

Правила настольной игры «Васко да Гама» (Vasco da Gama)

Автор: Paolo Mori

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Поиск надёжного пути в Индию был, начиная с XV века, главной целью большинства экспедиций, снаряжаемых Королевством Португалии. В 1488 году Бартоломеу Диаш обогнул Мыс Доброй Надежды, а Педро де Ковилья нашёл сухопутный маршрут в Индию, но только в 1498 году Васко да Гама удалось полностью добиться поставленной цели и стать первым европейцем, добравшимся по морю после нескольких остановок в пути до легендарного Каликула. Путешествие Васко да Гамы сыграло для Португалии ключевую роль, так как позволило ей получить монополию на торговлю специями между Индией и Европой.

Описание игры

Васко да Гама было поручено найти морской путь в Индию. Игроки выступают в роли богатых судовладельцев, которые, под его покровительством, пытаются добиться известности и разбогатеть.

Чтобы преуспеть в этом смелом предприятии, они должны грамотно распоряжаться деньгами и доступными действиями, чтобы нанять капитанов, завербовать команду, построить корабли, спустить их на воду и отправить в далёкие земли: Натал, Терра-да-Боа-Женти, Мозамбик, Малинди, Момбаса и Каликут.

За каждый посланный корабль игроки немедленно получают богатство (Реалы) и известность (Победные Очки – ПО). Чем дальше расположена Гавань, к которой игрок пошлёт свой Корабль, тем меньше будет компенсация, но больше количество Победных Очков.

Корабли, находящиеся в конце Раунда в заполненных Гаванях (то есть там, где пришвартовалось много Кораблей), принесут своим владельцам Победные Очки и, при определённых условиях, продолжат путь к следующей Гавани. Это предоставит игрокам возможность получить ПО в последующих Раундах.

Во время каждого Раунда игроки совершают действия в различных Областях (Мореплавание, Наём, Покупка Проектов или Персонажи).

Планирование – основа всего: право совершить действие может быть бесплатным или платным. Чем раньше игрок решит совершить действие, тем более вероятно, что ему придётся заплатить за него. Игроки должны спросить себя, точно ли они готовы заплатить и сколько за право действовать первыми в определённой области.

Васко да Гама лично определит, какое действие в каждом Раунде будет бесплатным. Помимо этого, он поможет некоторым игрокам получить деньги.

Это великое морское путешествие привлекло внимание четырёх влиятельных Персонажей. Стремясь сыграть существенную роль в развитии нового торгового пути, они бесплатно предоставляют игрокам свои услуги.

Франсиско Альварес (Священник) сделает доступным некоторое количество Миссионеров, которых вы сможете использовать в качестве членов команды. Джироламо Серниджи (Торговец) организует строительство Кораблей и их погрузку, Бартоломеу Диаш (Командир) повысит инициативу и предоставит дополнительные Победные Очки; Мануэл I (Король) позволит игрокам совершить дополнительное действие во имя Королевства Португалии.

Победителем станет игрок, набравший к концу игры больше всех Победных Очков.

Перед началом первой игры:

• Выдавите из листов с перфорацией все Монеты и Тайлы Проектов/Кораблей, Тайлы Кораблей Торговца, Тайлы Персонажей и Тайлы Васко да Гамы.

• Наклейте наклейки:

- 22 Порядковых Номера (по одной наклейке с номером на каждый из 22 цилиндров натурального цвета);



- 4 Диска Дополнительного Действия (по одной наклейке на каждый большой диск: жёлтый, красный, чёрный, синий).



Игровые компоненты

1) 1 Игровое поле

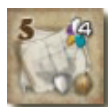
2) 1 Маркер Раунда (1 маленький белый диск)



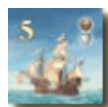
3) 1 Маркер Первого Бесплатного Действия (1 белая пешка)



4) 35 Тайлов Проектов/Кораблей

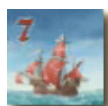


**Сторона
Проекта**

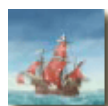


**Сторона
Корабля**

5) 6 Тайлов Кораблей Торговца



**Лицевая
сторона**



Рубашка

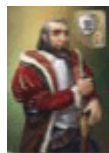
6) 4 Маркера для Подсчёта Очков (4 маленьких диска – по одному каждого цвета: жёлтый, красный, чёрный, синий)



7) 4 Тайла Персонажей



Мануэл I



**Бартоломеу
Диаш**



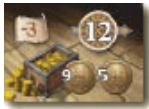
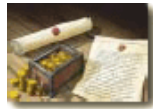
**Джироламо
Серниджи**



**Франсиско
Альварес**

8) 1 лист с наклейками

9) 9 Тайлов Васко да Гамы

Лицевая
сторона

Рубашка

10) 22 Порядковых Номера (22 цилиндра натурального цвета, на каждом из которых есть наклейка с номером)



11) 16 Дисков Действия (16 больших дисков, по 4 каждого цвета)



12) 4 Диска Дополнительного Действия (4 больших диска, по 1 каждого цвета, на каждом из которых есть наклейка)



13) 28 Капитанов (28 пешек четырёх цветов)



14) 32 Матроса (32 человечка четырёх специфических цветов: голубой, фиолетовый, серый, оранжевый)



15) 6 Миссионеров (6 белых человечков)



16) 48 Монет (34 номиналом в 1 Реал, 14 номиналом в 5 Реалов)



17) 1 тряпочный мешочек

Подготовка к игре

На рисунке ниже изображена подготовка к игре вчетвером.

1. Разложите в центре стола игровое поле. Оно визуально разделено на 4 Области: Наём, Персонажи, Покупка Проектов и Мореплавание.

2. Поместите Маркер Раунда на цифру «1» на Дорожке Раунда.

3. Каждый игрок выбирает себе понравившийся цвет (жёлтый, красный, чёрный или синий) и получает 1 Маркер для Подсчёта Очков выбранного цвета, который ставит на игровое поле на цифру «0» на Дорожке Подсчёта Очков.

