



Caravelas

Spelregels

1. Introductie

Dit spel is geïnspireerd door de bijzondere prestaties welke zijn ondernomen door mensen die leefden in het verre westen van Europa aan het einde van de 15e eeuw. In een periode dat men dacht dat de aarde plat was en de navigatiemethoden onderontwikkeld waren, voeren de Portugezen de zeeën over om nieuwe landen te ontdekken, nieuwe volkeren te ontmoeten en de wereld te introduceren aan de nieuwelingen.

Toentertijd waren alle schepen, die de haven van Lissabon aandeden, verplicht om een speciale belasting te betalen: 'Vintena de Pimenta' oftewel de 'Peperbelasting', wanneer zij terug kwamen van hun verre reizen. De opbrengsten werden gebruikt om het klooster Santa Maria de Belém, ook wel bekend als het klooster van St. Jerónimos, te bouwen.

Dit monument behoort nu tot de werelderfgoedlijst. Ook is het tijdloos symbool voor een periode dat de Portugezen, die geloofden in hun kunnen, zichzelf overtroffen, zowel historisch als mondiaal. Dit spel is bedoeld als een nederig eerbetoon aan die periode. Met dezelfde geestdrift, dagen wij jou vandaag de dag uit: Ben jij bang om voorbij Kaap de Goede Hoop te varen?

Als je de regels voor de eerste maal leest, zal je deze niet allemaal kunnen onthouden. Leg het spel op tafel binnen het bereik van alle spelers. Lees de spelregels aandachtig van het begin tot het einde door. Bekijk de afbeeldingen bij de regels. Daarna is het enige wat je hoeft te doen, beginnen met het spel met een gevoel van avontuur – de spelregels bij de hand in de vorm van dit boek om sommige situaties op te helderen. Behouden vaart!

Auteur: Gil d'Orey

2 – 4 spelers, 60 – 90 minuten, vanaf 8 jaar





2. Doel van het spel

Die speler die aan het einde van het spel de meeste overwinningspunten (vanaf nu VP) heeft behaald, wint het spel. Er zijn drie manieren om VP te verdienen:

Door ontdekkingen te doen, handel te drijven, of bij te dragen aan de bouw van het klooster van St. Jerónimos. Het spel eindigt als de laatste Jerónimos Bouwkaart is gekocht (alle spelers komen in deze ronde nog aan de beurt).

3 > Spel onderdelen

IEDERE SPELER ONTVANGT:



KARVEEL: De spelers gebruiken een Karveel om over het bord te bewegen. Ieder Karveel vertegenwoordigt een vloot. Om de regels te vereenvoudigen wordt de Karveel met schip aangeduid.

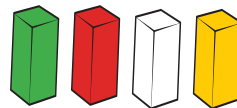
OVERZICHTSKAARTEN:

Er zijn 4 overzichtskaarten. Iedere speler ontvangt één overzichtskaart.



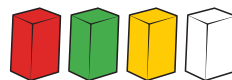
ONTDEKKINGSMONUMENTEN:

Er zijn 80 ontdekkingsmonumenten, 20 in iedere kleur.



SPELER PIONNEN:

Er zijn 4 verschillende speler pionnen in 4 kleuren. De pionnen geven de speelvolgorde aan, gedurende iedere ronde.



SCOREFICHES:

Er zijn 4 scorefiches in 4 verschillende kleuren. Deze worden gebruikt om de score bij te houden. Het scorespoor bevindt zich aan de rand van het speelbord.



NAVIGATIEFICHES

(identiek aan de scorefiches):

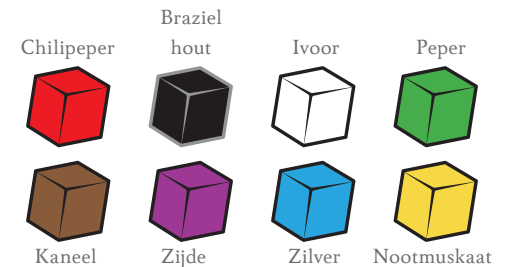


Er zijn 12 navigatiefiches in 4 kleuren. Deze fiches worden gebruikt op de overzichtskaarten.

