



Caravelas

SPIELREGELN

1. Einleitung

Dieses Spiel wurde durch die erstaunlichen Leistungen eines Volkes an der Westspitze Europas gegen Ende des fünfzehnten Jahrhunderts angeregt. Zu einer Zeit, als viele Menschen noch glaubten, die Erde sei flach und mit einfachsten Methoden der Navigation brachen die Portugiesen zu ihren Seereisen auf, entdeckten neue Länder, trafen neue Völker und machten diese „neuen Welten“ ihrer Welt bekannt.

In dieser Epoche mussten alle Segelschiffe, die von ihrer langen Überseefahrt zurückkehrten, im Hafen von Lissabon eine besondere Steuer abgeben: die „Vintena da Pimenta“ oder „Pfeffer-Steuer“. Diese Beträge dienten zum Bau eines Klosters bei Lissabon, Santa Maria de Belém, auch bekannt als das Jerónimos-Kloster.

Diese Anlage ist heute Weltkulturerbe. Sie gilt auch als zeitloses Symbol einer Epoche, in der die Portugiesen in ihre Fähigkeiten vertrauten, über sich selbst hinauswuchsen und historische Bedeutung erlangten. Dieses Spiel ist eine bescheidene Ehrung dieses Zeitalters, und ganz im Geiste dieser Epoche fragen wir nun Sie: Haben Sie den Mut, das Kap der Guten Hoffnung zu umschiffen?

Zum Spielen müssen Sie nicht erst sämtliche Regeln auswendig lernen. Am besten legen Sie das Spielbrett in Reichweite aller Spieler auf den Tisch, lesen die Spielregeln durch und achten auf die Abbildungen. Dann spielen Sie mit etwas Abenteuerlust drauflos – und schauen bei Unklarheiten in diesem Regelheft nach. Und nun: Mast- und Schotbruch!

Ein Spiel von Gil d'Orey

Für 2-4 Spieler > 60-90 Minuten > ab 8 Jahre





2. Ziel des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten SIEG-PUNKTE (auch als SP bezeichnet) erzielt hat. Es gibt 3 Wege, um SP zu erhalten: Entdeckungen machen, Handel treiben und Beiträge zum Bau des Klosters Jerónimos leisten. Das Spiel endet nach der Spielrunde, in der das letzte JERÓNIMOS - BAUTEIL erworben wird.

3. Spielmaterial

SPIELMATERIAL FÜR JEDEN SPIELER:



SEGELSCHIFFE

Die Segelschiffe werden zur Fortbewegung auf dem Spielplan benützt. Jedes einzelne „Schiff“ steht dabei für eine ganze Flotte aus Karavellen und Naus. Der

Einfachheit halber wird in den Spielregeln vom jeweiligen „Schiff“ eines Spielers gesprochen.

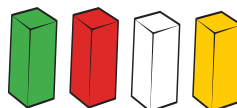
SPIELER-TABLEAUS

Es gibt 4 Spieler-Tableaus.



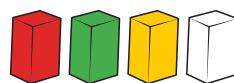
ENTDECKUNGS - DENKMÄLER

Es gibt 80 Denkmäler, 20 in jeder Farbe.



ZUGREIHENFOLGEN-STEINE

Es gibt je einen dieser Steine in den 4 Spieler-Farben. Diese dienen zur Festlegung der Zugreihenfolge zu Beginn jeder Runde.



PUNKTE-MARKER

Es gibt je einen Punkte-Marker in den 4 Spieler-Farben. Mit diesen werden die Siegpunkte auf der Siegpunkte-Skala angezeigt.



NAVIGATIONS-MARKER



(Gleiches Material wie die PUNKTE-MARKER).

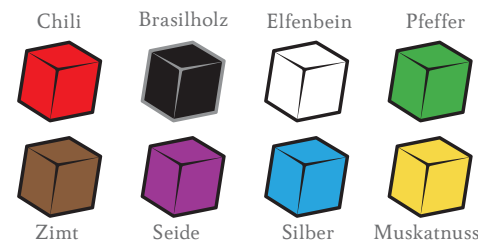
Es gibt 12 Navigations-Marker je Spieler-Farbe.

Diese Marker werden auf den SPIELER-TABLEAUS benutzt.

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL:

WAREN

Es gibt 4 Waren (Holzwürfel) in 8 verschiedenen Farben. Jeder Holzwürfel stellt einen Rohstoff oder ein Gewürz dar.



ZIEL-KARTEN

Es gibt 32 Karten dieser Sorte.



EREIGNIS - KARTEN

Es gibt 86 Karten dieser Sorte.

UNTERGANGS - MARKER

Es gibt 8 dieser schwarzen Marker zur Kennzeichnung gesunkener Schiffe.



JERÓNIMOS - BAUTEILE

Diese 5 Bauteile stellen das Kloster Jerónimos in seiner Entstehungsphase dar.



WÜRFEL

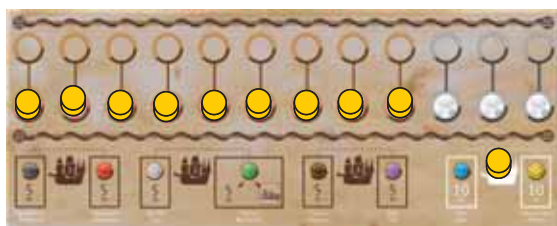
Es gibt 1 Würfel.





4. Spielvorbereitung

Vor Beginn des Spiels wählt jeder Spieler eine Farbe und setzt sein Schiff auf das Feld LISSABON (gelber Rand). Jeder bekommt ein SPIELER-TABLEAU, das seine Flotte darstellt. Das Tableau zeigt die Anzahl der Schiffe sowie deren Zustand. 9 NAVIGATIONS-MARKER werden auf die Kreise mit dem Kreuz Christi gelegt, während ein weiterer Marker das 4. Schiff blockiert. Die ZIEL-KARTEN werden gleichmäßig und verdeckt an alle Spieler verteilt. Bei 3 Spielern werden die übrigen verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.



Beispiel eines SPIELER-TABLEAUS zu Spielbeginn.

5. Spielverlauf

Das Spiel wird in Runden gespielt, in denen jeder Spieler einmal am Zug ist. Ein Zug kann aus den Aktionen Fortbewegung (= Navigation / Segeln), Handel und Entdeckungen bestehen.

Hier werden die Bauteile des Klosters Jerónimos bereitgelegt. Die Anzahl der Teile variiert je nach Spieleranzahl:

2 Spieler:

Teile 1, 2 und 3 auslegen.

3 Spieler:

Teile 1, 2, 3 und 4 auslegen.

4 Spieler:

Teile 1, 2, 3, 4 und 5 auslegen.

Da die Spielreihenfolge noch nicht feststeht (siehe Kap.6), werden die ZUGREIHEN-FOLGEN-STEINE vor Spielbeginn hier beliebig platziert.

Die PUNKTE-MARKER werden auf der Null gestapelt. WICHTIG: Erhaltene Siegpunkte werden im Verlauf des Spiels sofort auf dieser Skala angezeigt.

Die Schiffe werden auf das Feld LISSABON gestellt.

Hier wird nach Beginn der ersten Runde der verdeckte Nachzieh-Stapel EREIGNIS-Karten platziert.





6. Spielreihenfolge festlegen

Zu Beginn jeder Runde darf die Spielreihenfolge der Spieler aufgrund einer Versteigerung verändert werden. Geboten wird mit den NAVIGATIONS-MARKERN. Ein Gebot besteht aus dem Verschieben von Markern auf dem Spieler-Tableau (siehe Abbildung 4 und 5), die dann in der folgenden Runde nicht mehr genutzt werden können – es sei denn, sie werden aufgrund einer EREIGNIS – Karte zurückgewonnen. Der erste Spieler kann eine beliebige Anzahl NAVIGATIONS-MARKER als Gebot setzen – auch keinen. Danach können der Reihe nach alle anderen Spieler ein Gebot abgeben, bis niemand mehr mitbieten möchte. Dabei muss jedes abgegebene Gebot das bisherige Höchstgebot übertreffen, es gibt aber keine Obergrenze für die Anzahl gesetzter NAVIGATIONS-MARKER. Ein Spieler, der während eines Durchgangs kein Gebot abgegeben hat, kann danach erneut „einsteigen“ und „im Spiel“ bleiben. Kein Spieler ist gezwungen, mitzubieten. Gibt niemand ein Gebot ab, bleibt die Spielreihenfolge erhalten. Der Spieler mit dem höchsten Gebot setzt seinen Zugreihenfolgen-Stein auf die Position seiner Wahl (normalerweise Position 1, es kann aber auch eine andere sein). Anschließend wählt der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot eine freie Position und platziert dort seinen Spielstein. Und so weiter, bis die Spielreihenfolge festgelegt ist. Steine von Spielern, die weniger geboten haben, werden jeweils nach hinten verschoben. Nach der Festlegung der Spielreihenfolge für die erste Runde (und nur dann!) werden die gemischten EREIGNIS - Karten wie folgt verdeckt ausgeteilt:

- Der 1. Spieler bekommt 4 Karten
- Der 2. Spieler bekommt 5 Karten
- Der 3. Spieler bekommt 6 Karten
- Der 4. Spieler bekommt 7 Karten

ACHTUNG:
DIESE VERTEILUNG
GILT NUR FÜR DIE 1. RUNDE
Ab der zweiten Runde werden die
EREIGNIS-Karten jedes Spielers
auf 5 ergänzt, die dann in der
folgenden Runde
ausgespielt werden können.