Во время игры каждый раз, когда один из игроков будет получать Победные Очки, он будет перемещать свой Маркер для Подсчёта Очков на соответствующее количество клеток вперёд.

4. Каждый игрок также берёт и кладёт перед собой, создавая собственный резерв:

- 4 Диска Действия своего цвета,
- 1 Капитана своего цвета,
- 10 Реалов



При игре менее чем вчетвером уберите Диски Действия, Капитанов и Маркеры для Подсчёта Очков неиспользованных цветов и поместите их обратно в коробку.

Область Найма

5. Область Найма подразделяется на 4 Секции.

При игре вдвоём активны 2 Секции, при игре втроём активны 3 Секции, при игре вчетвером активны все 4 Секции.

При участии в игре менее четырёх игроков поместите по 1 Диску Дополнительного Действия неиспользованного цвета на каждую неактивную Секцию.

Положите все 32 Матроса в мешочек. Достаньте оттуда и поставьте в каждую Активную Секцию по 5 Матросов.

Каждый игрок помещает 6 оставшихся Капитанов своего цвета на специально предназначенное для этого место в этой Секции.



Область Персонажей

6. Игрок, который в прошлом году ездил в самую дальнюю страну, становится Первым Игроком и немедленно получает Тайл Бартоломеу Диаша и 2 Победных Очка.

Раздайте оставшиеся Тайлы Персонажей другим игрокам в порядке хода часовой стрелки как указано в таблице на следующей странице.

	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
1-й игрок	Бартоломеу Диаш	Бартоломеу Диаш	Бартоломеу Диаш
2-й игрок	Джироламо Серниджи	Франсиско Альварес	Франсиско Альварес
3-й игрок		Джироламо Серниджи	Джироламо Серниджи
4-й игрок			Мануэл I

Дайте:

- 1 Миссионера игроку с Тайлом Франсиско Альвареса,
- 1 Корабль Торговца игроку с Тайлом Джироламо Серниджи. Этот Корабль должен быть немедленно помещён на Область Мореплавания. Читайте об этом ниже в главе про Джироламо Серниджи.
- Диск Дополнительного Действия его цвета игроку с Тайлом Мануэла I.

Поместите оставшихся Миссионеров, Диски Дополнительного Действия и Порядковые Номера «21» и «22» на соответствующие места (смотрите рисунок на предыдущей странице).

Сформируйте колоду с Тайлами Кораблей Торговца и поместите её лицевой стороной вниз на соответствующую клетку на поле. Переверните верхний Тайл лицевой стороной вверх и оставьте его наверху этой колоды.

При участии в игре менее четырёх игроков поместите Тайлы Персонажей, которые не были розданы игрокам, на соответствующие клетки на поле.

Зона Номеров

7. Поместите монеты на поле, чтобы создать общий банк.

Когда один из игроков во время игры должен по какой-то причине заплатить деньги, он помещает соответствующее количество Реалов в общий банк. В любой момент во время игры игроки имеют право обменять 1 монету в 5 Реалов на 5 монет в 1 Реал и наоборот. Реалы неограниченны. Если же они всё-таки закончатся, хотя это крайне маловероятно, просто записывайте денежные расходы на бумажке.

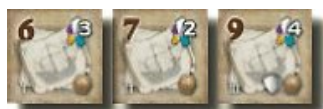
Поместите Порядковые Номера с 1 по 20 на соответствующие цифры на поле.

Перемешайте Тайлы Васко да Гамы (далее просто «Тайлы ВдГ») и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на клетку справа внизу. Переверните верхний Тайл лицевой стороной вверх и оставьте его наверху этой колоды.

Область Покупки Проектов

8. Разделите Тайлы Проектов/Кораблей на 3 колоды, руководствуясь римскими цифрами на сторонах Проекта.

Поместите колоды стороной Проекта вверх рядом с полем так, чтобы они были видны всем игрокам.



Поместите первые 7 Тайлов Кораблей/Проектов из первой колоды (I) стороной Проекта вверх на клетки на поле.

Тайл, помещённый на клетку в нижнем правом углу этой Области, называется Проектом Сан Габриель (читайте про Действие Покупки Проектов ниже).

Игровой раунд

Игра длится 5 Раундов. Каждый Раунд состоит из следующих Фаз (всегда разыгрываются в одном и том же порядке):

Фаза 1: Размещение Дисков Действия

Фаза 2: Совершение действий

Фаза 3: Мореплавание

Фаза 1: Размещение Дисков Действия

Возьмите верхний открытый Тайл ВдГ из колоды справа и поместите его лицевой стороной вверх на левую клетку поверх любого другого Тайла, который уже, возможно, там находится (смотрите рисунок на следующей странице).

Поместите Маркер Первого Бесплатного Действия в Зону Номеров рядом с номером, указанным в верхнем правом углу Тайла ВдГ, который может быть от 4 до 12 (так называемый «Начальный Номер»).

Маленькие цифры под этим номером на Тайле указывают количество Реалов, которое Васко да Гама предоставляет игрокам в текущем Раунде. Возьмите соответствующее количество Реалов из банка и поместите их в две специально предназначенные для этого Ячейки в Области Персонажей.



В каждом Раунде каждый игрок размещает на поле 4 своих Диска Действий (5 Дисков Действия, если у игрока есть Тайл Мануэла I – читайте об этом ниже). Тем самым он выбирает действия, которые будет совершать во время Фазы 2.

Начиная с Первого Игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок в свою очередь:

- а. берёт любой Порядковый Номер с Зоны Номеров,
- б. помещает его поверх одного из своих Дисков Действия и
- в. кладёт оба жетона на пустую Ячейку Действия (то есть на ту, где ещё нет Дисков Действия), если она есть, в той Области, где хочет совершить действие: Персонажи, Наём, Покупка Проектов, Мореплавание.

После того как Диск Действия и связанный с ним Порядковый Номер окажутся в Ячейке Действия, они **не могут** быть сдвинуты или перемещены.

Количество доступных Ячеек Действия зависит от количества участвующих в игре игроков:

- При игре вдвоём доступны только Ячейки с символом. 
- При игре втроём доступны также Ячейки с символом. 
- При игре вчетвером доступны все Ячейки.



