La recherche d'une route viable vers les Indes fut, depuis le milieu du XVe Siècle, l'objectif principal de presque toutes les expéditions organisées par le Royaume du Portugal.
En 1488, Bartolomeu Dias doubla le Cap de Bonne Espérance et Pedro da Covilha découvrit une route terrestre, mais ce ne fut qu'en 1498 que Vasco de Gama atteignit l'objectif et devint le premier Européen à rejoindre la légendaire Calicut après plusieurs escales en cours de voyage.
Vasco de Gama réalisa un exploit exceptionnel, offrant au Portugal la possibilité d'acquérir le monopole du commerce des épices entre les Indes et l'Europe.

Description du jeu

Vasco de Gama fut chargé de trouver une voie maritime vers les Indes.

Les joueurs jouent le rôle de riches armateurs cherchant, sous son patronage, à accumuler prestige et richesse.
Pour réussir dans cette entreprise, ils doivent gérer l'argent et les actions à leur disposition de façon à engager des capitaines, recruter des équipages, construire des navires, les mettre à flot et les envoyer vers les escales du Natal, de la Terre de Boa Gente, du Mozambique, de Malindi, de Mombasa et de Calicut.

Pour chaque Navire envoyé, les Joueurs recevront une récompense immédiate et gagneront du prestige (Points de Victoire). Plus un Navire sera envoyé loin, plus la récompense sera faible, mais plus le Joueur gagnera de Points de Victoire.
Les Navires à quai dans des Escales complètes (i.e. comportant un nombre de Navires déterminé) à la fin d'un Tour rapporteront également des Points de Victoire à leur armateur et pourront, sous certaines conditions, avancer jusqu'à la prochaine Escale. Il sera ainsi possible de gagner d'autres Points de Victoire au cours des prochains Tours.

Lors de chaque Tour, les Joueurs peuvent agir dans différents domaines (Navigation, Recrutement, Achat de Projets, Personnages).

La planification est fondamentale: la possibilité d'exécuter une Action pouvant être gratuite ou non.
Plus un joueur voudra jouer une action tôt, plus grande sera la probabilité qu'il ait à la payer.

Les Joueurs devront se demander s'ils sont prêts à débourser de l'argent, et combien, pour obtenir le droit d'agir en premier dans un Domaine donné.

Vasco de Gama lui-même décidera à chaque tour à partir de quel moment les actions deviendront gratuites. Il aidera aussi certains joueurs en mettant de l'argent à leur disposition.

Cette grande aventure maritime attire l'intérêt de 4 Personnages influents. Cherchant à avoir un rôle substantiel dans le développement de nouvelles routes commerciales, ils accorderont leurs faveurs gratuitement aux Joueurs.

Francisco Alvares (le Prêtre) mettra à disposition des Missionnaires à utiliser comme membres d'équipage, Girolamo Sernigi (le Marchand) organisera les Navires construits et armés, Bartolomeu Dias (le Chef) offrira une initiative accrue et des Points de Victoire supplémentaires, Manuel 1er (le Roi) accordera aux Joueurs une Action supplémentaire au nom du Royaume du Portugal.

Le vainqueur sera le joueur ayant le plus de Points de Victoire à la fin de la partie.

Avant votre première partie:

- *Détachez de leur support toutes les pièces et les Tuiles (Projet/Navire, Navire Marchand, Personnages et tuile Vasco da Gama) du jeu.*

- *Collez les étiquettes afin d'obtenir:*
  - *22 Marqueurs de Séquence (une étiquette numérotée par cylindre en bois naturel);*
  - *4 disques d'Action Supplémentaire (une étiquette sur chacun des grands disques de couleur pour chacune des couleurs des Joueurs : noir, bleu, rouge, jaune).*

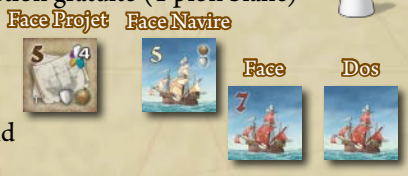
Contenu

1) 1 plateau de jeu

2) 1 marqueur de Tour (1 petit disque blanc)

3) 1 marqueur de première Action gratuite (1 pion blanc)

4) 35 tuiles Projet/Navire



5) 6 tuiles de Navire Marchand

6) 4 marqueurs de Score (1 petit disque pour chaque couleur de Joueur: jaune, noir, rouge, bleu)

7) 4 tuiles de Personnages

8) 1 planche d'étiquettes

9) 9 tuiles Vasco de Gama

10) 22 marqueurs de Séquence (les 22 cylindres de bois naturel munis d'une étiquette numérotée chacun)

11) 16 Disques d'Action (4 grands disques en bois peint pour chacune des 4 couleurs de joueur)

12) 4 Disques d'Action Supplémentaire (1 grand disque en bois peint muni d'une étiquette pour chacune des 4 couleurs de joueur)

13) 28 Capitaines (28 pions, 7 par couleur de joueur)

14) 32 Marins (32 silhouettes de 4 couleurs: turquoise, violet, gris, orange)

15) 6 missionnaires (6 silhouettes blanches)

16) 48 Pièces (34 de 1 Real, 14 de 5 Reals)

17) 1 sac en tissu

Le schéma ci-contre présente la mise en place initiale pour une partie à 4 joueurs.

1. Placez le plateau de jeu sur la table. Ce dernier est divisé en 4 Zones: Recrutement, Personnages, Achat de Projets et Navigation.

2. Posez le marqueur de Tours sur la case 1 de la Piste de Tours.

S'il y a moins de 4 Joueurs, rangez les Disques d'Action, les Capitaines et les Marqueurs de Score des couleurs inutilisées dans la boite.

Zone de Navigation

Zone d'Achat des Projets

8. Triez les tuiles de Projet/Navire en 3 piles d'après le chiffre romain situé sur la face Projet, en gardant la face Projet visible.
Disposez ces trois piles à côté du plateau, de façon à ce qu'elles soient visibles par tous les Joueurs.

Mettez les 7 premières tuiles Navire/Projet de la première pile (I), face Projet visible, sur les emplacements prévus sur le plateau.
La tuile sur l'emplacement du coin en bas à droite de la Zone est appelée le Projet São Gabriel (voir l'Action Achat de Projets).

En cours de jeu, quand un Joueur doit payer de l'argent, ces Reals vont à la banque commune.
Un Joueur peut à tout moment échanger 5 pièces de 1 Real contre une de 5 Reals et inversement.
Les Reals ne se limitent pas à ceux fournis, au cas improbable où la banque serait épuisée, notez les sommes retirées sur un papier libre.