Beispiel für die Veränderung der Spielreihenfolge vor einer Runde:

Zu Beginn der Runde muss sich der grüne Spieler als erster entscheiden, ob er ein Gebot abgeben möchte. (Abb.1) Er zeigt kein Interesse, NAVIGATIONS-MARKER auszugeben. Der gelbe Spieler ebenso wenig. Aber der rote Spieler hat es darauf angelegt, Startspieler der nächsten Runde zu werden.

Hierfür bietet er zunächst einen NAVIGATIONS-MARKER. Der weiße Spieler möchte ebenfalls Startspieler werden und überbietet Rot mit zwei Markern. Grün und gelb zeigen weiterhin kein Interesse.

Der rote Spieler erhöht sein Gebot um zwei Marker auf drei. Der weiße Spieler gibt auf und bleibt bei seinem Gebot (Abb.4 und 5). Grün und Gelb bieten auch jetzt noch nicht. In einem letzten Durchgang möchte kein Spieler sein Gebot ändern.

Nun suchen sich die Spieler, die ein Gebot abgegeben haben, entsprechend der Reihenfolge ihrer Gebote eine Position aus (Abb.2) und die Runde startet mit der neuen Spielreihenfolge (Abb.3).



Abb.1 – Zu Beginn der ersten Runde des Spieles sind die Positionen der ZUGREIHENFOLGEN-STEINE zufällig verteilt.

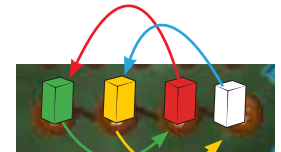


Abb.2 – Nachdem die Spielreihenfolge festgelegt wurde, werden die ZUGREIHENFOLGEN-STEINE versetzt.

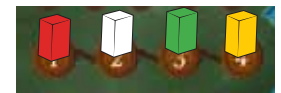


Abb.3 – Jetzt können die Spieler die Runde beginnen. Der rote Spieler hat allerdings 3 NAVIGATIONS-MARKER weniger, die er in seinem Zug nutzen kann, der weiße Spieler zwei.

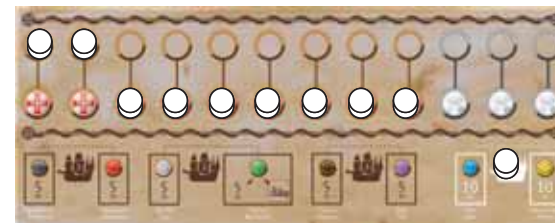
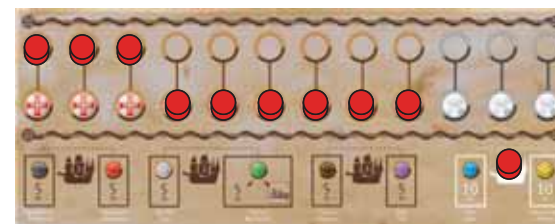


Abb.4 und 5 Die Spieler-Tableaus mit den als Gebot gesetzten NAVIGATIONS-MARKERN.





7. Der Spielplan

Auf dem Spielplan ist die Meeresfläche mit einem unregelmäßigen Raster überzogen, das größtenteils aus Sechseck-Feldern besteht. Die Spieler befahren diese Ozeane mit ihren Schiffen von Feld zu Feld.

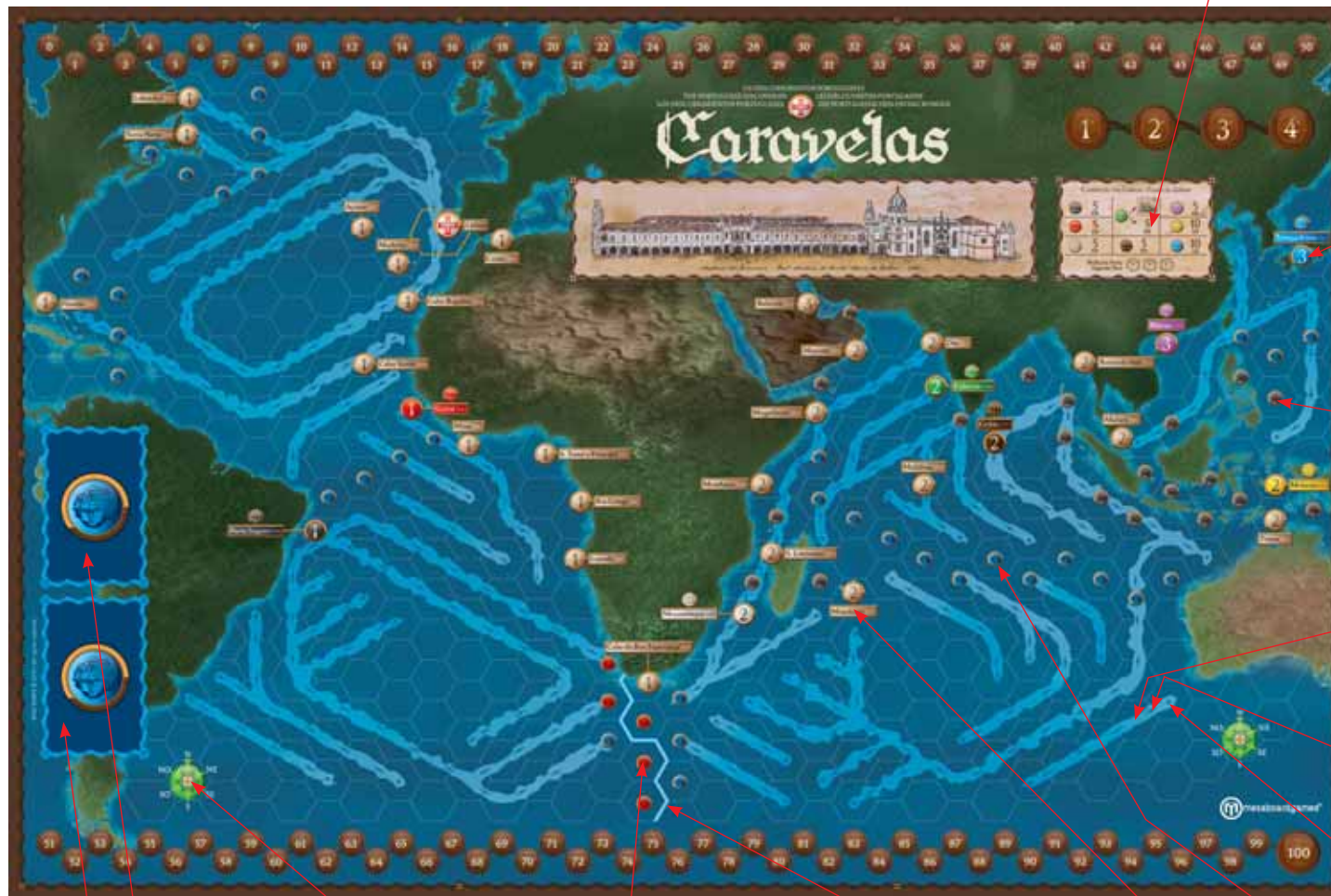


Tabelle mit Kosten und SP-Angaben für die einzelnen Aktionen.