Порядковые Номера 21 и 22 будут использоваться только игроком, у которого есть Тайл Мануэла I, и, следовательно, Дополнительный Диск Действия (читайте об этом в главе про Мануэла I ниже).

Фаза 1 считается законченной, когда **все Диски Действия всех игроков** будут размещены на поле.

**Пример:**

Начальный Номер 11.

Маркер Первого Бесплатного Действия ставится на клетку над Номером 11 в Зоне Номеров.

Цифры внизу на Тайле – 9 и 4, поэтому на одну клетку кладётся 9 Реалов, а на другую 4 Реала.

Жёлтый (Первый Игрок) берёт Номер 8 и кладёт его в Область Персонажей;

Красный берёт Номер 15 и тоже кладёт его в Область Персонажей;

Жёлтый берёт Номер 7 и кладёт его в Область Найма;

Красный берёт Номер 6 и кладёт его в Область Персонажей;

Жёлтый кладёт Номер 11 в Область Мореплавания;

Красный кладёт Номер 13 в Область Покупки Проектов;

Жёлтый кладёт Номер 9 в Область Покупки Проектов;

У Красного есть Тайл Мануэла I, поэтому у него есть дополнительное действие. Он берёт Номер 21 и кладёт его вместе с Диском Дополнительного Действия в Область Мореплавания;

У Красного осталось ещё одно действие: он кладёт Номер 5 в Область Найма.

Фаза 1 закончилась.

В примере после того как **Красный** кладёт Номер 6 на Область Персонажей, в этой Области не остаётся пустых Ячеек Действия, поэтому ни **Красный**, ни **Жёлтый** не могут класть свои Диски Действия в Область Персонажей.

Фаза 2: Совершение действий

После того как все Диски Действия будут размещены на поле, **возьмите верхний закрытый Тайл ВдГ из колоды справа и поместите его лицевой стороной вверх поверх этой колоды.**

Затем **переместите Маркер Первого Бесплатного Действия** на количество шагов, соответствующее Номеру, напечатанному слева наверху на только что открытом Тайле ВдГ (Номер Изменения). Этот номер бывает от -3 до +3. Маркер Бесплатного Действия перемещается назад при знаке минус или вперёд – при знаке плюс.

Номер, на котором окажется Маркер, обозначает Номер Первого Бесплатного Действия текущего Раунда.

Примечание: все остальные цифры на только что открытом Тайле (Начальный Номер и Реалы) относятся к следующему Раунду и не будут использоваться в текущем.

Каждый игрок может в каждом Раунде совершить до 4 действий (до 5, если у него есть Тайл Мануэла I, о котором читайте ниже). Действия будут совершаться в порядке, определяемом Порядковыми Номерами (от самого маленького до самого большого).

По одному называйте размещённые на поле **Порядковые Номера** (от маленьких к большим). **Игрок**, чей Диск Действия лежит вместе с названным Номером, **должен в этот момент объявить, будет ли он совершать действие** в Области, где лежит его Диск (читайте описание Действий ниже) **или спасует**.

Если игрок решает совершить действие, он должен сначала проверить, обязан он за него платить или нет.

Игрок должен:

► **заплатить, если его Порядковый Номер ниже, чем Номер Первого Бесплатного Действия:** в этом случае игрок, прежде чем совершать действие, должен заплатить сумму в Реалах, равную разнице между Номером Первого Бесплатного Действия и его Порядковым Номером,

или

► **совершить действие бесплатно, если его Порядковый Номер равен или выше, чем Номер Первого Бесплатного Действия:** в этом случае за это действие платить не нужно.

В обоих случаях действие совершается немедленно (то есть, до того как будет назван следующий Порядковый Номер).

Если игрок решает **спасовать и не совершать действие** (то есть, не хочет или не может его совершить), в качестве компенсации **он немедленно получает сумму Реалов** (берётся из банка) **напечатанную в Зоне Номеров напротив линии, в которой указан его Порядковый Номер**. Игрок может спасовать и не совершать даже бесплатное действие и получить за него деньги. Если названный Номер – это 21 или 22, игрок может спасовать, но не получает денег в качестве компенсации.

После совершения действия или отказа от его совершения названный Порядковый Номер возвращается на соответствующее место в Зону Номеров, а Диск Действия немедленно возвращается в резерв своего владельца. Если игрок взял Персонажа, его Диск Действия кладётся на клетку соответствующего Персонажа в Области Персонажей и возвращается в резерв игрока только в конце Раунда (читайте об этом ниже).

После этого называется следующий Порядковый Номер.

Фаза 2 считается законченной, когда будут названы **все** Порядковые Номера.

Примечание: Выплачивает игрок деньги за совершение действия или нет, никак не влияет на выплаты во время самого совершения этого действия.

(Например, чтобы совершить Действие Покупки Проектов и купить 2 Проекта, игроку придётся заплатить 4 Реала (читайте про Действие Покупки Проектов ниже) независимо от того, платил он за совершение этого действия или нет).

Пример:

Начальный Номер 11. Номер Изменения – 3. Маркер перемещается на 3 клетки назад.

Номер Первого Бесплатного Действия для текущего Раунда – 8.

Номер 5: если **Красный** хочет совершить действие, он должен заплатить 3 (8-5) Реала. Он платит и совершает Действие Найма.

Номер 6: если **Красный** игрок хочет совершить действие, он должен заплатить 2 (8-6) Реала. Он объявляет, что не хочет совершать это действие, и получает 2 Реала (эта сумма указана напротив линии с его Порядковым Номером).



Номер 7: **Жёлтый** хочет совершить действие, поэтому платит 1 (8-7) Реал и совершает Действие Найма.

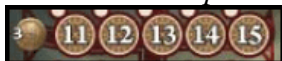
Номер 8: **Жёлтому** не нужно платить за действие (Порядковый Номер равен Номеру Первого Бесплатного Действия). Он совершает Действие Персонажей.

