

NAVEGADOR

Avant-propos

Les valeurs entre crochets sont celles à prendre en compte en phase I, puis II, puis III.
Cr. désigne les cruzados.

Mise en place

- Placer les cubes de prix des ressources sur la 4^e ligne en partant du haut.
- Chaque joueur commence avec 2 bateaux sur la zone Portugal, son ouvrier sur la case 3, 200 Cr., un privilège du Roi, et son plateau personnel comportant une usine joker orange, un chantier naval et une église.
- Répartir aléatoirement et face cachée les tuiles Colonies sur les emplacements respectifs (il doit en rester une de chaque qui n'est pas utilisée).
- Placer un jeton Privilège sous chaque arche.
- Placer un jeton « Double perte » sur Nagasaki. Placer un disque « Explorateur » sur chaque case maritime, sauf le Portugal.
- Placer les bâtiments restants sur leurs lignes respectives (remplir de gauche à droite).
- Le dernier joueur dans l'ordre du tour reçoit la carte Navegador.

Actions

Les 3 premières actions dans le sens horaire sont gratuites, les suivantes coûtent 1 bateau chacune.

- *Workers (Travailleurs)* : 50 Cr. / église + [100 - 200 - 300] Cr. par ouvrier supplémentaire, dans la limite de 9 ouvriers. Au delà, le joueur doit payer 50 Cr. / église pour recevoir 100 Cr. / église.

- *Ships (Bateaux)* : 50 Cr. / chantier naval + [100 - 200 - 300] Cr. par bateau supplémentaire, dans la limite de 7 bateaux. Au delà, le joueur doit payer 50 Cr. / chantier naval pour recevoir 100 Cr. / chantier naval. Les nouveaux bateaux partent du Portugal.

- *Naviguer (Sailing)* : Chaque bateau peut naviguer dans [1 - 2 - 3] régions. Quand un joueur entre dans une nouvelle région, il perd un bateau (2 si « double perte ») et doit donc en amener un autre pour récupérer le jeton Explorateur. On dévoile alors les colonies et le joueur gagne comme récompense la valeur de la plus petite colonie.

- *Colony (Colonie)* : Pour fonder une colonie, il faut 1 bateau dans la région concernée et 2 ouvriers à Lisbonne. Le joueur paye alors le prix de la plus petite colonie. Un joueur peut fonder autant de colonies qu'il le souhaite, et qu'il le peut.

- *Buildings (Bâtiments)* : Pour construire un bâtiment, le joueur doit acquitter le plus faible prix et disposer des ouvriers nécessaires. Pour construire plusieurs bâtiments, le joueur additionne les ouvriers demandés, qui ne doit donc pas dépasser le nombre d'ouvriers dont il dispose.

- *Privilege (Privilege)* : Payer 1 ouvrier pour prendre l'un des privilèges disponibles. Le joueur reçoit une rémunération égale au nombre d'exemplaires de la catégorie correspondante au jeton multiplié par la valeur de la case recouverte. Un joueur ne peut pas prendre de privilège s'il n'a que 2 ouvriers. Maximum 3 privilèges par colonne.

- *Marché (Market)* : Chaque joueur décide, pour chaque marchandise, s'il la transforme avec les usines dont il dispose ou s'il la vend avec les colonies dont il dispose. Le prix de transformation est indiqué dans la dernière colonne, le prix de vente dans la colonne de la ressource. Une fois cela fait, le marqueur de la marchandise augmente/baisse du nombre de ressources transformées/vendues.

Navegador : Le joueur qui en dispose peut faire une action Naviguer n'importe quand jusqu'à son prochain tour complet de la roue. Ensuite, la tuile passe à son voisin de droite.

Changement de phase

A la fin du tour du joueur qui, via l'action Naviguer, a fait arriver au moins l'un de ses bateaux au Cap de Bonne-Espérance, puis à Malacca.

Fin de la partie

A la fin du tour où un joueur a découvert Nagasaki ou a construit le dernier bâtiment, chaque joueur joue encore une fois, et la partie s'arrête.

Décompte

Avant le décompte, chaque joueur place son privilège du Roi dans la colonne de son choix, sans recevoir la récompense financière. Il vaut 2 dans les catégories Chantier naval et Eglise, 1 dans les autres.

- 1 PV / ouvrier
- 1 PV / bateau
- 1 PV / 200 Cr.
- Usines, colonies, explorateurs, chantiers navals, églises : PV = nb d'exemplaires * somme des privilèges