



VASCO DA GAMA

(IELLO)

BUT DU JEU

INCARNEZ LE RÔLE DE RICHES ARMATEURS SOUS L'INFLUENCE DE VASCO DA GAMA. ENVOYEZ DES EXPÉDITIONS DE LISBONNE VERS LES INDES. IL VOUS FAUDRA EMBAUCHER DES MARINS ET DES CAPITAINES, AFFRÉTER DES NAVIRES ET CHOISIR LEURS DESTINATIONS AVEC L'AIDE DE 4 PERSONNAGES INFLUENTS DE L'ÉPOQUE.



1 / MISE EN PLACE



- Posez le **Marqueur tour blanc** sur la case 1 (en haut au centre)
- **Chaque joueur reçoit** : 4 disques d'action / 1 marqueur de score (sur case 0 piste score) / 1 capitaine / 10 reals
- **Zone de recrutement (en haut à droite)** :
 - Pour chaque section piochez 5 marins dans le sac. À 2 joueurs = 2 sections / 3 j. = 3 sections.
 - Placez 6 capitaines de sa couleur dans l'espace vide sous les sections
- **Zone des personnages** :
 - Le 1er joueur reçoit la tuile Bortolomeu Dias et 2 P.V
 - Le suivant, la tuile Francisco Alvares et 1 missionnaire (meeple blanc). Les missionnaires

restants sont placés sur le plateau près du personnage.

- Le suivant, la tuile Girolamo Sernigi + 1 navire marchand. Le navire est placé sur la zone de navigation (en haut à gauche)
- Le dernier, la tuile Manuel 1er + 1 disque d'action supplémentaire. Le disque restant sur le plateau près du personnage (marqueurs 22.)

- Zone des numéros :

- Placez les reals
- Placez les marqueurs de 1 à 20.
- Mélangez et placez les tuiles vasco da gama (vdg) face cachée. Retournez la première.

- Zone achat des projets :

- Triez et placez près du plateau les piles projet selon numéro romain coin inférieur gauche.
- Placez les 7 1ere tuile de la 1ere pile face projet sur les emplacements prévus.



2 / TOUR DE JEU



5 TOURS. CHAQUE TOUR CONSTITUÉ DE 3 PHASES :

PHASE 1 : PLACER LES DISQUES ACTION.

- Placez la 1ere tuile Vdg de la pile sur l'emplacement à gauche.
- La valeur inscrite dans le cercle dans le coin droit indique où placer le marqueur blanc sur la piste des numéros.
- Les 2 chiffres inscrits sur les reals indiquent le nb de pièces mise à disposition par vdg. Placez-les sur les 2 emplacements à droite sous les personnages.
- Chaque joueur à tour de rôle prend un de ces disques d'action et choisit un marqueur dans la zone numérotée. Il place les 2 sur un emplacement libre sur le plateau (cercle doré avec profils). Le nombre de profils dans les cercles dorés correspondent au nb de joueurs.

PHASE 2 : EXÉCUTER LES ACTIONS

- Retournez la tuile VDG de la pile de droite. Elle permet de connaître la valeur de variation (coin supérieur gauche).
- Déplacer le marqueur blanc du nb de cases indiquées par la valeur de variation. Toutes les actions dont le numéro est inférieur au nouveau chiffre seront payantes.
- Les joueurs jouent dans l'ordre des numéros posés. Ils décident d'exécuter l'action ou non. S'il refuse il gagne le nb de reals dessiné à gauche de la ligne où se situe le marqueur blanc.
- Si l'action est payante, le joueur paye la différence entre son numéro et le numéro du marqueur blanc.

- Les actions possibles :

Achat de projet :

- Le joueur peut acheter 1 ou 2 projets (1 réal ou 4 reals) dans les 6 emplacements. Il pose cette tuile face *Projet* devant lui.
- Le joueur peut acheter le projet *Sao Gabriel* dans la case spéciale (coût = nb de marins nécessaires pour ce bateau. Il pose cette carte face navire devant lui.
- **Sur chaque tuile navigation** :
 - Limite de navigation (en haut à gauche) : Il n'est pas possible de placer un bateau sur un emplacement de valeur plus élevé.
 - Nb de membres d'équipage nécessaire (en haut à droite)
 - Récompense en reals/p.v (en bas à droite) compté phase 3.
- **Pour valider un projet** : le joueur doit posséder l'équipage complet avec des marins/missionnaires de couleurs différentes. Il retourne alors la tuile côté *Navire* et remet dans le sachet les marins et les missionnaires sur le plateau. Il lui faudra un capitaine pour envoyer le navire sur les mers.