Номер 9: **Жёлтому** не нужно платить за действие (Порядковый Номер выше, чем Номер Первого Бесплатного Действия). Он совершает Действие Покупки Проектов.

Номер 11: **Жёлтому** не нужно платить за действие. Он совершает Действие Экспедиции.

Номер 13: **Красному** не нужно платить за действие. Он совершает Действие Покупки Проектов.

Номер 15: **Красному** не нужно платить за действие. Он объявляет, что всё равно не хочет его совершать, и получает 3 Реала.



Номер 21: **Красному** не нужно платить за действие. Он совершает Действие Экспедиции.

Фаза 2 закончена.





Доступные действия: Покупка Проектов, Наём, Экспедиция, Персонажи

Покупка Проектов

В Области Покупки Проектов игроки могут купить Проекты постройки Кораблей.

На каждом Тайле указаны:

- **Навигационный Предел (от 4 до 11).** Корабли могут занимать только Ячейки Кораблей, значения которых ниже или равны их Навигационному Пределу (читайте об этом в разделе про Действие Экспедиции и Фазу Мореплавания),
- количество **членов экипажа (от 1 до 5)**, которые должны быть обязательно все разного цвета,

- колода, которой он принадлежит (от I до III) (читайте об этом в разделах про подготовку к игре и про конец раунда),
- иногда **количество Реалов**  и/или **Победных Очков** , которые Корабль принесёт своему владельцу во время Фазы 3, если будет находиться в Области Мореплавания (читайте ниже про Фазу 3).

**Пример:**

Этот Проект из первой колоды. Для него нужен экипаж из 5 человек (все разных цветов), а его Навигационный Предел равен 7. Если во время Фазы 3 этот Корабль будет находиться в Области Мореплавания, его владелец получит 2 Победных Очка.

Одно Действие Покупки Проектов позволяет игрокам:

► **Купить 1 или 2 проекта**, расположенных на **6 верхних клетках Области Покупки Проектов**, по стоимости:

- 1 Реал за 1 проект;
- 4 Реала за 2 проекта.

или

► **Купить Проект Сан Габриель** по стоимости, равной количеству членов экипажа, необходимых, чтобы сформировать экипаж этого Корабля (как обычно, цифра в верхнем правом углу на стороне Проекта этого Тайла).

***Примечание:** В конце каждого Раунда все не купленные Проекты будут убраны из игры и заменены Проектами, которые будут продаваться в следующем Раунде (читайте об этом в разделе про конец раунда).*

Игрок совершает действие, выплачивая соответствующую стоимость, берёт с поля купленный Тайл или Тайлы и кладёт их перед собой в свой личный резерв:

→ **стороной Проекта вверх**, если Тайлы были взяты с верхних 6 клеток;

→ **стороной Корабля вверх**, если это Проект Сан Габриель.



→ Проект Сан Габриель

Каждый взятый с одной из 6 верхних клеток Тайл будет лежать **стороной Проекта вверх** до тех пор, пока Корабль не будет спущен на воду.

Чтобы спустить Корабль на воду игрок должен иметь для него **полный экипаж**. Экипаж Корабля должен состоять из **Матросов и/или Миссионеров разных цветов**. Игрок волен выбирать, какие цвета использовать, главное, чтобы цвет каждого члена экипажа отличался от цветов всех остальных членов экипажа.

Игроки могут в любой момент игры решить спустить на воду 1 или несколько имеющихся у них Кораблей (чтобы купить Проект, не обязательно иметь полный экипаж; но нельзя спустить на воду Корабль без полного экипажа).

Чтобы спустить Корабль на воду, игрок не обязан иметь Капитана и не обязан сажать его на этот Корабль (но отправить Корабль в плавание без Капитана нельзя; читайте об этом ниже в разделе про Действие Экспедиции).

Если в любой момент во время игры у одного из **игроков** есть в личном резерве необходимый экипаж, и он **решает спустить на воду** один или несколько своих Кораблей, ему необходимо будет:

- а.** перевернуть Тайл Проекта/Корабля стороной Корабля вверх и
- б.** вернуть в мешочек использованных Матросов и/или вернуть в Область Персонажей использованных Миссионеров.

Проект Сан Габриель автоматически спускается на воду сразу же после покупки (поэтому сразу кладётся стороной Корабля вверх). Игроку не нужно искать для него экипаж.

Пример:



Красный решает купить 1 Проект с одной из 6 верхних клеток: он платит 1 Реал, берёт выбранный Проект и кладёт его перед собой стороной Проекта вверх.



Жёлтый решает купить 2 Проекта с двух из верхних 6 клеток: он платит 4 Реала, берёт выбранные Проекты и кладёт их перед собой стороной Проектов вверх.



Синий решает купить Проект Сан Габриель. Так как этому Кораблю нужен экипаж из 3 человек, он платит 3 Реала, берёт этот Проект и кладёт его перед собой стороной Корабля вверх.

Чтобы отправить свои Корабли в плавание, **Жёлтый** и **Красный** должны сначала спустить их на воду (сбрав экипаж и перевернув Проект стороной Корабля вверх), в то время как купленный **Синим** игроком Корабль уже спущен на воду.

Пример 2:

Жёлтый купил 1 Проект, для которого нужен экипаж из 3 человек, и 1 Проект, для которого нужен экипаж из 4 человек.

При покупке у него не было необходимых экипажей. (У него был 1 Миссионер и 1 Фиолетовый Матрос.)



В ходе Раунда он совершает Действие Найма и покупает 1 Оранжевого, 1 Серого и 2 Голубых Матроса. Затем он решает спустить на воду свой Корабль с экипажем из 3 человек: 1 Оранжевым и 1 Голубым Матросами и 1 Миссионером.

Он возвращает Матросов в мешочек, кладёт Миссионера обратно в Область Персонажей и переворачивается Тайл Проекта/Корабля стороной Корабля вверх.



Наём

В Области Найма игрок может нанять Матросов и/или 1 Капитана своего собственного цвета. Капитаны совпадают по цвету с цветами игроков. Матросы бывают 4 других цветов.