Mise en place

3. Chaque Joueur choisit une couleur (jaune, rouge, noir ou bleu), ainsi il reçoit un marqueur de Score de la couleur choisie et le place sur le "0" (zéro) de la Piste de Score. *Au cours du jeu, chaque fois qu'un Joueur gagnera des points de Victoire, il ajustera son Marqueur de Score en conséquence.*

4. Chaque Joueur prend et dispose devant lui sa réserve constituée de:

- 4 Disques d'Action de sa couleur,
- 1 Capitaine de sa couleur,
- 10 Reals

Zone de Recrutement

5. *Lors d'une partie à 2, seules 2 Sections seront actives; lors d'une partie à 3, seules 3 Sections seront actives; à 4, toutes les Sections seront actives.*
Lors d'une partie à moins de 4 Joueurs, placez un Disque d'Action Supplémentaire d'une couleur inutilisée sur chaque Section inactive.

Mettez les 32 Marins dans le sac. Pour chaque section utilisée (suivant le nombre de joueurs), piochez 5 Marins et placez-les dans une Section. Chaque Joueur place les 6 Capitaines de sa couleur restants dans l'emplacement approprié.

Zone des Personnages

6. Le Joueur ayant voyagé le plus loin l'an passé devient le Premier Joueur et reçoit immédiatement la Tuile Bartolomeu Dias et 2 Points de Victoire. Distribuez les Tuiles de Personnages restantes aux autres Joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, conformément au tableau ci-dessous.
Remettre:

- 1 Missionnaire au Joueur titulaire de la Tuile Francisco Alvares,
- 1 Navire Marchand au Joueur titulaire de la Tuile Girolamo Sernigi. Ce Navire doit être immédiatement placé dans la Zone de Navigation. Voir «Le Personnage Girolamo Sernigi» ci-après,
- le Disque d'Action Supplémentaire de sa couleur au joueur titulaire de la Tuile Manuel 1er.

Placez les Missionnaires restants, les Disques d'Action Supplémentaire et les Marqueurs de Séquence n°21 et n°22 aux emplacements prévus. Formez une pile avec les Tuiles de Navires Marchands et placez-la, face cachée, sur la case appropriée du plateau de jeu. Retournez la première Tuile du haut de la pile et reposez-là face visible.
Pour une partie à moins de 4 Joueurs, placez les Tuiles de Personnages non distribuées sur les cases appropriées du plateau.

	2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs
1er Joueur	Bartolomeu Dias	Bartolomeu Dias	Bartolomeu Dias
2ème Joueur	Girolamo Sernigi	Francisco Alvares	Francisco Alvares
3ème Joueur		Girolamo Sernigi	Girolamo Sernigi
4ème Joueur			Manuel 1er

Zone des Numéros

7. Placez les Reals sur le plateau pour créer la banque. Placez les marqueurs de Séquence de 1 à 20 en respectant les Numéros sur la plateau. Mélangez les tuiles Vasco da Gama (désormais désignées tuiles VdG) et placez la pile ainsi constituée face cachée sur l'emplacement de droite. Prenez la première tuile, retournez-là et posez-là sur la pile.

Tours de Jeu

Une partie dure 5 Tours. Chaque Tour est constitué des Phases suivantes (toujours dans cet ordre):

Phase 1. Placer les disques d'Action Phase 2. Exécuter les Actions Phase 3. Navigation

Phase 1. Placer les disques d'Action

Prenez la Tuile VdG visible sur le haut de la pile sur la droite et **placez là face visible sur l'emplacement de gauche** au dessus des autres Tuiles éventuellement présentes.

Placez le Marqueur de Première Action Gratuite dans la Zone des Numéros d'après la valeur inscrite dans le **coin supérieur droit** de la Tuile, entre 4 et 12 (dorénavant appelé «**Numéro Initial**»).

Les nombres plus petits sur la Tuile indiquent le **nombre de Reals** que Vasco de Gama met à la disposition des joueurs pour le Tour. Prélevez ces montants de la banque et placez-les sur les emplacements correspondants du Domaine des Personnages.

A chaque Tour, chaque Joueur placera ses 4 Disques d'Action (5 s'il possède la Tuile Manuel 1er). Ce faisant, il présélectionne les Actions qu'il ambitionne d'exécuter lors de la Phase 2.

En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque Joueur, à tour de rôle:

a. choisit un Marqueur de Séquence de son choix dans la Zone des Numéros,
b. le place sur l'un de ses Disques d'Action et
c. les positionnent tous les deux sur un Emplacement d'Action libre (i.e. dans lequel il n'y a actuellement aucun Disque d'Action) s'il y en a de disponible dans la Zone de l'action que le Joueur a l'intention d'exécuter: Personnages, Recrutement, Achat de Projets ou Navigation.

Une fois placé, le Disque d'Action et le Marqueur de Séquence associé ne peuvent **plus** être déplacés.

Les Emplacements d'Action libres peuvent varier en fonction du nombre de Joueurs:

→ A deux Joueurs, seuls ceux marqués du symbole sont utilisables

→ A trois Joueurs, on y ajoutera ceux marqués du symbole:

→ A quatre, tous les Emplacements sont utilisables.

Dans l'exemple, après que **Rouge** ait placé le Numéro 6 dans la Zone des Personnages, il n'y a plus d'Emplacements d'Action libres dans la Zone, donc ni **Rouge**, ni **Jaune** ne peuvent plus placer de Disque d'Action dans la Zone de Personnage.

Les Marqueurs de Séquence 21 et 22 ne seront utilisés que par le Joueur titulaire de la Tuile Manuel 1er et donc du Disque d'Action Supplémentaire.

La Phase 1 prend fin lorsque tous les Disques d'Action de tous les Joueurs ont été placés.

Exemple:

Le Numéro Initial sur la Tuile est 11. Le marqueur de première Action gratuite est placé au dessus du 11 dans la Zone des Numéros. Les valeurs visibles en bas de la Tuile sont 9 et 4. 9 Reals sont placés sur une des cases et 4 Reals dans l'autre.

Jaune *(Premier Joueur) prend le Marqueur 8 et le place dans la Zone des Personnages;*

Rouge *prend le Marqueur 15 et le place aussi dans la Zone des Personnages;*

Jaune *prend le Marqueur 7 et le place dans la Zone de Recrutement;*

Rouge *prend le Marqueur 6 et le pose dans la Zone des Personnages;*

Jaune *place le Marqueur 11 dans la Zone de Navigation;*

Rouge *pose le Marqueur 13 dans la Zone d'Achat de Projets;*

Jaune *pose le Marqueur 9 dans la Zone d'Achat de Projets;*

Rouge *possède le Personnage Manuel 1er, il a donc une action supplémentaire. Il prend le Marqueur 21 et le positionne avec son Disque d'Action Supplémentaire dans la Zone de Navigation;*

Rouge *a toujours une action à sa disposition : il place le Marqueur 5 dans la Zone de Recrutement.*

La Phase 1 est terminée.

