale e poi il gioco termina definitivamente. Se un giocatore esplora Nagasaki tramite l’uso della sua carta Navegador, può eseguire il suo turno regolare e solo dopo che ogni giocatore, incluso se stesso, esegue il suo turno finale.

PUNTEGGIO

Ogni giocatore usa il suo segnalino ottagonale preso dalla rondella per calcolare i suoi punti vittoria finali (VP) sul percorso punti intorno al tabellone. Se il punteggio del giocatore eccede i 100 VP, una nave del giocatore è piazzata sul percorso punti, segnando i 100 VP. Il giocatore con più VP vince il gioco. Un possibile pareggio è vinto dal giocatore che al momento ha la carta Navegador o, in caso diverso, da chi sarebbe stato il giocatore successivo a riceverla.

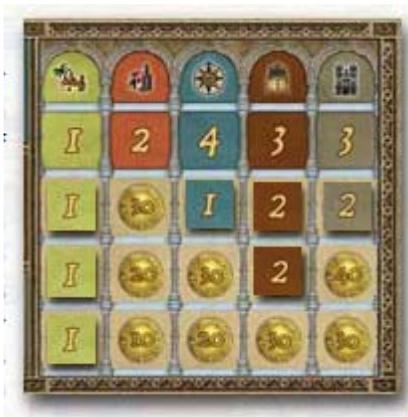


figura L

Punti Vittoria (VP):

Ogni giocatore riceve 1 VP per ogni suo lavoratore in Lisboa, nave sul tabellone e l'ammontare complessivo di 200 Cruzados in denaro. Subito dopo le schede giocatore sono valutate. Ogni somma nelle 5 colonne, contando anche i numeri già stampati sulla scheda giocatore, è moltiplicata con il numero dei corrispondenti possedimenti. Nella situazione mostrata nella *figura L* ogni colonia conta 4VP, ogni fabbrica 2VP, ogni esploratore 5VP, ogni cantiere navale 7 VP, e ogni chiesa 5 VP. Prima di calcolare il risultato finale, ogni giocatore piazza il suo privilegio del Re su una posizione libera sulla sua scheda giocatore, ma senza ricevere il relativo bonus in denaro. Il privilegio del Re conta come un privilegio del tipo scelto: 2VP per ogni cantiere navale o chiesa, o 1 VP all'interno di una delle altre 3 colonne.

Esempio di punteggio:

Il giocatore ha 3 navi nel mare e 5 lavoratori in Lisboa. Il suo punteggio finale è:



	Calcolo	VP
Navi	Tabellone	3
Lavoratori	Lisboa	5
Denaro	per 200	2
Colonie	1 VP x 4	4
Fabbriche	5 VP x 7	35
Esploratori	7 VP x 5	35
Cantieri	3 VP x 1	3
Chiese	5 P x 2	10
Risultato		97