Одно Действие Найма позволяет нанять Матросов из одной Секции и/или 1 Капитана цвета игрока.

Игрок, совершающий действие, должен решить, из какой Секции он хочет нанять Матросов.

Стоимость Матросов следующая (независимо от нанятого количества):

- 1 Реал за (любое количество) Матросов 1 цвета (из одной Секции),
- 3 Реала за Матросов 2 разных цветов,
- 6 Реалов за Матросов 3 разных цветов,
- 10 Реалов за Матросов 4 разных цветов.

Стоимость Капитана равна 1 Реалу за каждого нанятого Матроса (независимо от их цвета). Игрок сам решает, сколько Матросов каждого цвета он хочет нанять (игрок не обязан брать всех Матросов выбранного цвета). Чем меньше нанято Матросов, тем ниже стоимость Капитана. Если игрок решает не нанимать Матросов, он может взять 1 Капитана бесплатно. Игрок не обязан нанимать Капитана каждый раз, когда нанимает Матросов.

Игрок платит соответствующую сумму Реалов, забирает Матросов из выбранной Секции (и только оттуда) и/или 1 Капитана своего цвета с соответствующей клетки, и кладёт их в свой резерв.



Пример:

Жёлтый решает нанять только Матросов. Он выбирает 4-ю Секцию, платит 3 Реала (за 2 разных цвета) и нанимает 1 Оранжевого и 3 Голубых Матросов.

Красный решает нанять Матросов из 3-й Секции и 1 Капитана.

Он платит 6 Реалов (за 3 разных цвета) и нанимает 1 Оранжевого, 2 Голубых и 1 Фиолетового Матроса = в сумме 4 Матроса. Затем он платит 4 Реала за 1 Красного Капитана.

Синий решает нанять только Матросов. Он выбирает 1-ю Секцию, платит 1 Реал (за 1 цвет) и нанимает 3 Фиолетовых Матросов.

Чёрный решает нанять только 1 Капитана. Он ничего не платит и нанимает 1 Чёрного Капитана.

Экспедиция

В Области Мореплавания игроки могут послать свои Корабли в 6 Гаваней: Натал, Террада-Боа-Женти, Мозамбик, Малинди, Момбаса и Каликут.

Одно Действие Экспедиции позволяет игроку послать 1 или более Кораблей из своего резерва в одну Гавань. Игрок, совершающий это Действие, выбирает, сколько Кораблей послать и в какую Гавань. Игрок может послать только те Корабли, которые уже были спущены на воду (читайте об этом в разделе про Действие Покупки Проектов) и на которых есть Капитаны его цвета.

Сначала игрок, совершающий это действие, ставит Капитана своего цвета (взятого из его резерва) на Тайл Корабля каждого спущенного на воду Корабля, который он хочет отправить в плавание.



Затем он выбирает одну Гавань и ставит туда все Корабли, которые хочет (и может) туда послать. Игрок не обязан посылать все Корабли, которые у него есть.

Корабли могут занимать только пустые Ячейки Кораблей (то есть, Ячейки, где ещё нет Кораблей) **значение которых ниже или равно их Навигационному Пределу**.

Если в Гавани несколько пустых Ячеек соответствующего значения, игрок может выбрать, куда ему поставить свой Корабль. В одной Гавани могут находиться Корабли нескольких игроков. Если в Гавани нет пустых Ячеек или есть только Ячейки со значениями выше Навигационного Предела, Корабль в эту Гавань поставить нельзя.



Ячейка Корабля со значением 9 занята Кораблём с Навигационным Пределом 11

Корабли могут занимать только Ячейки Кораблей, которые по значению равны или ниже их Навигационного Предела. Таким образом, Корабль с Навигационным Пределом 11 может занять любую Ячейку, а Корабль с Навигационным Пределом 7 может занять только Ячейки со значениями 7, 6, 5 или 4, но не со значением 9 и 11 и т.д. Корабль с Навигационным Пределом 4 никогда не сможет отправиться в Момбасу, где самая Маленькая Ячейка Корабля имеет значение 5.

За каждый отправленный в плавание Корабль игрок немедленно получает:

- **количество Победных Очков**, указанное на Ячейке Корабля, в которой стоит его Корабль (независимо от значения его Навигационного Предела). *Например, Корабль с Навигационным Пределом 11, занимающий Ячейку Корабля со значением 7, принесёт своему владельцу 7 Победных Очков.*
- **бесплатный бонус (используется немедленно)**, указанный на берегу Гавани, в которую был отправлен Корабль:
 - **1 Проект** (если он там есть, то берётся с одной из 6 верхних клеток в Области Покупки Проектов) за каждый Корабль, посланный в Натал;
 - **1 Матрос** (берётся из Области Найма или из мешочка, по желанию игрока) за каждый Корабль, посланный в Тетра-да-Боа-Женти;
 - **1 Капитан** своего цвета (если он там есть, то берётся из Области Найма) за каждый Корабль, посланный в Мозамбик;
 - **2 Реала** (берутся из банка) за каждый Корабль, посланный в Момбасу;
 - **1 Реал** (берётся из банка) за каждый Корабль, посланный в Малинди.

Когда все Ячейки в одной из Гаваней оказываются заняты, Гавань считается заполненной. Например, в примере на следующей странице заполнена Гавань Малинди.

Все игроки, у которых есть Корабли в заполненных Гаванях, получают во время Фазы 3 дополнительные Победные Очки (читайте об этом ниже). Помимо этого, Корабли, находящиеся в заполненных Гаванях, могут плыть к следующей Гавани.

Пример:

У Синего есть Корабль с Навигационным Пределом 9 («9»), Корабль с Навигационным Пределом 7 («7») и Корабль с Навигационным Пределом 4 («4»), а также 3 Капитана.

Все Корабли уже спущены на воду. Он решает отправить в Малинди Корабль «9» и Корабль «7».



Пустая Ячейка Корабля со значением 4

Он сажает на них 2 Капитанов и кладёт эти два Корабля на самые левые Ячейки со значениями 9 и 7 в Малинди. Он получает 16 (9+7) Победных Очков и 2 Реала (по 1 за каждый посланный Корабль).