Phase 2. Exécuter les Actions

Après que tous les Disques d'Action aient été placés, **prenez la tuile VdG face cachée du haut de la pile à droite** et **retournez là** face visible sur la pile.

Ensuite, **déplacez le Marqueur de Première Action Gratuite** d'un nombre de cases **correspondant** à la valeur **située dans le coin supérieur gauche de la tuile VdG nouvellement retournée (Valeur de Variation)**. Ce nombre varie de -3 (moins trois) à +3 (plus trois), le Marqueur de Première Action Gratuite reculant pour une valeur négative ou avançant pour une valeur positive.

Le Numéro sur lequel le Marqueur est placé indique le **Numéro de la Première Action Gratuite** pour le Tour en cours.

Note: *toutes les autres valeurs présentes sur la Tuile nouvellement retournée (Numéro Initial et Reals) sont relatives au prochain Tour et ne seront pas utilisées pendant le Tour en cours.*

Chaque Joueur peut, à chaque Tour, exécuter jusqu'à 4 Actions (5 s'il est en possession de la Tuile Manuel 1er, voir ci-dessous). Les actions seront exécutées en suivant l'ordre ascendant des Marqueurs de Séquence.

Appelez un à un, en ordre croissant, les Marqueurs de Séquence placés sur le plateau. Le Joueur dont le Disque d'Action se trouve sur le Numéro appelé **doit alors déclarer s'il désire exécuter l'Action** de la Zone où son Disque est positionné (voir ci-dessous la description des différentes Actions), **s'il refuse, il perd son action.**

S'il décide d'exécuter l'Action, le Joueur doit d'abord vérifier s'il doit payer pour avoir le droit de l'exécuter.

Le droit d'exécuter une Action est :

- **payant si** la **Valeur de Séquence** est **inférieure** à la **Valeur de la Première Action Gratuite:** dans ce cas, le Joueur doit payer, avant toute Action, un montant en Reals égal à la différence entre la Valeur de la Première Action Gratuite et la Valeur de Séquence.

ou

- **gratuite si** la **Valeur de Séquence** est **supérieure ou égale** à la **Valeur de la Première Action Gratuite:** dans ce cas, il n'est pas nécessaire de payer pour exécuter l'action.

Dans les deux cas, l'action est exécutée sur le champ (c'est-à-dire avant d'appeler le Marqueur de Séquence suivant).

Si un Joueur renonce à son Action, c'est-à-dire qu'il ne veut pas ou ne peut pas exécuter l'Action, **il reçoit de la banque**, en compensation de son renoncement, **autant de Reals qu'indiqué en tête de la ligne où se situe le Marqueur de Séquence**. Le Joueur peut renoncer à une Action qui serait gratuite pour lui et empocher l'argent. Si le Numéro appelé est le 21 ou 22, le Joueur peut renoncer à l'action mais il ne reçoit rien.

Exemple:

Le Numéro Initial est 11. La Valeur de Variation est -3 (moins trois). Le Marqueur est reculé de trois cases. Le Marqueur de Première Action Gratuite pour ce Tour sera sur le 8.

Numéro 5*: si* **Rouge** *veut exécuter l'action, il doit payer 3 (8-5) Reals. Il paye et exécute une Action de Recrutement.*

Numéro 6*: si* **Rouge** *veut exécuter l'action, il doit payer 2 (8-6) Reals. Il décide de renoncer et reçoit donc 2 Reals comme indiqué en tête de ligne.*

Numéro 7*:* **Jaune** *souhaite exécuter l'action et doit payer 1 (8-7) Real. Il paye et exécute l'Action de Recrutement.*

Numéro 8*:* **Jaune** *n'a rien à payer pour exécuter l'Action (Numéro de Séquence et Numéro de Première Action Gratuite sont égaux), il exécute l'Action de Personnages.*

Numéro 9*:* **Jaune** *n'a toujours rien à payer (le Numéro de Séquence est maintenant définitivement supérieur au Numéro de Première Action Gratuite), il exécute l'Action d'Achat de Projets.*

Numéro 11*:* **Jaune** *n'a plus à payer pour exécuter l'Action, il exécute l'Action d'Expédition.*

Numéro 13*:* **Rouge** *n'a plus à payer pour exécuter l'Action, il exécute l'Action d'Achat de Projets.*

Numéro 15*:* **Rouge** *n'a plus à payer pour exécuter l'Action. Il y renonce toutefois et reçoit 3 Reals comme indiqué en tête de ligne.*

Numéro 21*:* **Rouge** *n'a plus à payer pour exécuter l'Action, il exécute l'Action d'Expédition.*

La phase 2 est terminée.

Après l'exécution ou l'abandon d'une Action, le Numéro de Séquence appelé est immédiatement remis sur son emplacement dans la Zone des Numéro et le Disque d'Action est rendu au Joueur qui en est propriétaire. Si un Personnage est hébergé, le Disque d'Action est à la place positionné dans la Zone des Personnages dans la case du Personnage choisi et ne sera rendu à son propriétaire qu'à la fin du Tour (voir ci-dessous).
Le Numéro de Séquence suivant est appelé. La Phase 2 s'achève lorsque **tous** les Numéros de Séquence ont été appelés.

Note: Le fait d'avoir payé pour le droit d'exécuter une action n'affecte en rien le coût que le Joueur paye pour l'Action elle-même.
(Par exemple, pour exécuter l'Action d'Achat de Projets et acheter 2 Projets, le Joueur devra payer 4 Reals (voir l'Action d'Achat de Projets), quel que fut le montant - éventuellement nul - qu'il eut à payer pour gagner le droit de l'exécuter).

Actions disponibles: Achat de Projets, Recrutement, Expédition, Personnages

Achat de projets

Dans la Zone d'Achat de Projets, les Joueurs peuvent acquérir des Projets pour ordonner la mise en chantier de Navires.

Sur les Tuiles, on trouve:
◊ **la Limite de Navigation (de 4 à 11).** *Les Navires ne peuvent occuper que des Emplacements de Navire de Limite de Navigation inférieure ou égale à la leur (voir ci-après l'Action d'Expédition et la Phase de Navigation),*
◊ **le nombre de Membres d'Equipage (de 1 à 5)**, chacun de couleur différente, **qui constitueront l'Equipage du Navire**,
◊ la **pile à laquelle la Tuile appartient (de I à III)** (voir la Mise en Place et les Opérations de Fin de Tour),
◊ éventuellement **la quantité de Reals** **et/ou de Points de Victoire** que le Navire rapportera à son propriétaire durant la Phase 3 s'il est dans la Zone de Navigation (voir ci-après Phase 3).