In 8 Handelshäfen weltweit können die Spieler Waren laden. Diese Häfen haben jeder eine andere Farbe, die sie von den restlichen Häfen unterscheidet und sind mit einem Würfel-Symbol gekennzeichnet, dessen Farbe die Ware bezeichnet, die geladen werden kann. Hier ist es der japanische Hafen Tanegashima, wo Silber (blau) geladen werden kann. (Kap. 11)

Das Ziehen auf Felder mit Piraten-Symbol kostet einen Marker extra. (Kap. 8)

Dieser hellere Bereich stellt eine Zone mit stetem Wind / Strömung dar. Die Pfeile geben die Richtung von Wind und Strömung an. Der kleine Kreis zeigt das Ende dieser Zone. (Kap. 11)

Bereiche für den verdeckten Nachzieh- und den offenen Ablagestapel an EREIGNIS-Karten (Kap. 11)

Die Windrose zeigt die Richtungen an, in die ein Schiff gezogen wird, wenn eine EREIGNIS-Karte „Sturm mit Windrose“ ausgespielt wurde. (Kap. 10)

EREIGNIS-Symbol in rot: Hier kommt der Würfel ins Spiel. (Kap. 8)

Grenze zwischen den beiden Ozeanen. (Kap. 10)

Häfen, an denen KEIN Handel stattfinden darf, haben alle dieselbe Farbe und tragen nur ihren Namen und das Datum ihrer Entdeckung. Hier kann KEINE Ware geladen werden.

Auf Feldern mit blauen Wind-Symbolen muss eine EREIGNIS-Karte ausgespielt werden.



8. Fortbewegung / EREIGNISSE / Piraten

Die Felder auf dem Spielplan werden durch helle Linien und / oder Landmassen begrenzt. Einige Felder enthalten Symbole unterschiedlicher Bedeutung. Felder mit Hafen sind durch die Kreise mit Zahl gekennzeichnet, NICHT durch deren Namens- / Datumstafeln.



Alle Spieler starten in Lissabon, dem Feld mit dem Kreuz Christi.

Rot umrandet sind Beispiele für Felder mit Häfen.

Schiffe ziehen immer von einem Feld auf ein angrenzendes Feld. Sie dürfen nicht zwischen zwei Feldern ziehen, die ausschließlich durch Land getrennt sind.



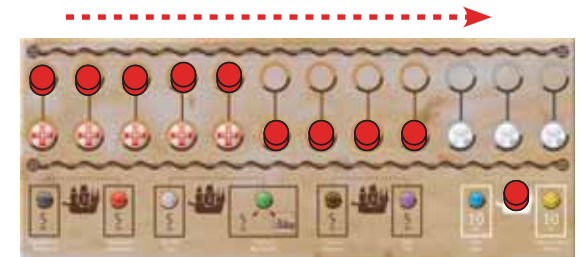
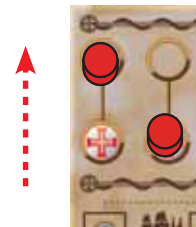
Die roten Pfeile zeigen VERBOTENE Fortbewegungen, die grünen erlaubte Fortbewegungen.

Entlang der Pfeile in den hellen Bereichen mit stetigem Wind / Strömung kostet die Fortbewegung keine Marker. Solange sich das Schiff entsprechend der Pfeile fortbewegt, kann es beliebig weit ziehen.



Hier sieht man einen hellen Bereich und die Pfeile, welche die Richtung von Wind und Strömung anzeigen.

Bewegt ein Spieler sein Schiff entgegen der Pfeilrichtung oder über eine Linie ohne Pfeil hinweg, verbraucht er in der Regel einen NAVIGATIONS-MARKER pro Feld (siehe Seite 7). Er verschiebt einen MARKER auf seinem Spieler-Tableau auf den entsprechenden leeren Kreis. Die Marker werden immer von links nach rechts verbraucht.



ANZAHL DER SCHIFFE AUF EINEM FELD

Es gibt keine Einschränkung für die Anzahl von Schiffen, die sich auf einem Feld befinden.

Während seiner Fortbewegung kann ein Schiff mehrere Felder mit verschiedenen Symbolen passieren.

PIRATEN

Zieht ein Schiff auf ein Feld mit „Piraten“-Symbol, verbraucht es sofort einen zusätzlichen NAVIGATIONS-MARKER - es sei denn, er spielt eine Ereignis-Karte „Günstiger Wind“ aus (s. S. 9).



EREIGNISSE (blau)

Zieht sein Schiff auf ein solches Feld, muss der Spieler eine beliebige EREIGNIS-KARTE ausspielen. (siehe Kapitel über EREIGNIS-KARTEN).





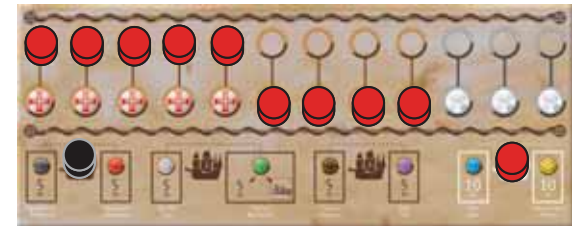
EREIGNISSE (rot)

Zieht sein Schiff auf ein solches Feld, spielt der Spieler KEINE Karten aus, sondern wirft einmal den roten Würfel.

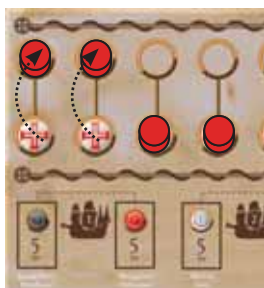
Würfelt er eine leere Seite, kommt die Flotte heil durch den Sturm. Würfelt er eine 1, geht ein Schiff seiner Flotte unter. Der Spieler wählt eines seiner Schiffe aus und platziert einen schwarzen Marker darauf. Dies zeigt an, welche beiden Arten von Ware er nicht mehr transportieren kann. Falls er bereits solche Ware geladen hat, geht sie verloren.



Auf diesem SPIELER-TABLEAU des roten Spielers sehen wir das Ergebnis, nachdem seine Flotte das Kap der guten Hoffnung umschifft hat. Er zog auf ein rotes EREIGNIS-



Feld und würfelte eine EINS – eines seiner Schiffe ging unter. Der Spieler suchte sich Schiff 1 aus und verlor seine Ware. Er hat daher einen schwarzen UNTERGANGS-MARKER auf das Schiff gesetzt. Bei der Ankunft in LISSABON wird die Flotte wiederhergestellt und alle schwarzen Marker werden entfernt.



In der obigen Abbildung hat das gelbe Schiff für die gezeigte Fortbewegung keinen NAVIGATIONS-MARKER verbraucht, da es stets entlang der Pfeile gesegelt ist. Das rote Schiff hingegen musste bereits 2 NAVIGATIONS-MARKER verbrauchen, da es auch unabhängig von den hellen Bereichen segelte (rote Kreise).

Das gelbe Schiff hat sich 2 Felder weit fortbewegt. Dafür wurden 3 NAVIGATIONS-MARKER verbraucht, da zwei Felder ohne günstigen Wind angesteuert wurden und ein Feld mit Piraten-Symbol, das einen zusätzlichen Marker erforderte.

Der rote Spieler hat sich ebenfalls 2 Felder weit fortbewegt. Er hat jedoch nur einen NAVIGATIONS-MARKER verbraucht, da er sich ausschließlich entlang der Pfeile im hellen Bereich bewegt, dabei allerdings ein Feld mit Piraten-Symbol passiert hat.

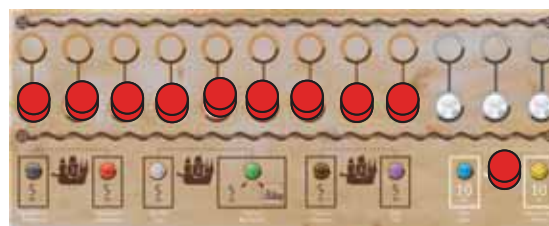


ENDE EINES ZUGES:

Der Zug eines Spielers endet, wenn EINE der folgenden Bedingungen eintritt:

- >Der Spieler beendet von sich aus die Fortbewegung seines Schiffs.
- >Sobald alle NAVIGATIONS-MARKER verbraucht wurden (Ausnahme: Der Spieler zieht zuletzt auf ein blaues EREIGNIS-Feld, spielt eine EREIGNIS-Karte „Günstiger Wind“ aus und erhält zwei NAVIGATIONS-MARKER zurück). Das Schiff bleibt auch dann auf dem mit dem letzten Marker erreichten Feld stehen, wenn es ein heller Bereich mit günstigem Wind / Strömung ist, und eine weitere Fortbewegung keine Marker verbrauchen würde.
- >Der Spieler spielt eine EREIGNIS - Karte „Flaute - STOP“ aus (siehe Seite 11).