Корабль «4» не может быть отправлен в Малинди (так как там нет Ячеек с таким низким значением), поэтому он остаётся в резерве **Синего** (он сможет отправить его в другую Гавань во время следующего Раунда).

Неиспользованный Капитан остаётся в резерве **Синего** (он может посадить его на уже имеющийся у него Корабль «4» или на купленный в последующем Раунде новый Корабль).

Красный посылает два Корабля с Навигационным Пределом 7 в Мозамбик. Так как там несколько свободных Ячеек с подходящим значением, он может выбрать, куда именно поместить свои Корабли: он выбирает Ячейки со значениями 6 и 5. **Красный** получает 11 Победных Очков (6+5) и 2 Капитана своего цвета (по 1 за каждый отправленный Корабль).

Жёлтый посылает Корабль с Навигационным Пределом 6 в Терра-да-Боа-Женти. Он получает 5 Победных Очков и 1 Матроса. В Области Найма нет подходящих ему Матросов, поэтому он решает взять его из мешочка.

Чёрный посылает Корабль с Навигационным Пределом 11 и два Корабля с Навигационным Пределом 7 в Малинди и кладёт их на единственные оставшиеся после Кораблей **Синего** пустые Ячейки. Он получает 22 Победных Очка (9+7+6) и 3 Реала (по 1 за каждый отправленный Корабль).

Персонажи

В Области Персонажей игроки могут принять предложенные Персонажами услуги или взять деньги, которые им предоставляет Васко да Гама.

Одно Действие Персонажей позволяет игроку:

► **взять одну из двух сумм Реалов**, предоставляемых в текущем Раунде Васко да Гамой. Игрок, который совершает это действие, берёт монеты с одной из двух ячеек с Реалами и кладёт их в свой резерв.

или

► **выбирает одного из Персонажей и использует его способность.**

Игрок, совершающий действие, берёт Тайл выбранного Персонажа (с игрового поля или у игрока, у которого он был до этого), кладёт его перед собой и немедленно использует способность этого Персонажа.

Игрок кладёт свой Диск Действия на клетку на игровом поле, соответствующую взятому Персонажу, чтобы обозначить, что больше никто из игроков в текущем Раунде не может выбрать этого Персонажа. Тайл выбранного Персонажа остаётся перед игроком до того момента, когда другой игрок заберёт его в следующем Раунде.

Игрок, у которого уже есть Тайл Персонажа (так как он взял его в предыдущем Раунде или получил в начале игры – о последнем читайте в разделе про подготовку к игре), может использовать это действие, чтобы взять этого же Персонажа в текущем Раунде. Он кладёт свой Диск Действия на клетку, соответствующую Персонажу, который у него уже есть, чтобы другой игрок не смог забрать его до наступления следующего Раунда.

Если был выбран Бартоломеу Диаш или Франсиско Альварес, игрок немедленно получает соответственно 2 Победных Очка или 1 Миссионера. Если был выбран Джироламо Серниджи, игрок получает право отправить в плавание Корабль Торговца.

Перед игроком может находиться любое количество Персонажей.



Пример:

В начале Раунда Тайлы Персонажей распределены следующим образом:

У Синего есть Тайл Франсиско Альвареса;

У Жёлтого есть Тайл Джироламо Серниджи;

У Чёрного есть Тайл Бартоломеу Диаша;

У Красного есть Тайл Мануэла I.

В текущем Раунде Синий решает взять деньги, предложенные Васко да Гамой: он берёт с верхней ячейки 9 Реалов и кладёт их в свой резерв.



Красный выбирает Франсиско Альвареса. Он кладёт свой Диск Действия на соответствующую клетку, просит Синего отдать ему соответствующий Тайл и кладёт его перед собой: он немедленно получает 1 Миссионера.

Чёрный решает сохранить Бартоломеу Диаша. Он кладёт свой Диск Действия на соответствующую клетку, чтобы показать, что остальные игроки уже не могут в текущем Раунде выбрать этого Персонажа, и немедленно получает 2 Победных Очка.

Жёлтый выбирает Мануэла I. Он кладёт свой Диск Действия на соответствующую клетку, просит Красного отдать ему соответствующий Тайл и кладёт его перед собой: он немедленно получает жёлтый Дополнительный Диск Действия.

Красный может совершить ещё одно действие: он выбирает Джироламо Серниджи, кладёт свой Диск Действия на соответствующую клетку, просит Жёлтого отдать ему соответствующий Тайл, кладёт его перед собой и немедленно посылает Корабль Торговца.

Мануэл I (Король)



Игрок, выбравший Мануэла I, немедленно берёт с поля Диск Дополнительного Действия своего цвета вместе с Порядковым Номером 21 или Порядковым Номером 22 (он немедленно должен сделать выбор) и кладёт их на игровое поле, на пустую Ячейку Действия (то есть туда, где сейчас нет Диска Действия) в Область, соответствующую тому действию, которое он

хочет предпринять.

Когда называется выбранный Номер (читайте об этом в разделе про совершение действий), игрок может совершить своё Дополнительное Действие. Если игрок не хочет или не может совершить это действие, он может спасовать, но не получит денег в качестве компенсации.

Если у одного из игроков есть в начале Раунда Тайл Мануэла I (так как он взял его в предыдущем Раунде или получил в начале игры, о последнем читайте в разделе про подготовку к игре), он может использовать Диск Дополнительного Действия (с Номером 21 или 22) уже во время Фазы 1. Если во время Фазы 2 другой игрок получит Тайл Мануэла I, новый владелец может немедленно использовать Порядковый Номер, оставшийся в Области Персонажей.



Пример:

У **Красного** есть с предыдущего Раунда Тайл Мануэла I. Во время Фазы 1 он выбирает Номер 21 и кладёт его вместе со своим Диском Дополнительного Действия в Область Покупки Проектов.



Во время Фазы 2 **Жёлтый** использует одно из своих действий, чтобы получить Мануэла I. Он берёт Номер 22 и кладёт его вместе со своим Диском Дополнительного Действия в Область Найма.