Une Action d'Achat de Projets autorise un Joueur à:

▸ **Acheter 1 ou 2 Projets,** parmi ceux placés **dans les 6 emplacements du haut de la Zone,** pour un coût de:
- 1 Real pour 1 projet
- 4 Reals pour 2 Projets

Ou
▸ **Acheter le Projet São Gabriel, dans la case spéciale,** pour un coût égal au nombre de membres d'Equipage nécessaires pour en constituer l'Equipage (comme dans le coin supérieur droit de la face Projet de la Tuile).

Le Joueur exécutant l'action, ayant payé les coûts correspondants, prend sur le plateau la Tuile ou les Tuiles achetées et les place devant lui dans sa réserve:

→ **avec la face Projet visible** si les Tuiles proviennent des 6 emplacements situés en haut;
→ **avec la face Navire visible** si il s'agit du Projet São Gabriel.

Chaque Tuile achetée depuis l'un des 6 emplacements situés en haut restera sur sa face Projet jusqu'au lancement du Navire.

Pour lancer un Navire, le Joueur doit posséder **l'Equipage au complet. L'Equipage doit être composé de Marins et/ou de Missionnaires, tous d'une couleur différente.** Le Joueur est libre de choisir quelle couleur il utilise tant que les membres d'Equipage restent de couleurs différentes.
Les Joueurs peuvent décider de lancer 1 ou plusieurs Navires en leur possession n'importe quand au cours du jeu (il n'est pas obligatoire de

Exemple:
Ce projet appartient à la première pile, il doit avoir 5 Membres d'Equipage (tous de couleurs différentes), et a une Limite de Navigation de 7.
Si, durant la Phase 3, ce navire est dans la Zone de Navigation, son propriétaire recevra 2 Points de Victoire.

Exemple :
Rouge *décide d'acheter 1 Projet d'un des 6 emplacements supérieurs : il paye 1 Real, prend le Projet et le dispose devant lui face Projet visible*

Jaune *décide d'acheter 2 Projets depuis les 6 emplacements situés en haut: il paye 4 Reals et dispose les Projets devant lui face Projet visible.*

Bleu *décide d'acquérir le Projet São Gabriel. Comme il nécessite 3 membres d'Equipage, il paye 3 Reals, prend le Projet et le place devant lui face Navire visible*

Pour pouvoir envoyer leurs Navires, **Jaune** *et* **Rouge** *doivent d'abord les lancer (affecter l'Equipage et retourner la Tuile face Navire visible), alors que le Navire acheté par* **Bleu** *est déjà lancé.*

Note: A la fin de chaque Tour, tous les Projets qui ne furent pas achetés seront retirés du jeu et remplacés par des Projets qui seront vendus au prochain Tour (voir Opérations de Fin de Tour).

posséder l'Equipage au complet avant d'acheter un Projet, ni que les Joueurs lancent un Navire quand ils en possèdent l'Equipage au complet). Il n'est pas obligatoire de posséder et d'embarquer un Capitaine pour lancer un Navire (mais c'est obligatoire pour l'envoyer. Voir ci-après l'Action d'Expédition).

Lorsqu'un Joueur, à tout moment au cours de la partie, a l'Equipage nécessaire dans sa réserve et **décide de lancer** un ou plusieurs Navires en sa possession, il devra:

a. retourner la Tuile pour montrer le Navire et
b. remettre dans le sac les Marins qu'il aura décidé d'y affecter et/ou remettre sur la Zone des Personnages les Missionnaires utilisés.

Le Projet São Gabriel est immédiatement et automatiquement lancé dès qu'il est acheté (et donc placé directement face Navire visible). Le Joueur n'a pas à y affecter de membres d'Equipage.

Exemple:
Jaune *a acheté 1 Projet nécessitant 3 membres d'Equipage et 1 Projet en nécessitant 4.*
Lors de l'achat, il n'avait pas l'équipage nécessaire (il n'avait qu'un Missionnaire et 1 Marin violet).

Pendant le Tour, il exécute l'Action de Recrutement et achète 2 Marins turquoises, 1 orange et 1 gris. Il décide alors de lancer son Navire de 3 membres d'Equipage avec 1 Marin orange, 1 turquoise et 1 Missionnaire. Il remet les Marins dans le sac, repose le Missionnaire dans la Zone des Personnages et retourne la Tuile de façon à ce que la face Navire soit visible.

Recrutement

Dans la Zone de Recrutement, les Joueurs peuvent recruter des Marins et/ou 1 Capitaine de leur couleur. Les Capitaines sont de la couleur de leur Joueur, les Marins sont de 4 couleurs différentes.

Une Action de Recrutement permet le **recrutement des Marins** d'une même Section **et/ou d'un Capitaine** de la couleur du Joueur.
Le Joueur exécutant l'Action doit choisir dans quelle Section il souhaite recruter ses Marins.
Le prix des Marins est le suivant (quelle que soit la quantité recrutée):
- 1 Real pour les Marins d'une même couleur (en nombre quelconque mais provenant d'une même Section),
- 3 Reals pour les Marins de 2 couleurs différentes,
- 6 Reals pour les Marins de 3 couleurs différentes,
- 10 Reals pour les Marins de 4 couleurs différentes.

Le Capitaine coûte 1 Real pour chaque Marin recruté (quelle que soit leur couleur). Le Joueur peut choisir combien de Marins il recrute pour chaque couleur (il n'est donc pas obligatoire de prendre dans la section tous les Marins de la couleur choisie). Plus il y a de Marins recrutés, plus le Capitaine coûtera cher. Si le Joueur choisit de ne pas recruter de Marins, il peut prendre un Capitaine gratuitement. Le Joueur n'est pas contraint de recruter un Capitaine à chaque fois qu'il recrute des Marins.
Le Joueur paie le prix approprié, prend les Marins recrutés dans la section choisie (et de celle-ci uniquement) et/ou 1 Capitaine de sa propre couleur de l'emplacement approprié et les place dans sa réserve.

Exemple:
Jaune *décide de ne recruter que des Marins.*
Il opte pour la 4ème Section, paie 3 Reals (pour 2 couleurs différentes) et recrute 3 Marins turquoises et 1 Orange.
Rouge *décide de recruter des Marins de la 3ème Section ainsi qu'un Capitaine. Il paie 6 Reals (pour 3 couleurs différentes) pour recruter 1 Marin orange, 2 turquoises et 1 violet pour un total de 4 Marins. Il paie donc 4 Reals en plus pour recruter un Capitaine rouge.*
Bleu *choisit de ne recruter que des Marins.*
Il sélectionne la première Section, paie 1 Real (pour une seule couleur) et recrute 3 Marins violets.
Noir *décide de ne recruter qu'un Capitaine.*
Il ne paie rien et recrute 1 Capitaine noir.

Expedition

Dans la Zone de Navigation, les Joueurs peuvent envoyer leurs Navires vers six Escales: Natal, Terra de Boa Gente, Mozambique, Mombasa, Malindi et Calicut.