>Hat seine Flotte Lissabon angelaufen und die dortigen Aktionen sind beendet, darf sie NICHT weitersegeln. Der Zug des Spielers endet dort.



Nach Beendigung seines Zuges erhält der Spieler seine verbrauchten NAVIGATIONS-MARKER zurück (er setzt sie wieder auf die Kreise mit dem Kreuz Christi) und bekommt zusätzliche EREIGNIS - KARTEN, so dass seine Kartenhand wieder 5 Karten umfasst.

9. Entdeckungen

Auf der Weltkarte sind außer Lissabon 32 Hafenstädte verzeichnet. Um einen dieser Häfen zu erreichen, muss ein Spieler mit seinem Schiff auf dem Feld mit dem entsprechenden Schild ziehen.

Der erste Spieler, der einen Hafen erreicht, kann dort ein ENTDECKUNGS-DENKMAL in seiner Farbe errichten und SP entsprechend der Zahl auf dem Schild erhalten. Ein Hafen mit Denkmal kann auch weiterhin von allen Spielern angelaufen werden, sie erhalten aber keine SP mehr.

Bei dieser Fortbewegung verbraucht der Spieler 4 NAVIGATIONS-MARKER (siehe rote Kreise). Die Häfen von Malakka und Ceylon wurden noch von niemanden angelaufen, daher errichtet er in beiden Häfen ein ENTDECKUNGS-DENKMAL in seiner Farbe. Er erhält also 4 SP (2SP für Malakka und 2SP für Ceylon). Die SP werden sofort auf der Siegpunkte-Skala abgetragen. Zudem kann er in Ceylon Zimt laden (brauner Würfel).



10. Die EREIGNIS - und ZIEL - Karten

Zieht ein Schiff auf ein blaues EREIGNIS - Symbol, bleibt es zunächst stehen und der Spieler MUSS eine seiner EREIGNIS-Karten ausspielen. Diese Karten haben Auswirkungen auf sein eigenes Schiff und ggf. auf die Schiffe der Mitspieler (siehe BONUS-FORTBEWEGUNGEN FÜR MITSPIELER). EREIGNIS- und PIRATEN- Symbole, auf die man aufgrund von EREIGNIS- Karten zieht, werden ignoriert. Auch ist der Effekt der hellen Bereiche mit stetigem Wind / Strömung außer Kraft gesetzt. Dies gilt für den Spieler am Zug ebenso wie für die BONUS-FORTBEWEGUNGEN der Mitspieler. Zuerst werden die Auswirkungen auf die Mitspieler abgehandelt, dann die auf das eigene Schiff. Danach kann, wenn möglich, weitergesegelt werden. Hat der Spieler keine EREIGNIS-Karte auf der Hand, darf er auf kein Feld mit dem blauen EREIGNIS-Symbol ziehen. Es gibt 4 Arten von EREIGNIS-Karten.





Über die Auswirkungen dieser Karten auf die Mitspieler siehe Kästen auf Seite 10 – BONUS-FORTBEWEGUNG



› EREIGNIS-KARTE

Sturm mit Symbol in rot

Spielt der Spieler diese Karte aus, muss er die oben rechts angegebene Anzahl an NAVIGATIONS-MARKERN verbrauchen. Er kann die Karte nur ausspielen, wenn er die hierfür benötigten NAVIGATIONS-MARKER auch zur Verfügung hat. Ein Spieler, der nur noch 3 NAVIGATIONS-MARKER zur Verfügung hat, darf zum Beispiel keine ER-

EIGNIS-Karte mit der Anzahl -4 ausspielen. Kann er keine andere Karte ausspielen, darf er nicht auf das EREIGNIS-Feld ziehen.



› EREIGNIS-KARTE

Sturm mit Windrose

Diese Karte stellt einen Sturm dar, der die Flotte vom Kurs abbringt. Spielt ein Spieler diese Karte aus, muss er sein Schiff 2 Felder in die angegebene Richtung ziehen. Eine Küste oder der Rand des Spielplans stoppen die Bewegung. Das gleiche gilt für Felder, die keine Kante in der angegebenen Richtung aufweisen.

Die Windrose auf dem Spielbrett zeigt die korrekten Richtungen an. Alle Felder sind entweder durch Land oder eine helle Kante in einer exakten Richtung begrenzt. Es kann also stets festgestellt werden, ob eine konkrete Bewegung möglich ist oder nicht.



EREIGNIS-KARTE – **Günstiger Wind**

Diese Karte kann auf zweierlei Weise genutzt werden: ENTWEDER als günstiger Wind auf einem blauen EREIGNIS-Feld ODER als Verteidigung gegen Piraten auf einem Feld mit Piraten-Symbol.

Wird sie aufgrund eines EREIGNIS-Feldes ausgespielt, können 2 verbrauchte NAVIGATIONS-MARKER wiedergewonnen werden. Wenn also ein Spieler diese Karte ausspielt, obwohl er noch keinen NAVIGATIONS-MARKER verbraucht hat, ist die Karte für ihn wirkungslos.

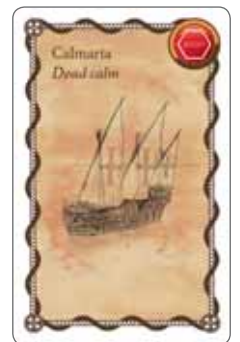
ODER

Zieht ein Spieler auf ein Feld mit Piraten-Symbol, kann er diese Karte ausspielen und damit die Extra-Ausgabe eines NAVIGATIONS-MARKERS vermeiden. In diesem Fall erhält er keine NAVIGATIONS-MARKER zurück und die Karte hat keine Auswirkung auf die Mitspieler.

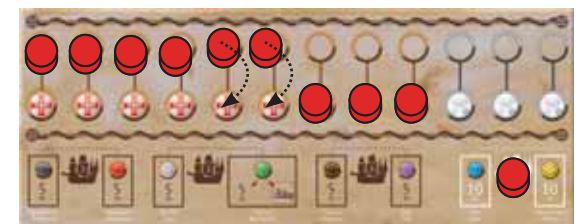


EREIGNIS-KARTE – **Flaute**

Spielt ein Spieler diese Karte, endet sein Zug sofort, ob er noch NAVIGATIONS-MARKER übrig hat oder nicht. Diese Karte hat KEINE Auswirkung auf die Mitspieler.



Auf einem EREIGNIS-Feld spielt der rote Spieler eine Karte GÜNSTIGER WIND aus. Er erhält zwei NAVIGATIONS-MARKER zurück, die er bereits verbraucht hatte und die ihm erneut für diesen Zug zur Verfügung stehen.





BONUS-FORTBEWEGUNGEN FÜR MITSPIELER

Die EREIGNIS - Karten haben größtenteils auch Auswirkungen auf die Mitspieler. BEVOR der Spieler seinen Zug aufgrund der Karte weiter ausführt, können ALLE anderen Spieler ihre Schiffe, die sich im selben Ozean befinden, fortbewegen, auch dann, wenn sie in einem Hafen vor Anker liegen. Diese BONUS-FORTBEWEGUNG für Mitspieler ist NICHT zwingend und wird in Spielreihenfolge durchgeführt. Zudem gelten folgende Regeln.

>Es profitieren nur die Mitspieler mit Schiffen im selben Ozean. Es gibt nur zwei Ozeane, die durch die Grenze am Kap der Guten Hoffnung getrennt sind.

>Diese Mitspieler können ihre Schiffe um MAXIMAL so viele Felder, wie die Zahl auf der Karte angibt, in jede Richtung fortbewegen (Nur bei der EREIGNIS-Karte „Sturm mit Windrose“ muss in die angegebene Windrichtung gezogen werden). Hierfür benötigen sie keine NAVIGATIONS-MARKER. Zeigt die ausgespielte Sturmkarte zum Beispiel -4 an, dürfen die Mitspieler BIS ZU 4 Felder weit segeln. Im Falle einer Karte „Günstiger Wind“ BIS ZU 2 Felder weit.

>Wie bereits erwähnt, spielen die hellen Bereiche mit steten Winden / Strömung KEINE ROLLE. Selbst, wenn ein Schiff auf einem solchen Feld startet und in Pfeilrichtung zieht, darf es nur um maximal so viele Felder ziehen, wie die Zahl auf der Karte angibt.

>Da auch die anderen Symbole (EREIGNIS oder PIRATEN) ignoriert werden, müssen sie keine EREIGNIS-Karte spielen, würfeln oder zusätzliche Marker auf einem PIRATEN-Feld verbrauchen.