Когда называются Номера 21 и 22, **Красный** и **Жёлтый** совершают свои действия. В конце Раунда **Красный** вернёт свой Диск Дополнительного Действия в Область Персонажей.

Жёлтый сохраняет свой Диск Дополнительного Действия и сможет его использовать во время Фазы 1 следующего Раунда.

Бартоломеу Диаш (Командир)



Игрок, выбравший Бартоломеу Диаша, **немедленно получает 2 Победных Очка**.

Игрок, у которого **в конце Раунда** есть Тайл Бартоломеу Диаша (читайте про конец раунда ниже), **снова получит 2 Победных Очка и будет Первым Игроком в следующем Раунде**.

Пример:

Чёрный решает сохранить Тайл Бартоломеу Диаша. Он **немедленно получает 2 Победных Очка**.

Так как ни один другой игрок не может в текущем Раунде выбрать Бартоломеу Диаша, этот Тайл в любом случае останется у **Чёрного** до конца Раунда.

Он в конце Раунда ещё раз получит 2 Победных Очка и будет Первым Игроком следующего Раунда.

Франсиско Альварес (Священник)



Игрок, выбравший Франсиско Альвареса, **немедленно получает 1 Миссионера**, которого берёт из Области Персонажей (если он там есть) и кладёт в свой резерв.

В конце Раунда (читайте про конец раунда ниже) игрок с Тайлом Франсиско Альвареса **снова получит 1 Миссионера**, которого возьмёт из Области Персонажей (если он там есть) и положит в свой резерв.

Если Корабль Торговца не был отправлен в плавание (всё ещё лежит лицевой стороной вверх на колоде в Области Персонажей), игрок с Тайлом Джироламо Серниджи должен отправить его в плавание в начале этой Фазы.

Игрок берёт Корабль Торговца из Области Персонажей, кладёт его на Ячейку Корабля соответствующего значения в любой Гавани, следуя стандартным правилам размещения, и получает бонус, указанный на берегу Гавани, в которой причалил его Корабль.

Однажды размещённый в Гавани Корабль Торговца начинает подчиняться стандартным правилам мореплавания, как и обычные Корабли игроков, но не является собственностью игрока, поэтому не приносит ему Реалы или Победные Очки.



Пример:

Корабль ещё не отправлен.

*У **Жёлтого** есть Тайл Джироламо Серниджи и он решает отправить его в Момбасу. Он получает 2 Реала. Таким образом, **Жёлтый** заполняет Гавань Момбаса, где уже находятся два его Корабля.*

Затем игроки, Корабли которых находятся в Области Мореплавания, получают Победные Очки и/или Реалы.

Каждый Корабль в Области Мореплавания приносит своему владельцу **указанное на нём количество Реалов и/или Победных Очков** (независимо от его Навигационного Предела и значения Ячейки Корабля, в которой он находится).

Затем Победные Очки получают владельцы Кораблей, которые находятся в заполненных Гаванях.

Каждый Корабль, находящийся в заполненной Гавани, приносит своему владельцу **Победные Очки, указанные на берегу Гавани, в которой он стоит** (независимо от его Навигационного Предела и значения Ячейки Корабля, в которой он находится).

Например, каждый Корабль в заполненной Гавани в Момбасе принесёт своему владельцу 3 Победных Очка.

Гавань считается заполненной, если в ней заняты все Ячейки Кораблей.

После того как Победные Очки будут получены, Корабли, расположенные в заполненных Гаванях, отправляются в следующую Гавань или убираются из игры. Оставшиеся в игре во время этой Фазы Корабли имеют возможность получить Реалы и/или Победные Очки во время Фазы 3 следующего Раунда.

Начиная с Каликута и двигаясь вниз, проверьте статус каждой Гавани (то есть, игроки по очереди проверяют: Каликут, Малинди, Момбасу, Мозамбик, Терра-да-Боа-Женти и, наконец, Натал):

Если Гавань НЕ заполнена (то есть, в ней есть пустые Ячейки Кораблей), находящиеся в ней Корабли остаются на месте и не плывут дальше. Такая Гавань пропускается, и игроки проверяют следующую, находящуюся непосредственно под ней Гавань.

Если Гавань заполнена (то есть, все Ячейки Кораблей заняты), находящиеся в ней Корабли ОБЯЗАНЫ плыть дальше.

Первым в дальнейшее плавание отправляется Корабль, находящийся в самой левой Ячейке, за ним следует Корабль, находящийся в соседней Ячейке справа и т.д.

► **Перемещающийся Корабль отправляется к следующей Гавани** (то есть, плывёт вверх. Например, следующая после Мозамбика Гавань – Момбаса), **если там есть пустые Ячейки Кораблей со значением, которое равно или ниже его Навигационного Предела.**

Корабль кладётся на пустую Ячейку соответствующего значения в следующей Гавани. Если там есть несколько подходящих Ячеек, Корабль должен быть помещён на самую левую Ячейку.

► Если в следующей Гавани нет пустых Ячеек или есть только Ячейки с более высоким значением, чем Навигационный Предел Корабля; или если Корабль находится в заполненной Гавани Каликута (последней, самой верхней Гавани), – перемещение Корабля невозможно, и он немедленно убирается из игры.

Все находящиеся на поле Капитаны возвращаются в резерв соответствующих игроков, чтобы они могли быть использованы в последующих Раундах.

Фаза 3 считается завершённой, когда будут проверены все Гавани.



Гавань Каликута заполнена.

Красный получает 11 Победных Очков и 1 Реал (1 Очко и 1 Реал указаны на его Кораблях; 10 Очков (по 5 за каждый Корабль) он получает за заполненную

Гавань).

Чёрный получает 6 Победных Очков (1 Очко указано на его Корабле и 5 на Гавани).

Жёлтый получает 7 Победных Очков (2 Очка указаны на его Корабле и 5 на Гавани).