Une Action d'Expédition permet à un Joueur **d'envoyer un ou plusieurs Navires** de sa réserve **vers une même Escale.** Le Joueur exécutant l'Action choisit combien de Navires sont envoyés et vers quelle Escale. Le Joueur **ne peut envoyer que des Navires déjà lancés** (voir l'Action d'Achat de Projets) **et qui ont un Capitaine de sa couleur à bord.**

Les Navires peuvent uniquement occuper des Emplacements de Navire d'une valeur inférieure ou égale à leur Limite de Navigation.
Un Navire de Limite 11 peut donc occuper n'importe quel Emplacement, alors qu'un Navire de Limite 7 peut occuper les Emplacements de valeur 7, 6, 5 ou 4 mais pas ceux de valeur 9 ou 11, par exemple. Un Navire de limite 4 ne pourra jamais être envoyé à Mombasa puisque le plus petit Emplacement de Navire y est de 5.

Pour commencer, le Joueur exécutant l'Action pose un Capitaine de sa couleur (à prendre dans sa réserve) sur la Tuile de Navire de chaque Navire lancé qu'il souhaite envoyer.

Ensuite, **il choisit une Escale et y place tous les Navires qu'il souhaite (et peut) y envoyer**. Le Joueur n'est pas contraint d'envoyer tous les Navires en sa possession.

Les Navires ne peuvent qu'occuper des Emplacements de Navire vides (c'est-à-dire des Emplacements ne contenant pas de Navire) **dont la valeur est inférieure ou égale à leur Limite de Navigation.**

S'il y a plus d'un Emplacement d'une valeur acceptable, le Joueur peut choisir où il positionne son Navire. Des Navires de plusieurs Joueurs peuvent cohabiter sur une même Escale. S'il n'y a plus d'Emplacements vides dans une Escale, ou seulement des Emplacements d'une valeur supérieure à sa Limite de Navigation, un Navire ne peut y être placé.

Pour chaque Navire envoyé, le Joueur reçoit immédiatement:

- **le nombre de Points de Victoire** indiqué sur l'Emplacement de Navire occupé par le Navire (sans relation avec sa Limite de Navigation). *Ainsi, par exemple, un Navire de Limite 11 occupant un Emplacement de Navire valant 7 vaudra 7 Points de Victoire à son propriétaire.*
- **un bonus (utilisable immédiatement)** comme indiqué sur la côte de l'Escale où il y été envoyé:
  - **1 Projet** (pris, s'il y en a, de l'un des 6 Emplacements du haut de la Zone d'Achat des Projets) pour chaque Navire envoyé au Natal;
  - **1 Marin** (pris dans la Zone de Recrutement ou, au choix du Joueur, pioché du sac) pour chaque Navire envoyé à Terra de Boa Gente;
  - **1 Capitaine de sa couleur** (pris, s'il y en a, dans la Zone de Recrutement) pour chaque Navire envoyé au Mozambique;
  - **2 Reals** (pris à la banque) pour chaque Navire envoyé à Mombasa;
  - **1 Real** (pris à la banque) pour chaque Navire envoyé à Malindi.

Une fois tous les Emplacements d'une même Escale remplis, l'Escale est définie comme étant au complet. Dans l'exemple, l'Escale de Malindi est au complet.
Tous les joueurs possédant des Navires dans des Escales au complet recevront des Points de Victoire supplémentaires durant la Phase 3 (voir ci-après). En outre, les Navires dans des Escales au complet peuvent prolonger leur voyage jusqu'à la prochaine Escale.

Exemple:

Bleu *a face à lui des Navires de Limite 9, 7 et 4, plus 3 Capitaines. Tous ces Navires ont déjà été lancés. Il décide d'envoyer les Navires de Limite 9 et 7 à Malindi.*
Il embarque 2 Capitaines et place les Navires sur les Emplacements les plus à gauche valorisés à 9 et 7. Il reçoit 16 Points de Victoire (9+7) et 2 Reals (1 par Navire).
Le Navire de Limite 4 ne peut aller à Malindi (car seuls des Emplacements de valeur supérieure y restent disponibles) et restera donc dans la réserve de **Bleu** *(qui pourra choisir de l'envoyer au cours d'un Tour prochain).*
Le Capitaine non affecté demeure dans la réserve de **Bleu** *(qui pourra décider de l'embarquer sur le Navire de Limite 4 déjà en sa possession ou sur un autre Navire acheté ultérieurement).*
Rouge *envoie deux Navires de Limite 7 au Mozambique. Puisqu'il y a plus d'un Emplacement de Navire de valeur adéquate, il peut choisir où il les place : il choisit les Emplacements de Navire valorisés 6 et 5. Il reçoit 11 Points de Victoire (6+5) et 2 Capitaines de sa couleur (1 par Navire).*
Jaune *envoie un Navire de Limite 6 à Terra de Boa Gente. Il reçoit 5 Points de Victoire et le droit de choisir un Marin. Dans la Zone de Recrutement, aucun Marin ne l'intéresse c'est pourquoi il décide d'en piocher un dans le sac.*
Noir *envoie un Navire de Limite 11 et deux de Limite 7 à Malindi et les place dans les seuls Emplacements libres restants après que* **Bleu** *ait joué. Il reçoit 22 Points de Victoire (9+7+6) et 3 Reals (1 par Navire envoyé).*

Personnages

Dans la Zone des Personnages, les Joueurs peuvent accepter des faveurs offertes par des Personnages ou prendre l'argent mis à leur disposition par Vasco de Gama.

Une Action de Personnage autorise un Joueur à:

- **prendre les Reals représentant l'une des deux sommes** rendues disponibles par Vasco de Gama pour le Tour en cours. Le Joueur exécutant l'Action prend les pièces dans la case de son choix et les place dans sa réserve.

ou

- **héberger un des Personnages et bénéficier de son pouvoir.**

Exemple:

En début de Tour, les Tuiles de Personnage sont réparties comme suit :
Bleu *a Francisco Alvares;*
Jaune *a Girolamo Sernigi;*
Noir *a Bartolomeu Dias;*
Rouge *était en possession de la Tuile de Manuel 1er.*

Le Joueur exécutant l'Action prend la Tuile du Personnage qu'il entend héberger (soit depuis le plateau, soit du Joueur qui le contrôlait jusqu'à présent), la pose en face de lui et bénéficie immédiatement du pouvoir du Personnage choisi.

Le Joueur pose son Disque d'Action sur la case du plateau correspondant au Personnage pris, de façon à indiquer qu'aucun autre Joueur ne pourra revendiquer ce Personnage pour le Tour en cours. La Tuile du Personnage hébergé restera en face du Joueur jusqu'à ce qu'un autre Joueur ne s'en saisisse durant un tour ultérieur.