>Die Mitspieler können allerdings im Laufe der Bonus-Fortbewegungen gegebenenfalls ENTDECKUNGEN machen (Denkmäler errichten) und HANDEL treiben (s. Kapitel 11).



Der rote Spieler zieht sein Schiff auf ein EREIGNIS - Feld und spielt eine Sturm-Karte mit Windrose in Richtung Nordwesten aus.

Er kann erst in diese Richtung segeln, NACHDEM sich die beiden Mitspieler, welche die BONUS-FORTBEWEGUNG nutzen können, dies getan oder sich dagegen entschieden haben. Die weißen Pfeile zeigen an, wohin die Mitspieler segeln können. Das gelbe Schiff kann nur ein Feld weit segeln, da es dort von der Küste gestoppt wird. Aus demselben Grund kann sich das grüne Schiff gar nicht bewegen.



Der gelbe Spieler zieht auf ein EREIGNIS - Feld und spielt die gleiche Sturm- Karte Richtung Nordwesten aus. Da sich das rote Schiff im selben Ozean befindet, kann es bis zu 2 Felder in diese Richtung ziehen und dabei die EREIGNIS - Symbole ignorieren. Das grüne Schiff kann keine BONUS-FORTBEWEGUNG ausführen, da sein Feld keine nordwestliche Kante hat. Erst nachdem die Mitspieler sich entschieden haben, ob sie eine BONUS-FORTBEWEGUNG ausführen wollen oder nicht, zieht das gelbe Schiff zwei Felder in Richtung Nordwesten weiter. Hierbei ignoriert es die zwei EREIGNIS-Symbole (in rot und blau). Dies ist eine gute Möglichkeit, das Kap der Guten Hoffnung zu umschiffen, ohne den Verlust eines Schiffes zu riskieren.



Die zwei Ozeane.

In den Abbildungen rechts zieht der gelbe Spieler auf ein blaues EREIGNIS und spielt die Sturm-Karte -4. Das grüne Schiff befindet sich im selben Ozean, kann sofort die BONUS-FORTBEWEGUNG nutzen, segelt 4 Felder weiter und ignoriert dabei alle EREIGNISSE. Unabhängig davon, ob es währenddessen die Grenze zum anderen Ozean überquert, kann es die Zugweite von 4 Feldern voll ausnutzen. Es errichtet ein ENTDECKUNGSDENKMAL (Gewinn: 1SP) und segelt die restlichen Felder weiter. Nun setzt der gelbe Spieler seinen Zug fort.

> ZIEL-KARTEN

Es gibt 32 ZIEL-Karten, von denen zu Beginn des Spiels jeder Spieler die gleiche Anzahl erhält. Übrige Karten (bei 3 Spielern) werden verdeckt in die Spieleschachtel zurückgelegt. Auf jeder Karte ist ein Ort auf der Weltkarte verzeichnet sowie eine kurze historische Anmerkung, die aber keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat.

Mit diesen Karten kann der Spieler Bonus-SP erhalten. Am ENDE des Spiels erhält jeder Spieler 5 SP für jeden Ort, an dem er ein Denkmal errichtet hat und für den er die entsprechende Karte vorweisen kann. Hat ein Spieler zu Beginn zum Beispiel 8 Karten erhalten, kann er bis zu 40 Bonus-SP erhalten.

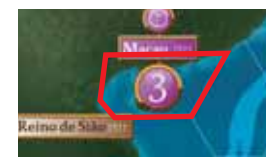
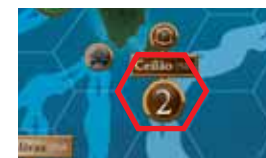
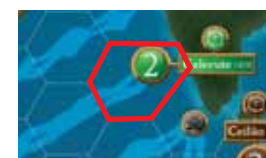
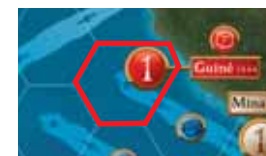


11. Waren

Es gibt 8 Handelshäfen, in denen Waren geladen werden können. Diese Häfen haben ein Würfel-Symbol in der Farbe der Ware, die dort erhältlich ist. Um Ware zu laden, muss das Schiff nur auf das Hafensfeld ziehen. Der Spieler erhält einen entsprechenden Waren-Würfel und legt ihn auf seinem Spieler-Tableau auf den jeweiligen Platz. Es kann jeweils nur ein Waren-Würfel geladen werden und auch nur, wenn der Platz auf dem Tableau noch frei ist, d.h., die Ware während dieser Reise noch nicht geladen wurde und das entsprechende Schiff verfügbar ist (weder untergegangen noch durch einen NAVIGATIONS-MARKER blockiert). Zu Beginn des Spiels können die Spieler beispielsweise noch keine Muskatnuss (gelber Würfel) und kein Silber (blauer Würfel) laden. Dies ist erst nach einer Erweiterung der Flotte mit dem 4. Schiff möglich.

Nachdem ein Spieler seine Ware in Lissabon verkauft hat und auf seinem Spieler-Tableau erneut freien Platz hat, kann er in den 8 Handelshäfen erneut Waren laden.

Ein Spieler kann auch während desselben Zuges, in dem er Ware lädt, am selben Ort ein ENTDECKUNGSDENKMAL errichten (wenn er als Erster ankommt) und die entsprechenden SP erhalten.



Die 8 Felder mit Handelshäfen, auf denen Ware geladen werden kann.



Auf dieser Seite wird das Ende eines Spielzuges des roten Spielers gezeigt. Bisher hat der Spieler 7 NAVIGATIONS-MARKER verbraucht. Die verschiedenen ENTDECKUNGS-DENKMÄLER zeigen an, welche Spieler diese Orte zuerst angesteuert haben.

Abb.1 – Das rote Schiff zieht zum EREIGNIS-Feld. Es verbraucht keinen Marker, da es entlang der Pfeile des hellen Bereichs stetiger Winde / Strömung segelt. Es zieht auf dem EREIGNIS-Feld und stoppt zunächst.

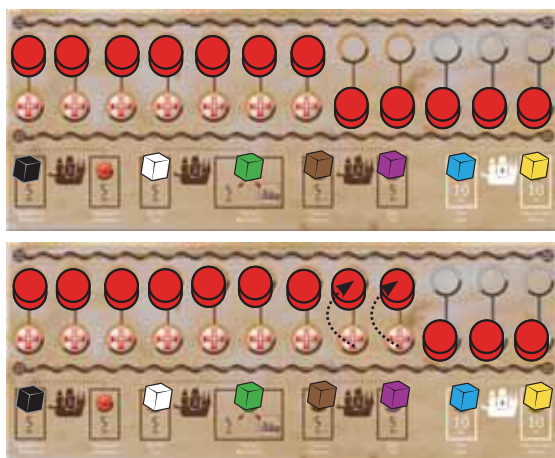


Abb.2 – Der Spieler spielt eine EREIGNIS-Karte „Sturm -2“ und verbraucht sofort 2 NAVIGATIONS-MARKER. Der gelbe Spieler befindet sich im selben Ozean und kann sofort die BONUS-FORTBEWEGUNG nutzen. Er segelt zwei Felder weit bis zum Handelshafen Porto Seguro. Er ignoriert aufgrund der BONUS-FORTBEWEGUNG das EREIGNIS-Feld und kann nun Ware laden; er legt einen schwarzen Waren-Würfel auf sein Spieler-Tableau.

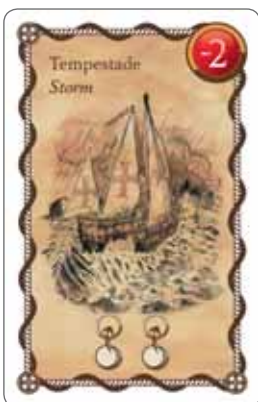


Abb.3 – Nach diesem EREIGNIS nutzt das rote Schiff weiterhin Wind / Strömung bis Guinea, ohne NAVIGATIONS-MARKER zu verbrauchen. Dies ist ein Handelshafen, und der Spieler legt einen roten Waren-Würfel auf sein Spieler-Tableau, womit seine Flotte voll beladen ist. Schließlich segelt er noch 3 Felder weiter, kann aber keine Wind/Strömung nutzen und verbraucht dafür seine 3 letzten NAVIGATIONS-MARKER. Damit ist sein Zug beendet.