ALGEMEEN MATERIAAL:

GOEDERENBLOKJES:

Er zijn 4 goederenblokjes in 8 verschillende kleuren. Iedere kleur vertegenwoordigt een afzonderlijk goed



BESTEMMINGSKAARTEN:

Er zijn 32 bestemmingskaarten.



GEBEURTENISKAARTEN:

Er zijn 86 bestemmingskaarten.

SCHIPBREUKFICHES:

Er zijn 8 schipbreukfiches. Deze fiches geven, op je overzichtskaart, aan welke van jouw schepen zijn gezonken.



DOBBELSTEEN:

Er is één dobbelsteen.

JERÓNIMOS BOUWKAARTEN:

Deze vijf kaarten tonen de bouw van het klooster van St. Jerónimos.

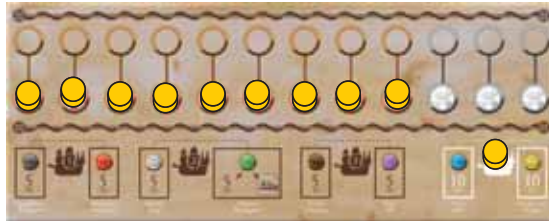




4 > Spelvoorbereiding

Aan het begin van spel kiest iedere speler een kleur en plaatst zijn schip in de haven van Lissabon. (het geel omrandde veld)
Iedere speler ontvangt een overzichtskaart, die zijn vloot vertegenwoordigt. Op deze kaart wordt de conditie van de schepen en het aantal schepen bijgehouden. Op deze kaart dienen 9 navigatiefiches geplaatst te worden op de schilden met de afbeelding van de Orde van Christus. Eén fiches dient geplaatst te worden op het vierde schip om aan te geven dat dit schip niet in gebruik is.
De bestemmingskaarten worden verdeeld onder de speler, zodat iedere speler evenveel kaarten heeft. De resterende kaarten worden in de doos gelegd.

Voorbeeld van een overzichtskaart aan het begin van het spel.
Klaar om te spelen.



5. Verloop van een spelbeurt

Het spel verloopt over rondes. In ieder ronde komt elke speler aan de beurt. Een beurt kan bestaan uit: navigeren, handelen en ontdekken.

Leg de Jerónimos Bouwkaarten hier neer.
Het aantal kaarten hangt af van het aantal spelers.
2 spelers: leg de kaarten 1,2 en 3 neer
3 spelers: leg de kaarten 1,2,3 en 4 neer
4 spelers: leg alle kaarten neer 1,2,3,4 en 5

Plaats hier de Speler pionnen, voordat de speelvolgorde is bepaald.
(zie hoofdstuk 6)

Leg de scorefiches op nul.
BELANGRIJK:
zodra spelers punten verdienen, noteer deze dan onmiddellijk.

Plaats aan het begin van het spel de schepen in de zeshoek van Lissabon.

Leg de niet gebruikte gebeurteniskaarten gedekt hier neer.





6. Vaststellen van de beurtvolgorde

Aan het begin van de ronde kunnen spelers de beurtvolgorde beïnvloeden door navigatiefiches in te zetten op hun overzichtskaarten. Een speler schuift een navigatiefiche omhoog om aan te geven dat deze is uitgegeven in deze ronde. Met andere woorden: dit navigatiefiche kan deze ronde niet meer worden gebruikt, tenzij het door middel van een gebeurteniskaart is herwonnen.

De eerste speler kan één of meer navigatiefiches inzetten. Vervolgens kan de tweede speler navigatiefiches inzetten. Net zolang totdat niemand meer wil of kan inzetten. Om te bieden moet een speler altijd meer bieden dan het hoogste bod. Als een speler tijdens een biedronde heeft gepast, dan mag hij in volgende biedrondes gewoon weer bieden. Oftewel een speler kan blijven meedingen om de beurtvolgorde te bepalen. Spelers zijn niet verplicht om navigatiefiches in te zetten. Als niemand navigatiefiches inzet, blijft de beurtvolgorde onveranderd.