Le Joueur déjà en possession d'une Tuile de Personnage (parce qu'il l'hébergeait lors d'un tour précèdent ou qu'il l'a reçue en début de partie - voir Mise en Place), peut utiliser l'Action pour continuer à héberger le même Personnage pour le Tour en cours. Il pose le Disque d'Action dans la case du Personnage correspondant qui est déjà en sa possession, pour qu'aucun autre Joueur ne puisse le lui dérober lors du Tour actuel. Si Bartolomeu Dias ou Francisco Alvares sont impliqués, le Joueur recevra immédiatement, respectivement, 2 Points de Victoire ou 1 Missionnaire. Si Girolamo Sernigi est impliqué, le Joueur gagne le droit d'envoyer des Navires Marchand.

Il n'y a pas de limite au nombre de Personnages qu'un Joueur peut héberger.

Pendant le Tour, **Bleu** *décide de prendre l'argent offert par Vasco de Gama: il prend 9 Reals de la case supérieure et les ajoute à sa réserve.*

Rouge *décide d'héberger Francisco Alvares. Il place son Disque d'Action dans la case adéquate demande à* **Bleu** *de lui remettre la Tuile et la place devant lui: il reçoit sur le champ un Missionnaire.*

Noir *choisit de continuer à héberger Bartolomeu Dias. Il place son Disque d'Action dans la case appropriée pour indiquer qu'aucun autre Joueur ne pourra plus le prendre lors de ce Tour et il reçoit immédiatement 2 Points de Victoire.*

Jaune *opte pour Manuel 1er. Il place son Disque d'Action dans la case adéquate, demande sa Tuile à* **Rouge** *et la place devant lui : il reçoit immédiatement le Disque d'Action Supplémentaire jaune.*

Rouge *a toujours une Action à exécuter : il choisit d'héberger Girolamo Sernigi. Il place son Disque d'Action dans la case appropriée, demande à* **Jaune** *de lui donner la Tuile correspondante, la place face à lui et décide d'envoyer le Navire Marchand sur le champ.*

Manuel 1er (le Roi)

Le Joueur hébergeant Manuel 1er **prend immédiatement le Disque d'Action Supplémentaire de sa couleur sur le plateau**, ainsi que le Marqueur de Séquence 21 ou 22 (il doit décider à ce moment lequel des deux Marqueurs il choisit) et les pose sur le plateau dans une Case d'Action vide (c'est-à-dire dans laquelle il n'y a pas de Disques d'Action déjà présent) dans la Zone correspondant à l'Action qu'il a l'intention d'exécuter.
Lorsque le Numéro choisit est appelé (voir Exécuter les Actions), le Joueur peut exécuter son Action Supplémentaire. Si le Joueur ne veut pas ou ne peut pas exécuter son Action, il peut y renoncer mais ne recevra pas d'argent en compensation.
Si un des Joueurs possède la Tuile Manuel 1er au début du Tour (parce qu'il l'hébergeait au Tour précèdent ou qu'il l'a reçu en début de partie, voir Mise en Place), il pourra déjà faire usage de son Disque d'Action Supplémentaire (associé au Marqueur 21 ou 22) lors de la Phase 1. Si, durant la Phase 2, un autre Joueur entre en possession de la Tuile Manuel 1er, le nouveau propriétaire peut utiliser immédiatement le Marqueur de Séquence resté dans la Zone des Personnages.

Exemple:

Rouge *contrôle la Tuile Manuel 1er depuis le Tour précèdent. Durant la Phase 1, il choisit le Numéro 21 et le place avec son Disque d'Action Supplémentaire dans la Zone d'Achat de Projets.*

Durant la Phase 2, **Jaune** *dépense une de ses Actions pour héberger Manuel 1er. Il prend le Numéro 22, et le pose avec son Disque d'Action Supplémentaire dans la Zone de Recrutement.*

Quand les Numéros 21 et 22 sont appelés, **Rouge** *et* **Jaune** *exécuteront leur Actions.*

A la fin du Tour, **Rouge** *reposera son Disque d'Action Supplémentaire dans la Zone des Personnages.* **Jaune** *gardera son Disque d'Action Supplémentaire et pourra l'utiliser lors de la Phase 1 du Tour suivant.*

Bartolomeu Dias (le Chef)

Le Joueur choisissant d'héberger Bartolomeu Dias **reçoit immédiatement 2 Points de Victoire.**

Le Joueur propriétaire de la Tuile de Bartolomeu Dias **à la fin du Tour** (voir les Opérations de Fin de Tour) **recevra à nouveau 2 Points de Victoire et sera le Premier Joueur du Tour suivant.**

Exemple:

Noir *choisit de continuer à héberger Bartolomeu Dias. Il gagne sur le champ 2 Points de Victoire.*

Puisqu'aucun autre Joueur ne peut lui enlever lors du Tour en cours, il restera certainement propriétaire de la Tuile à la fin du Tour. Il gagne 2 nouveaux Points de Victoire à la fin du Tour et sera le Premier Joueur au prochain Tour.

Francisco Alvares (le Prêtre)

Le Joueur qui héberge Francisco Alvares **reçoit immédiatement 1 Missionnaire** pioché, si elle en contient, dans la Zone des Personnages et l'ajoute à sa réserve.
A la fin de chaque Tour, (voir ci-après les Opérations de Fin de Tour), le Joueur contrôlant la Tuile Francisco Alvares **reçoit à nouveau 1 Missionnaire**, toujours pioché dans la Zone des Personnages si elle en contient.
S'il n'y a plus de Missionnaires dans la Zone des Personnages au moment de le piocher, le Joueur ne reçoit rien.
Les Missionnaires peuvent être utilisés comme membre d'Equipage lors des lancements de Navires (voir Action d'Achat de Projets).

Exemple:
A la fin du Tour, il ne reste qu'un Missionnaire dans la Zone des Personnages.
Rouge *contrôle la Tuile Francisco Alvares et reçoit 1 Missionnaire (voir les Opérations de Fin de Tour). Pendant la Phase 2 du Tour suivant,* **Noir** *décide d'héberger Francisco Alvares et en demande la Tuile à* **Rouge**. *Il ne peut recevoir de Missionnaire puisqu'il n'y en a plus. Par la suite, pendant le Tour, 2 Missionnaires sont remis dans la Zone des Personnages. A la fin du Tour,* **Noir** *recevra 1 Missionnaire (qui lui est dû en tant que possesseur de la Tuile pendant les Opérations de Fin de Tour) mais il ne pourra pas rattraper celui perdu lors de la Phase 2.*

Girolamo Sernigi (le Marchand)

Le Joueur qui choisit Girolamo Sernigi obtient **le droit d'envoyer le Navire Marchand**. Le Joueur peut choisir s'il le lance immédiatement ou au début de la Phase 3 (voir ci-après). S'il décide de l'envoyer immédiatement, il prend le Navire Marchand placé face visible au sommet de la pile dans la Zone des Personnages et le dispose dans l'Emplacement de Navire de valeur appropriée dans l'Escale de son choix.
Le Navire Marchand est entièrement financé par le Marchand. Pour l'envoyer, il ne nécessite ni Capitaine, ni Equipage. Il peut être placé dans un Emplacement de Navire vide de valeur inférieure ou égale à sa Limite de Navigation. Le Joueur reçoit sur le champ le bonus correspondant à l'Escale atteinte (voir Action d'Expedition pour la description des différents bonus). Le Joueur ne reçoit cependant pas les Points de Victoire indiqués sur l'Emplacement de Navire.