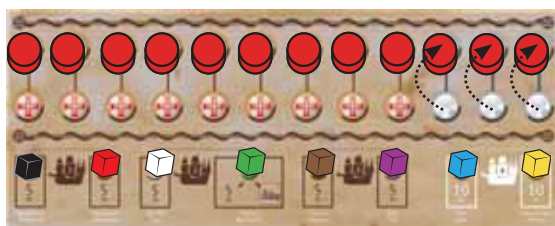


Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3

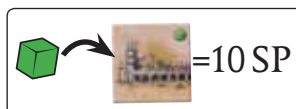


12. LISSABON – Warenverkauf / Bau des Jerónimos / Erweiterung der Flotte

LISSABON: Ein Schiff darf das Lissabon-Feld einfach passieren und weitersegeln, allerdings können dann keinerlei Aktionen (Warenhandel, Flottenverbesserung, etc.) ausgeführt werden. Entscheidet sich ein Spieler jedoch, in Lissabon vor Anker zu gehen, gelten folgende Regeln:









>Er muss seine GESAMTE Ware verkaufen.

>Er kann zum Bau des Klosters Jerónimos beitragen, indem er die auf dem Spielplan bereitliegenden, durchnummerierten



Bauteile erwirbt. Diese Teile können nur der Reihe nach mit einem Pfeffer-Waren-Würfel (grün) erworben werden, was dem Spieler 10 SP einbringt. Nicht vergessen, dass das Spiel endet, sobald alle Bauteile erworben wurden.

>Durch Verkauf Waren in SP umwandeln. Der Spieler erhält 5 oder 10 SP pro Waren-Würfel, je nach Art der Ware. Jeder verkaufte Waren-Würfel kehrt in den allgemeinen Vorrat zurück. [ANMERKUNG: der grüne Würfel kann nur dann in 5 SP umgewandelt werden, wenn damit kein Jerónimos-Bauteil erworben wird]

	=10 SP
	=10 SP
	=5 SP
	=5 SP
	=5 SP
	=5 SP
	=5 SP
	=5 SP

>Für 3 verschiedene Waren-Würfel kann er, statt 15 SP zu erhalten, seine Flotte erweitern. Der Spieler aktiviert nun das 4. Schiff auf seinem Tableau, indem er den Marker vom Schiff entfernt und erhält 3 zusätzliche 3 NAVIGATIONS-MARKER. Von nun an stehen dem Spieler für jede Runde 12 Marker zur Verfügung, unabhängig von der Anzahl seiner Schiffe.

>Der Spieler kann wie üblich zusätzliche EREIGNIS-Karten erhalten, bis seine Hand wieder 5 Karten umfasst. Er kann aber auch ALLE verbliebenen Karten zurückgeben und gegen 5 neue EREIGNIS-Karten tauschen.

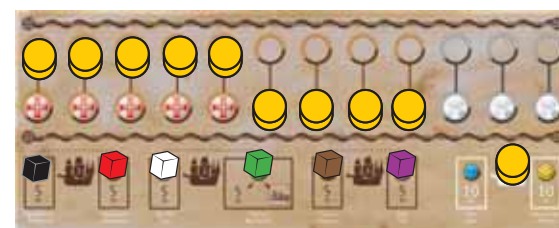
>Der Spieler erhält die verbrauchten NAVIGATIONS-MARKER zurück wie nach jedem Zug und versetzt sie auf die Kreise mit dem Kreuz Christi.

>Wiederherstellung der Flotte – alle gesunkenen Schiffe werden ersetzt. Der Spieler entfernt die UNTERGANGS-MARKER von allen Schiffen. ACHTUNG: Nicht versehentlich den blockierenden Marker vom 4. Schiff entfernen, bevor es erworben wurde.


>Geht ein Spieler in Lissabon vor Anker und führt seine Aktionen aus, kann er danach NICHT noch weitersegeln. Sein Zug endet dort.




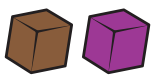
Der gelbe Spieler geht mit seiner vollgeladenen Flotte in Lissabon vor Anker, nachdem er 5 NAVIGATIONS-MARKER verbraucht hat. Da seine Flotte noch nicht erweitert wurde, kann er weder Silber (blau) noch Muskatnuss (gelb) verkaufen.



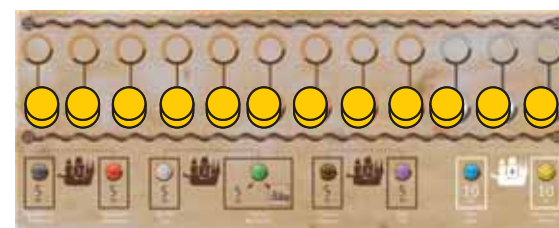
In LISSABON entscheidet sich der Spieler für folgende Aktionen:

 3 verschiedene Waren-Würfel zur Erweiterung der Flotte nutzen. Der Spieler erhält das 4. Schiff und 3 zusätzliche NAVIGATIONS-MARKER.

 Den grünen Würfel (Pfeffer) für den Bau des Klosters Jerónimos einsetzen. Er tauscht diesen Würfel gegen ein Jerónimos-Bauteil um und erhält 10 SP. Sein Marker auf der Siegpunkte-Skala wird sofort um 10 Punkte weiter gezogen.

 Die übrigen Waren-Würfel verkauft er für je 5 SP, was ihm weitere 10 SP einbringt, die ebenfalls auf der Siegpunkte-Skala abgetragen werden.

Bei diesem Zug hat der Spieler insgesamt 20 SP erzielt und seine Flotte erweitert. Sein 4. Schiff ist nun aktiv und er hat 3 zusätzliche NAVIGATIONS-MARKER.



Das Spieler-Tableau vor dem nächsten Zug.



13. Ende des Spiels und Unentschieden

Das Spiel endet nach der Runde, in der das letzte Jerónimos-Bauteil erworben wird. Spieler, die in dieser Runde noch nicht am Zug waren, führen ihren Zug also noch aus. Abschließend werden die Bonus-Punkte aufgrund der ZIEL-KARTEN ermittelt. Die Spieler erhalten 5 SP für jede ihrer ZIEL-Karten, an deren Ort sie ein Denkmal errichtet haben.

Übersteigt die Gesamtpunktzahl eines Spielers 100, beginnt der PUNKTE-Marker eine weitere Runde.

Ist das Ergebnis unentschieden, gewinnt der Spieler mit mehr Jerónimos-Bauteilen. Steht es auch hier unentschieden, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Zahl auf einem Jerónimos - Bauteil.

14. Erinnerung an wichtige Regeln und Hinweise zur Taktik

>Nicht vergessen, dass ein Zug endet, sobald alle NAVIGATIONS-MARKER verbraucht worden sind und keine Möglichkeit besteht, sie wiederzugewinnen. Dies gilt auch, wenn das Schiff auf einem Bereich mit günstigen Winden / Strömung steht.

>Die Erweiterung der Flotte spiegelt die Entwicklung des Schiffsbaus der damaligen Zeit wieder: Von den Lateinerkaravellen hin zu den größeren Naus, mit denen weitere Strecken zurückgelegt und mehr Ladung transportiert werden konnte. Falls Sie diese Strategie verfolgen, sollten sie dies so früh wie möglich im Spiel angehen. Gegen Ende des Spieles lohnt sich die Investition nicht mehr.

>Die ZIEL-KARTEN können viele Punkte am Ende des Spiels einbringen - wenn Sie die entsprechenden Häfen als erstes erreichen. Lassen Sie diese Häfen nicht aus den Augen - die Siegpunkte können über Sieg oder Niederlage entscheiden.

>Die BONUS-FORTBEWEGUNGEN als Mitspieler sind sehr hilfreich auf dem Weg zum Sieg. Versuchen Sie die Züge der anderen Spieler vorherzusehen und aus ihnen Vorteile zu ziehen.

>Das Umschiffen des Kaps der Guten Hoffnung ist schwierig. Versuchen Sie sich diesem Bereich zu nähern und dann von BONUS-FORTBEWEGUNGEN zu profitieren, um unbeschadet die roten EREIGNIS-Felder zu passieren.

Hiermit sind die Spielregeln erklärt.

15. VEREINFACHTE SPIELVARIANTE

1. Für einen schnelleren Einstieg in das Spiel teilt man nicht jedem Spieler 5 EREIGNIS-Karten aus, sondern legt den Kartenstapel verdeckt auf den Spielplan. Wenn ein Schiff auf ein EREIGNIS-Feld zieht, wird die oberste Karte gezogen und ausgeführt. Bei dieser Variante sollte zuvor die Hälfte der „Flaute / Stop“ - Karten entfernt werden.