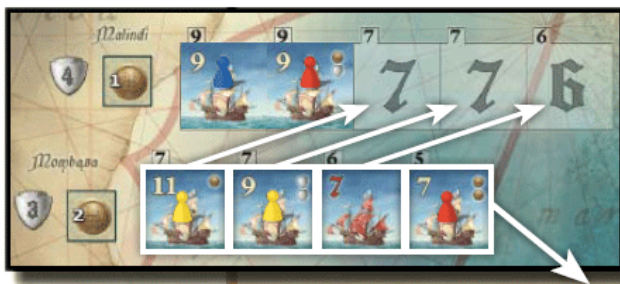
Синий получает 7 Победных Очков (2 Очка указаны на его Корабле и 5 на Гавани).

После Каликута нет Гавани, поэтому все перечисленные выше Корабли сбрасываются и убираются из игры. Капитаны кладутся обратно в резерв соответствующих игроков.



Гавань Малинди не заполнена.

Красный получает 1 Победное Очко и 1 Реал, указанные на его Корабле. Корабли **Синего** и **Красного** остаются на месте. Проверяется следующая Гавань.



Гавань Момбаса заполнена.

Жёлтый получает 8 Победных Очков и 1 Реал (2 Очка и 1 Реал указаны на его Кораблях; 6 Очков (по 3 за каждый Корабль) он получает за заполненную Гавань). **Красный** получает 3 Победных Очка и 2 Реала (2 Реала указаны на его Корабле; 3 Очка за Гавань).

Корабли уплывают в следующую Гавань слева направо: сначала Корабль **Жёлтого** с Навигационным Пределом 11 отправляется на самую левую свободную Ячейку (7) в

Малинди, затем Корабль **Жёлтого** с Навигационным Пределом 9 отправляется на следующую Ячейку (7) в Малинди и, наконец, Корабль Торговца с Навигационным Пределом 7 отправляется на Ячейку 6 в Малинди. Больше в Малинди нет пустых Ячеек, поэтому Корабль **Красного** с Навигационным Пределом 7 сбрасывается и убирается из игры. Капитан возвращается в резерв **Красного**.



Гавань Мозамбика заполнена.

Синий получает 4 Победных Очка и 3 Реала (3 Реала указаны на его Кораблях; 4 Очка (по 2 за каждый Корабль) он получает за заполненную Гавань).

Чёрный получает 2 Победных Очка за заполненную Гавань.

Корабли перемещаются слева направо в Момбасу: сначала отплывает Корабль **Синего** с Навигационным Пределом 6 и ставится на клетку 6 в Момбасе, затем отплывает Корабль **Чёрного** с Навигационным Пределом 6 и ставится на клетку 5 в Момбасе.

Корабль **Синего** с Навигационным Пределом 4 имеет недостаточный для перемещения Навигационный Предел (в Момбасе нет Ячеек со значением 4), поэтому он сбрасывается и убирается из игры. Капитан возвращается в резерв **Синего**.



Гавань Terra-da-Boa-Jенти не заполнена.

Красный получает 1 Реал, указанный на его Корабле. Корабль **Красного** с Навигационным Пределом 4 остаётся на месте.

Гавань Натал пуста. Все Гавани проверены. Игроки могут переходить к концу раунда.

Корабли, находящиеся в теперь заполненной из-за перемещения Гавани Малинди, получат по 4 Победных Очка во время Фазы 3 следующего Раунда.

Конец Раунда

В конце 1-го, 2-го, 3-го и 4-го Раундов:

- Уберите из игры все Проекты, которые не были куплены в только что закончившемся Раунде. Поместите 7 новых Проектов (стороной Проекта вверх) в Область Покупки Проектов, взяв из их колоды с самым маленьким номером, лежащей возле поля (верхний Проект из колоды должен быть помещён на клетку Проекта Сан Габриель, а другие 6 Проектов – на 6 верхних клеток). Если одна из колод закончилась, возьмите Проекты из следующей колоды, следуя нумерации (I→II→III).
- Возьмите верхний Тайл из колоды Кораблей Торговца, находящейся в Области Персонажей, и поместите его лицевой стороной вверх наверх этой колоды.
- Уберите все оставшиеся в Области Персонажей монеты и поместите их в банк.
- Переместите на один шаг Маркер Раунда, чтобы обозначить номер будущего Раунда.
- Пополните Секции в Области Найма: начиная с самой правой Секции, возьмите из мешочка за каждую активную секцию в Области Найма по 3 Матроса. Если в Секции

менее 3 пустых клеток, Матросы должны заполнить только свободные клетки (то есть, в каждой Секции не может находиться более 5 Матросов). Если в мешочке кончились Матросы, пополнение Секций немедленно прекращается.

- Игрок с Тайлом Франсиско Альвареса получает и кладёт себе в резерв 1 Миссионера, который берётся из Области Персонажей, если он там есть. Игрок с Тайлом Бартоломеу Диаша будет Первым Игроком в следующем Раунде и получает 2 Победных Очка.
- Верните все Диски Действия, находящиеся на клетках Персонажей, в резерв игроков.
- Если Тайл Мануэла I сменил владельца во время только что закончившегося Раунда, потерявший его игрок должен вернуть Дополнительный Диск Действия в Область Персонажей.

Конец игры

В конце 5-го Раунда игрок с Тайлом Франсиско Альвареса получает и кладёт себе в резерв 1 Миссионера (берётся из Области Персонажей, если он там есть), а игрок с Тайлом Бартоломеу Диаша получает 2 Победных Очка.

Игроки теперь получают возможность спустить на воду любые находящиеся перед ними Проекты, если на них есть соответствующий экипаж и Капитан. Затем игра заканчивается.

Каждый игрок получает:

- 1 Победное Очко за каждые имеющиеся у него в резерве 3 Реала,
- 3 Победных Очка за каждый имеющийся перед ним спущенный на воду Корабль с Капитаном на борту.

Победителем становится игрок, набравший к этому моменту больше всех Победных Очков.

В случае ничьей победителем становится игрок, у которого в Области Мореплавания больше всех Кораблей.

В случае дальнейшей ничьей побеждает игрок, перед которым на столе больше всех Матросов.

Имя победителя навсегда останется в анналах истории!