Une fois posé, le Navire Marchand est sujet aux mêmes règles de navigation que les Navires possédés par les Joueurs (voir ci-dessous Phase 3).

Pendant le premier Tour, le Joueur **possédant la Tuile de Girolamo Sernigi depuis le début du jeu** (voir Mise en Place) **doit envoyer le Navire Marchand** au tout début du Tour, **avant la Phase 1.**

Exemple:

Rouge *a choisi d'héberger Girolamo Sernigi et décide d'envoyer le Navire Marchand immédiatement.*
Il le place au Natal et reçoit immédiatement (et gratuitement) un Projet de son choix provenant de l'une des 6 cases supérieures de la Zone d'Achat de Projets.

Phase 3. Navigation

Une fois toutes les Actions exécutées, les Joueurs doivent vérifier si le Navire Marchand a été envoyé lors de la Phase 2.

Si le Navire Marchand n'a pas été envoyé (il est toujours situé face visible au sommet de la pile dans la Zone des Personnages), le Joueur contrôlant Girolamo Sernigi doit l'envoyer au début de cette Phase.

Le Joueur prend le Navire Marchand dans la Zone des Personnages, le place sur un Emplacement de Navire d'une valeur autorisée dans une Escale de son choix, en respectant les règles de pose habituelles, et reçoit le bonus associé à l'Escale où le Navire a été placé.

Exemple:

Le Navire Marchand n'a pas encore été envoyé. **Jaune** *possède la Tuile de Girolamo Sernigi et décide de l'envoyer à Mombasa. Il recoit 2 Reals. De cette façon,* **Jaune** *fait passer Mombasa au complet alors qu'il a déjà 2 Navires dans cette Escale.*

Une fois posé, le Navire Marchand suivra les mêmes règles de navigation que les Navires des Joueurs, mais n'étant la propriété de personne, il ne rapporte ni Reals, ni Points de Victoire.

Ensuite, des Points de Victoire et/ou des Reals sont gagnés par les Joueurs dont les Navires sont dans la Zone de Navigation.

Chaque Navire dans la Zone de Navigation rapporte à son propriétaire **la valeur en Reals et/ou en Points de Victoire inscrite sur sa Tuile sous forme de symboles** (sans prendre en compte ni sa Limite de Navigation, ni la valeur de l'Emplacement de Navire sur lequel il est placé).

Puis, les Navires au mouillage dans des Escales au complet rapportent des Points de Victoire.

Chaque Navire dans une Escale au complet rapporte à son propriétaire **les Points de Victoire inscrits sur la côte de l'Escale qu'il occupe** (sans prendre en compte ni sa Limite de Navigation, ni la valeur de l'Emplacement de Navire qu'il occupe).
Ainsi, par exemple, chaque Navire au mouillage dans l'Escale au complet de Mombasa rapporte 3 Points de Victoire à son propriétaire.
L'Escale est au complet lorsque tous les Emplacements de Navire sont occupés.

Une fois les Points de Victoire attribués, les Navires situés dans des Escales au complet feront voile vers l'Escale suivante ou sont retirés du jeu. Les Navires qui restent en jeu durant cette Phase ont donc la possibilité de rapporter des Reals et/ou des Points de Victoire supplémentaires à leur propriétaire au cours de la Phase 3 du Tour suivant.

En commençant par Calicut, puis en descendant, chaque Escale voit son statut vérifié, soit dans l'ordre: Calicut, Malindi, Mombasa, Mozambique, Terra de Boa Gente, et enfin Natal:

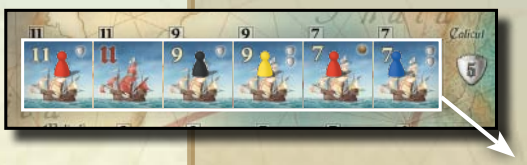
Si l'Escale n'est PAS au complet (il reste des Emplacements de Navire vides), les Navires qui s'y trouvent y restent. Ainsi, ils restent sur place et les Joueurs passent à la vérification de l'Escale suivante.

Si l'Escale EST au complet (tous les Emplacements de Navire sont occupés), les Navires qui s'y trouvent DOIVENT se déplacer.

Le premier Navire à faire mouvement sera celui placé sur l'Emplacement le plus à gauche, suivi des autres Navires, un à un, de gauche à droite.

- **Le Navire en mouvement se rend à l'Escale suivante** (c'est-à-dire celle située immédiatement au dessus; par exemple, l'Escale après Mozambique est Mombasa), **si il y a un Emplacement de Navire vide de valeur inférieure ou égale à sa Limite de Navigation.**

  Ce navire est alors posé sur cet Emplacement dans l'Escale suivante s'il y a plusieurs Emplacements de valeur acceptable, le Navire doit être placé sur l'Emplacement le plus à gauche.



L'Escale de Calicut est au complet.
Rouge *gagne 11 Points de Victoire et 1 Real (1 Point et 1 Real indiqués sur ses Navires et 10 Points - 5 par Navire - car l'Escale est au complet).* **Noir** *gagne 6 Points de Victoire (1 Point indiqué sur son Navire et 5 Points pour l'Escale).* **Jaune** *gagne 7 Points de Victoire (2 Points indiqués sur son Navire et 5 Points pour l'Escale).* **Bleu** *gagne 7 Points de Victoire (2 Points indiqués sur son Navire et 5 Points pour l'Escale). Il n'y a pas d'Escale au delà de Calicut, donc tous les Navires sont défaussés et retirés du jeu. Les Capitaines sont rendus à la réserve de leur Joueur respectif.*

L'Escale de Malindi n'est pas au complet.
Rouge *gagne 1 Point de Victoire et 1 Real comme indiqué sur son Navire.* **Bleu** *et* **Rouge** *laissent leurs Navires. L'Escale suivante est vérifiée.*

L'Escale de Mombasa est au complet.
Jaune *gagne 8 Points de Victoire et 1 Real (2 Points et 1 Real inscrits sur son Navire et 6 Points - 3 par Navire - pour l'Escale).* **Rouge** *gagne 3 Points de Victoire et 2 Reals (2 Reals indiqués sur son Navire et 3 pour l'Escale).*
Les Navires progressent de gauche à droite: en premier, le Navire de Limite 11 de **Jaune** *est placé sur l'Emplacement de valeur 7 le plus à gauche à Malindi, puis le Navire de Limite 9 de* **Jaune** *sur l'Emplacement de valeur 7 suivant et enfin, le Navire Marchand de Limite 7 est posé sur l'Emplacement de valeur 6. Il n'y a plus d'Emplacements vides à Malindi, c'est pourquoi le Navire de Limite 7 de* **Rouge** *est défaussé et retiré du jeu. Son Capitaine retourne dans la réserve de* **Rouge**.