2. Anstatt NAVIGATIONS-MARKER werden zwei 6-seitige Würfel verwendet (nicht im Spiel enthalten) um die Anzahl von Fortbewegungspunkten für einen Zug festzulegen. Es werden weder EREIGNIS-, noch ZIEL-Karten verwendet. Die EREIGNIS-Felder werden ignoriert. Nur das Ziehen auf PIRATEN-Felder kostet weiterhin einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

16. FRAGEN ZUM SPIEL

>Was bedeuten die „Entdeckungen“?

Mit den Entdeckungsfahrten wurden neue Länder erforscht und ihre geografische Lage so präzise festgehalten, dass man an einmal erkundete Orte gezielt zurückkehren und diesen auch der akademischen Welt bekannt machen konnte. Vor

den Entdeckungsfahrten der Portugiesen gab es so etwas nicht. Davor ging es nicht um „Entdeckungen“, sondern um „Zufälle“.

>Wie lange dauerte eine Fahrt nach Indien?

Vasco da Gama brauchte ungefähr 18 Monate von Lissabon nach Indien und zurück.

>Waren die Segelschiffe Karavellen oder Naus?

Zu Beginn der Entdeckungsfahrten wurden Lateinerkaravellen (Caravelas Latinas) benutzt. Diese hatten dreieckige Segel, sog. Lateinersegel (siehe Abbildung auf der Schachtel). Daraus entwickelte sich rasch die Karracke mit rundem Heck und rechteckigem Rahsegel und schließlich die Naus – deutlich größere Segelschiffe. Die auf den Spieler-Tableaus abgebildeten Schiffe sind eindeutig Naus.

>Warum der Name Caravela Latina?

Weil ihre dreieckigen Segel trilatinas genannt wurden, was ‚dreiseitig‘ bedeutet.

>Warum kommen in diesem Spiel keine Sklaven vor?

Obwohl es zur damaligen Zeit Sklaverei gab, war dies nicht der Grund für das portugiesische Abenteuer. Zusätzlich zu religiösen, politischen und wissenschaftlichen Gründen gab es eine enorme wirtschaftliche Motivation: die gigantischen Gewinne, die der Handel mit Gewürzen den Seefahrern und der portugiesische Krone versprach.

>Haben die Portugiesen nur die im Spiel vorkommenden Orte erreicht, bzw. entdeckt?

Natürlich nicht. Aber zur Vereinfachung des Spiels wurde diese Auswahl getroffen.

>Sah das Kloster Jerónimos schon immer so aus wie heute?

Nein. Über Jahrhunderte hinweg wurden Teile der Anlage immer wieder verändert oder Elemente hinzugefügt. Mehr über dieses Kulturdenkmal erfahren Sie auf der website www.mosteirojeronimos.pt.

>Fuhren auf den Karavellen nicht auch Missionare mit, um einheimische Völker zu bekehren?

Die Ausbreitung des Christentums war tatsächlich eines der Ziele der Portugiesen. Diesen Aspekt jedoch ins Spiel einzubauen, hätte es länger und komplizierter gemacht. Daher werden die Missionare erst in einer Erweiterung des Spiels erscheinen.

>Unternehmen noch andere Länder solche Entdeckungsfahrten?

Zu Beginn des Zeitalters der Entdeckungen machten nur die Spanier den Portugiesen Konkurrenz. Mitte des 16. Jahrhunderts begannen dann auch andere Länder damit, Entdeckungsfahrten zu unternehmen, zum Beispiel Engländer, Holländer und Franzosen.



17. TEXTE AUF DEN ZIEL-KARTEN

Diese Texte haben keinen Einfluss auf den Spielverlauf, sondern stehen als begleitende Texte auf den Ziel-Karten.

Labrador – 1500 – Dieses Gebiet wurde wahrscheinlich von den Wikingern um das Jahr 1000 erstmals erreicht. Seine Entdeckung erfolgte durch die Brüder Gaspar und Miguel Corte Real.

Terra Nova – 1498 – Dieses Bereich wurde wahrscheinlich von den Wikingern um das Jahr 1000 erstmals erreicht. Seine Entdeckung erfolgte durch die Brüder Gaspar und Miguel Corte Real.

Florida – 1487 – Fahrt von Fernão Dulmo und João Afonso do Estreito zur Auffindung der sagenhaften „Antillen“ auf der Grundlage einer Karte von Martin Behaim.

Azoren – 1427 – Portugiesische Inselgruppe mit 9 Inseln, offiziell von Diogo de Silves 1427 entdeckt.

Madeira – 1419 – Schon seit dem 14. Jahrhundert bekannt, wurde die Inselgruppe offiziell von João Gonçalves Zarco entdeckt.

Ceuta – 1415 – Zur Regierungszeit von João I wurde diese Stadt von den Portugiesen erobert und somit zum ersten portugiesischen Vorposten in Afrika.

Kap Bojador – 1434 – Nach 15 Versuchen gelang es Gil Eanes endlich, das Kap zu umschiffen und machte es so möglich, die Westküste Afrikas weiter entlang zu segeln.

Guinea – 1444 – Nachdem Rui Tristão den Fluss Senegal erreicht hatte, begann er die Erforschung der Küste von Guinea.

Kapverden – 1458 – Man vermutet, dass Diogo Gomes und António Noli die ersten Seefahrer waren, die auf Santiago landeten, einer Insel dieses Archipels.

Porto Seguro – 1500 – Pedro Álvares Cabral erreichte Brasilien in der Nähe des heutigen Porto Seguro und nannte es „Insel Vera Cruz“.

S. Tomé und Príncipe – 1471 – João de Santarém, Pêro Escobar und João de Paiva erreichten diese Inseln 1471.

Mina – 1482 – Unter der Leitung von Diogo da Azambuja begann der Bau der ersten portugiesischen Festung an der afrikanischen Küste.

Luanda – 1485 – Die portugiesischen Seefahrer erreichten die Küste von N'gola 1485, doch die Stadt wurde erst 1575 durch Paulo Dias de Novais gegründet.

Kongo-Fluss – 1482 – Als der Seefahrer Diogo Cão hier anlandete, meinte er schon, so gut wie in Indien zu sein.

Kap der Guten Hoffnung – 1487 – Entdeckt von Bartolomeu Dias (zur Regierungszeit von João II). Nach der Umschiffung stellte der Seefahrer fest, dass er die Ostküste Afrikas erreicht hatte. Ein entscheidender Schritt zur Entdeckung des Seeweges nach Indien.

Mozambique – 1498 – Schon zuvor hatte Pêro de Covilhã Mozambique auf dem Landweg erreicht. Auf dem Seeweg folgte ihm 1498 Vasco da Gama auf seiner Reise nach Indien.

S. Lourenço – 1498 – Die Portugiesen erreichten als erste Europäer diese Insel, wobei der Seefahrer Diogo Dias sie auf den Namen S. Lourenço taufte.

Mauritius – 1505 – Zwischenstation auf dem Seeweg nach Indien, um Vorräte an Bord zu nehmen.

Obwohl nicht Teil der normalen Strecke, wurde die Route über Mauritius in beiden Richtungen bevorzugt.

Malediven – 1518 – Seit 1518 bekannt, war diese Inselgruppe, abgelegen an der südöstlichen Küste Indiens, zwischen 1558 und 1573 ein portugiesischer Handelsstützpunkt.

Muskat – 1507 – Afonso de Albuquerque erreichte diesen Hafen am 2. September. Aus Angst vor deren militärischer Stärke hießen die Einheimischen die Portugiesen willkommen.

Mogadischu – 1499 – Das ganze 16. Jahrhundert über war diese Stadt in portugiesischem Besitz und wichtig für die Kontrolle des Roten Meeres.

Bahrain – 1510 – Von 1521 bis 1602 war das Land von Portugal besetzt als Teil eines Plans von Afonso de Albuquerque, den Handel am Persischen Golf zu kontrollieren.

Diu – 1513 – Strategisch wichtige Insel vor Nordindien, ging 1513 als Geschenk Sultan Bahadurs, Shah von Guzerate, an Portugal.

Bis 1961 portugiesisches Territorium.

Kalkutta – 1498 – Zielort von Vasco da Gamas Entdeckungsreise auf dem Seeweg nach Indien.

Ceylon – 1505 – Lourenço de Almeida erreichte Ceylon in diesem Jahr. 1517 wurde Colombo gegründet und verstärkte die portugiesische Kontrolle der Küste.

Malakka – 1509 – 1511 von Afonso de Albuquerque erobert. Wichtiger Stützpunkt zur Kontrolle des Gewürzhandels.