Recrutement :

- Le joueur choisit dans quelle section il souhaite recruter des marins.
- **Prix des marins** : on prend le nb de marin que l'on désire.
 - Marins de même couleur = 1 réal
 - Marins de 2 couleurs différentes = 3 reals
 - Marins de 3 couleurs différentes = 6 reals
 - Marins de 4 couleurs différentes = 10 reals



2 / TOUR DE JEU (SUITE)



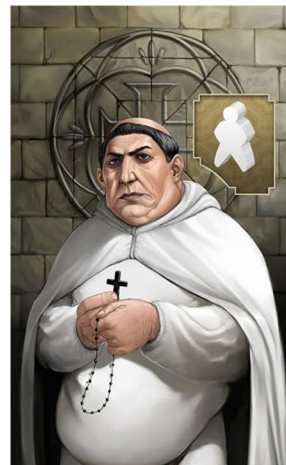
- Le capitaine coûte 1 réal par marin recruté. Si aucun marin recruté = capitaine gratuit

Expédition :

- Le joueur peut envoyer en mer autant de navire (carte coté navire) désiré avec un capitaine.
- Il choisit une escale et pose sur cette ligne autant de navire que sa limite de navigation lui permet.
- Chaque navire envoyé sur la mer reçoit immédiatement :
 - Les P.V indiqués sur l'emplacement du navire posé
 - Un bonus (utilisable immédiatement) : 1 projet / 1 marin (zone de recrutement pioché sac) / 1 capitaine / 2 reals / 1real.
- Quand une escale est complète, tous les joueurs présents sur cette escale reçoivent les P.V de l'escale et pourront poursuivre leur voyage jusqu'aux prochaines escales (phase 3).

Personnages :

- Une action de personnage permet au choix :
 - Prendre les reals dans l'une des deux cases, laissés par Vasco de Gama.
 - Héberger un des personnages et bénéficier de son pouvoir. Le joueur pose son disque sur le personnage que personne d'autre ne pourra utiliser durant ce tour.
- **Manuel 1er** : prend le disque d'action supplémentaire et le marqueur 21 ou 22 et les place sur une case d'action vide du plateau.
- **Bartholomeu Dias** : 2 P.V + 1er joueur
- **Francisco Alvares** : Reçoit 1 missionnaire disponible immédiatement.
- **Girolamo Sernigi** : Permet d'envoyer en mer un navire. Il prend le navire marchand face visible près du personnage et le place (immédiatement ou début phase 3) dans l'escale de son choix sans marin ni capitaine. Il reçoit les bonus mais pas les P.V d'emplacement.



PHASE 3 : NAVIGATION (COMPTAGE P.V)

- Si le navire de Gilermo Sernigi n'a pas été envoyé, le joueur qui possède ce personnage le place sur la mer sans capitaine. Il reçoit uniquement le bonus.
- Chaque navire sur la mer rapporte à son propriétaire la valeur reals/P. V inscrit sur la tuile.
- Chaque navire présent dans une escale complète (tous les emplacements sont occupés), rapporte les p.v indiqués sur la cote de l'escale.
- Vérification des escales. En commençant par Calicut :
 - Si escale pas complète : rien ne se passe.
 - Si escale complète : Les navires se déplacent vers l'escale supérieure. Le plus à gauche commence. Il regarde s'il y a un emplacement libre en respectant sa limite de navigation. Si plusieurs choix = le plus à gauche. S'il n'y a pas d'emplacement libre ou supérieure à la limite de navigation le navire est retiré du jeu.
- Remplacez toutes les pièces nécessaires pour le tour suivant.

3 / FIN DE PARTIE



- À la fin du cinquième tour :
 - Francisco Alvares reçoit 1 missionnaire
 - Bartholomeu reçoit 2 P.V
 - On peut alors valider les projets encore réalisables devant nous.
- 1 P.V pour 3 reals
- 3 P.V par projet validé avec capitaine dessus, non expédié.

Celui qui compte le plus de P.V remporte la partie