L'Escale du Mozambique est au complet.
Bleu *gagne 4 Points de Victoire et 3 Reals (3 Reals mentionnés sur ses Navires et 4 Points - 2 par Navire - pour l'Escale).* **Noir** *remporte 2 Points de Victoire car l'Escale est au complet.*
Les Navires avancent de gauche à droite : d'abord, le Navire de Limite 6 de **Bleu** *est placé dans l'Emplacement de valeur 6 de Mombasa, puis le Navire de Limite 6 de* **Noir** *passe dans l'Emplacement de valeur 5.*
Le Navire de Limite 4 de **Bleu** *possède une Limite de Navigation insuffisante (Mombasa n'a aucun Emplacement de valeur 4 ou moins) et est par conséquent défaussé et retiré du jeu. Le Capitaine de* **Bleu** *retourne dans sa réserve.*

- S'il n'y a **pas d'Emplacements vides** dans l'Escale suivante, ou s'il n'y a **que des Emplacements de valeur supérieure à la Limite de Navigation** ou si le Navire est dans **l'Escale de Calicut au complet,** le Navire en mouvement **mettra fin à son voyage et sera immédiatement retiré du jeu.**

  Le Capitaine éventuellement à bord retourne dans la réserve du Joueur qui le possède pour pouvoir être réutilisé lors de Tours ultérieurs.

La Phase 3 s'achève quand **toutes les Escales ont été vérifiées.**

L'Escale de Terra de Boa Gente n'est pas au complet. **Rouge** *gagne 1 Real comme indiqué sur son Navire. Le Navire de Limite 4 de* **Rouge** *reste en place.*

L'Escale du Natal est vide. *Toutes les Escales ayant été vérifiées, les Joueurs passent aux Opérations de Fin de Tour. Les Navires à l'Escale de Malindi, maintenant au complet du fait de la Navigation, rapporteront 4 Points de Victoire chacun durant la Phase 3 du Tour prochain.*

Opérations de fin de tour

A la fin des 1er, 2ème, 3ème et 4ème Tours:

- Retirez tous les Projets qui ne furent pas achetés durant le Tour qui s'achève et retirez les du jeu. Placez 7 nouveaux Projets (face Projet visible) dans la Zone d'Achat de Projets en les piochant dans la pile de valeur la plus faible située à coté du plateau (le projet du haut de la pile doit être placé dans la case du Projet São Gabriel, les 6 autres Projets dans les 6 cases du haut). Lorsqu'une pile est épuisée, piochez les Projets de la pile suivante en respectant l'ordre ascendant (I ->II->III).
- Prenez la première Tuile de la pile des Navires Marchands dans la Zone des Personnages et posez-la face visible au sommet de la pile.
- Retirez toutes les pièces restantes de la Zone des Personnages et restituez-les à la banque.
- Avancez le Marqueur de Tour d'une section pour indiquer le Numéro du Tour qui va débuter.
- Réapprovisionnez en Marins les Sections de la Zone de Recrutement: en commençant par la section la plus à droite, piochez 3 Marins dans le sac pour chaque section active de la Zone de Recrutement. S'il y a moins de 3 cases libres dans la Section, les Marins seront posés de façon à remplir uniquement les cases vides (jusqu'à un maximum de 5 Marins pour chaque Section). Quand le sac est vide, le réapprovisionnement stoppe immédiatement.
- Le Joueur en possession de Francisco Alvares reçoit 1 Missionnaire de la Zone des Personnages, si possible, et l'ajoute à sa réserve. Le Joueur est possession de la Tuile Bartolomeu Dias sera le Premier Joueur lors du Tour suivant et gagne 2 Points de Victoire.
- Restituez les Disques d'Action situés dans les cases de Personnages aux réserves de leurs propriétaires.
- Si la Tuile Manuel 1er a changé de main pendant le Tour, le Joueur l'ayant perdue doit reposer son Disque d'Action Supplémentaire dans la Zone des Personnages.

Fin du jeu

A la fin du 5ème Tour, le Joueur contrôlant la Tuile de Francisco Alvares reçoit 1 Missionnaire (pris dans la Zone des Personnages, s'il y en a, et ajouté à sa réserve) et le Joueur ayant la Tuile de Bartolomeu Dias gagne 2 Points de Victoire.
Les Joueurs peuvent maintenant lancer tous les Projets encore posés devant eux pour peu qu'ils possèdent l'Equipage requis, et qu'ils embarquent un Capitaine s'ils en ont. Le jeu prend fin.
Chaque Joueur reçoit:

- 1 Point de Victoire par lot de 3 Reals dans sa réserve et
- 3 Points de Victoire pour chaque Navire lancé embarquant un Capitaine posé en face de lui.

Le vainqueur est le Joueur ayant le plus de Points de Victoire.
En cas de nouvelle égalité, le Joueur ayant le plus de Navires dans la Zone de Navigation est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité supplémentaire, le Joueur avec le plus grand nombre de Marins devant lui remporte la partie.
Le vainqueur reçoit l'honneur d'inscrire son nom au Hall of Fame!

Auteur: Paolo Mori
Illustration: Mariano Iannelli
Traducteur : Christophe Mouchel
Relecture: IELLO

L'auteur remercie chaleureusement Luca Chiapponi, Michele Sommi et tous les Parmagamers, sans lesquels ce jeu n'aurait jamais été publié. Merci aussi à tous les collègues d'IDG, qui ont assisté à la naissance et au développement du jeu, pour leur enthousiasme et leur soutien. Remerciements spéciaux à: Richard Breese, pour son amitié et assistance de tous les instants, Graham Staplehurst et Ian Wilson pour la revue finale des règles et à Francesco Grimaldi pour ses précieuses suggestions.
Les questions, commentaires et suggestions peuvent être adressés à: contact@iello.fr Site Web : www.iello.info
© 2009 What's Your Game? srl
Distribué en France en exclusivité par IELLO, 309 boulevard des Technologies, 54710 Ludres
Tous droits réservés What's Your Game? srl, Viale Beatrice d'Este 30, 20122, Milano Italy