Königreich Siam (Thailand) – 1511 – Nach der Besetzung von Malakka schickt Afonso de Albuquerque einen Botschafter zum König von Siam, Ayutthaya. 1518 schickt König Manuel I. erneut einen Botschafter mit dem Vorschlag eines Bündnisses.

Mombasa – 1498 – Vasco da Gama legte auf seiner Reise nach Indien hier an. Der besonders tiefe Hafen wurde von Portugal besetzt.

Molukken – 1512 – Auch bekannt als Gewürz-Inseln, die einzige Quelle für Muskatnuss und Gewürznelken. Aufgrund der Ungewissheit, auf welcher Seite der im Vertrag von Tordesillas festgelegten Demarkationslinie sich diese Inseln befanden, entfachte sich ein Streit zwischen Spanien und Portugal.

Timor – 1512 – Mögliches Entdeckungsjahr, da erst im Januar 1514 an einen Brief an Manuel I, zum ersten Mal erwähnt.

Macao – 1515 – Die Portugiesen wurden in Macao ab 1553 sesshaft und durften dort ab 1557 dauerhaft siedeln.

Tanegashima – 1542 – Hier landeten die Portugiesen erstmals Japan. Auch bekannt als der Ort, an dem die Japaner zum ersten Mal Feuerwaffen zu sehen bekamen.

18. SCHLUSSBEMERKUNG

Der Autor zeichnet für alle Bemerkungen und historischen Informationen in diesem Spiel verantwortlich. Etwaige Fehler, Unterlassungen und Unklarheiten gehen daher zu seinen Lasten. Trotzdem möchte ich einigen Personen für ihre Hilfsbereitschaft in dieser Angelegenheit meinen Dank aussprechen: Danke an den Historiker Manuel Amaral für die großzügige Hilfe und historische Überarbeitung. Für seine wichtigen Kommentare: Ingenieur Joaquim Ferreira do Amaral. Für die Lektion in Sachen Karavellen: Bruno Gonçalves Neves – 2TEN TSN und Catarina Martins – 2TEN TSN vom Portugiesischen Marinemuseum.

Ein Dank an alle Testspieler für ihre hilfreichen Kommentare und Hinweise:

Von Spiel Portugal – Paulo Soledade, Carlos Ferreira, Paulo Inácio und Nuno Senteiro

Aus Cascais und Lissabon – Vasco Morais David, Maria João, Teresa und Bernardo Teixeira de Abreu, Susana Dagot, Francisco Melo Rêgo, Mário Ramirez und Pedro Teixeira de Abreu. João, Teresa, Manuel und Vasco Peleteiro. Diogo, Rodrigo, Mónica und Maria do Mar Albuquerque d'Orey. Francisco, João Gabriel und João Ferreira do Amaral. Paulo Gomes, Carlota Viera, Nuno Viegas und João Martins.

Von der LeiriaCon2010 – Paulo Inácio, Hélio Andrade, Ricardo Gama, Luís Evangelista; Zé Pedro Carvalho, Celeste Morais, Mafalda Paiva, Marta Morais.

Aus Galiza – José Gama, Miguel Ucha, Firmino Martinez.

Von den Mittwochs-Treffen in Lissabon – João Rodrigues, Jorge Napoleão, Miguel Barreiro und João Leal.

Von der Ludothèque de Boulogne-Billancourt: Bernardo d'Orey, Jean-François Arnaud, Gwendal und Chantal.

Schließlich Danke an GURU dafür, dass du mein Freund bist.

In Portugal gibt es einige Gruppen begeisterter Spieler, die regelmäßig Spieletreffen abhalten. Zwei davon sind:

www.spielPortugal.blogspot.com

www.abreojogo.com

ANMERKUNG: Diese zwei Organisationen sind unabhängig und haben keine Verbindung zu MESAboardgames. Für die Inhalte auf deren Websites zeichnen allein sie verantwortlich.

Übersetzungen: Eva Graburn (Englisch), Isabel Teixeira de Queiroz (Deutsch), Dimitri Dagot (Französisch), Lali Talaya (Kastilisch). Textüberarbeitung: Daniel Danzer (Deutsch). Textüberprüfung: Filipa Oliveira (Portugiesisch). Grafik und Illustration: Gil d'Orey. Abbildungen der Karavellen auf Spielschachtel, EREIGNIS - Karten und Jerónimos - Bauteilen: João Menezes.

Für Anmerkungen oder Anregungen in Bezug auf dieses Spiel können Sie per E-Mail oder über die Website Kontakt mit dem Spieleautor aufnehmen:

info@mesaboardgame.pt

www.mesaboardgames.pt



19. Zusammenfassung der Spielregeln

ERSTE RUNDE

Jeder Spieler wählt seine Farbe und bekommt das entsprechende Spielmaterial.

ZIEL-Karten verteilen. (Kap.4)

Spielreihenfolge festlegen. (Kap.6)

EREIGNIS - Karten verteilen

1.Spieler: 4 Karten

2.Spieler: 5 Karten

3.Spieler: 6 Karten

4.Spieler: 7 Karten

Nach Spielreihenfolge Züge ausführen:

Die Spieler können segeln (Schiff fortbewegen) Entdeckungen machen und Waren laden. Am Ende jedes Zuges erhält der Spieler seine NAVIGATIONS-MARKER zurück und erhält so viele zusätzliche EREIGNIS - Karten, dass er 5 Handkarten für den nächsten Zug zur Verfügung hat.

ZWEITE UND FOLGENDE RUNDEN

Spielreihenfolge festlegen. (Kap.6)

Nach Spielreihenfolge Züge ausführen: Die Spieler können segeln (Schiff fortbewegen) Entdeckungen machen und Waren laden. Am Ende jedes Zuges erhält der Spieler seine NAVIGATIONS-MARKER zurück und erhält so viele zusätzliche EREIGNIS - Karten, dass er 5 Handkarten für den nächsten Zug zur Verfügung hat.

ENDE EINES ZUGES: (Kap. 8)

- >Jederzeit freiwillig.
- >Wenn alle NAVIGATIONS-MARKER verbraucht wurden.
- >Wenn der Spieler die EREIGNIS - Karte „Flaute / STOP“ spielt.
- >Wenn der Spieler in Lissabon vor Anker geht.

FORTBEWEGUNG / EREIGNISSE / PIRATEN (Kap. 8)

Solange die Fortbewegung der Pfeile entlang der Winde / Strömungen erfolgt, sind sie kostenlos. Erfolgt die Fortbewegung entgegen der Pfeilrichtung (oder über Kanten ohne Pfeil), verbraucht er einen NAVIGATIONS-MARKER pro Feld.

EREIGNISSE (blau) – eine EREIGNIS - Karten von seiner Hand auspielen und ausführen.

PIRATEN: einen zusätzlichen NAVIGATIONS-MARKER verbrauchen.

EREIGNISSE (rot) – NUR einmal den roten Würfel werfen

ENDE DES SPIELS (Kap. 13)

Das Spiel endet nach der Runde, in der das letzte JERÓNIMOS - Bauteil erworben wird. Diese Runde wird noch zuende gespielt. Danach erhält jeder Spieler 5 SP für jeden Ort, an dem er ein Denkmal errichtet hat und dessen zugehörige ZIEL-Karte er vorweist.

BONUS-FORTBEWEGUNGEN (Kap. 10)

- >Sind NICHT zwingend.
- >Betreffen nur Schiffe im selben Ozean.
- >Schiffe um MAXIMAL so viele Felder ziehen, wie die Zahl auf der Karte angibt.
- >NICHT umsonst auf den Winden / Strömungen ziehen.
- >PIRATEN- und EREIGNIS - Felder (blaue wie rote) ignorieren.
- >ENTDECKUNGEN machen und WAREN laden während der Bonus-Fortbewegungen möglich.

SCHIFFE, DIE IN LISSABON ANKERN: (Kap. 12)

- >Müssen ihre GESAMTE Ware verkaufen.
- >Können zum Bau des Klosters Jerónimos beitragen.
- >Können durch Warenverkauf SP erhalten.
- >Können ihre Flotte erweitern, so dass das 4. Schiff aktiv wird.
- >Erhalten so viele EREIGNIS-Karten wie nötig, um wieder auf 5 Handkarten zu kommen. Oder geben ALLE restlichen zurück, um 5 neue EREIGNIS-Karten zu erhalten.
- >Erhalten die NAVIGATIONS-MARKER zurück.
- >Die Flotte wird wiederhergestellt: Alle gesunkenen Schiffe stehen wieder zur Verfügung.
- >Können in diesem Zug nicht weitersegeln.