Spelers kunnen zoveel navigatiefiches inzetten als zij willen. De speler die de meeste navigatiefiches heeft ingezet, mag zijn pion neerzetten waar hij wil. (meestal zal dit de eerste positie zijn, maar de speler mag zijn pion ook ergens anders neerzetten).

Hierna mag de speler die als tweede de meeste navigatiefiches heeft ingezet zijn beurt bepalen. Dit gaat door, totdat alle spelers hun pion hebben ingezet.

De gebeurteniskaarten worden verdeeld op de volgende wijze (nadat de beurtvolgorde voor de eerste ronde is bepaald):

- Speler 1_ aantal 4 kaarten
- Speler 2_ aantal 5 kaarten
- Speler 3_ aantal 6 kaarten
- Speler 4_ aantal 7 kaarten

LET OP:
de gebeurteniskaarten worden alléén de eerste ronde verdeeld. Vanaf de tweede ronde trekt iedere speler kaarten, zodat hij een totaal van vijf kaarten heeft.

Deze afbeeldingen geven weer hoe de beurtvolgorde kan veranderen tijdens een ronde.

Aan het begin van het spel mag de groene speler als eerste aangeven hoeveel navigatiefiches hij wil inzetten. (Afb. 1)

Hij wil geen navigatiefiches inzetten. De gele speler wil ook geen fiches inzetten. Echter de rode speler wil als eerste de ronde beginnen.

De rode speler besluit een navigatiefiche in te zetten. De witte speler wil ook als eerste beginnen en zet twee navigatiefiches in. De groene en gele speler blijven niet geïnteresseerd.

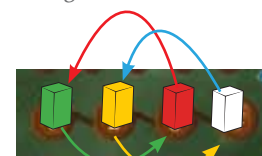
De rode speler besluit om twee extra navigatiefiches in te zetten om er zeker van te kunnen zijn om te beginnen. De witte speler blijft bij zijn bod en geeft op. (Afb 4 en 5) De groene en gele speler blijven niet geïnteresseerd.

In de laatste ronde blijft iedere speler bij zijn gemaakte keuze.

De spelers zetten nu hun pionnen in de nieuwe beurtvolgorde (Afb 2.) Ze beginnen de nieuwe ronde in deze nieuwe beurtvolgorde. (Afb. 3)



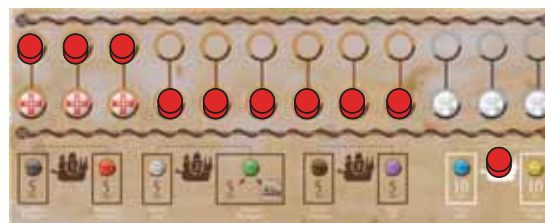
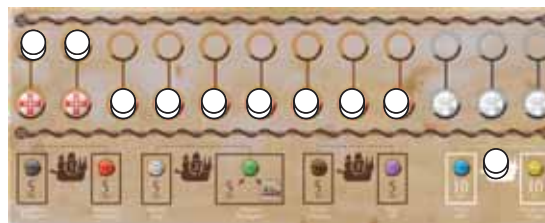
Afb. 1 aan het begin van de ronde worden de Speler pionnen in een willekeurige volgorde neergezet.



Afb. 2 Na het bepalen van de beurtvolgorde worden de speler pionnen opnieuw gerangschikt.



Afb. 3 De spelers kunnen nu de ronde beginnen. De rode speler heeft 3 navigatiefiches minder, gedurende deze ronde. De witte speler heeft 2 navigatiefiches minder.



Afb. 4 en 5 De overzichtskaarten van de spelers nadat de navigatiefiches zijn ingezet.



7 > Het speelbord

De oceaan is verdeeld in zeshoekige vakken. Spelers varen over de oceaan door hun schepen over deze vakken te verplaatsen.

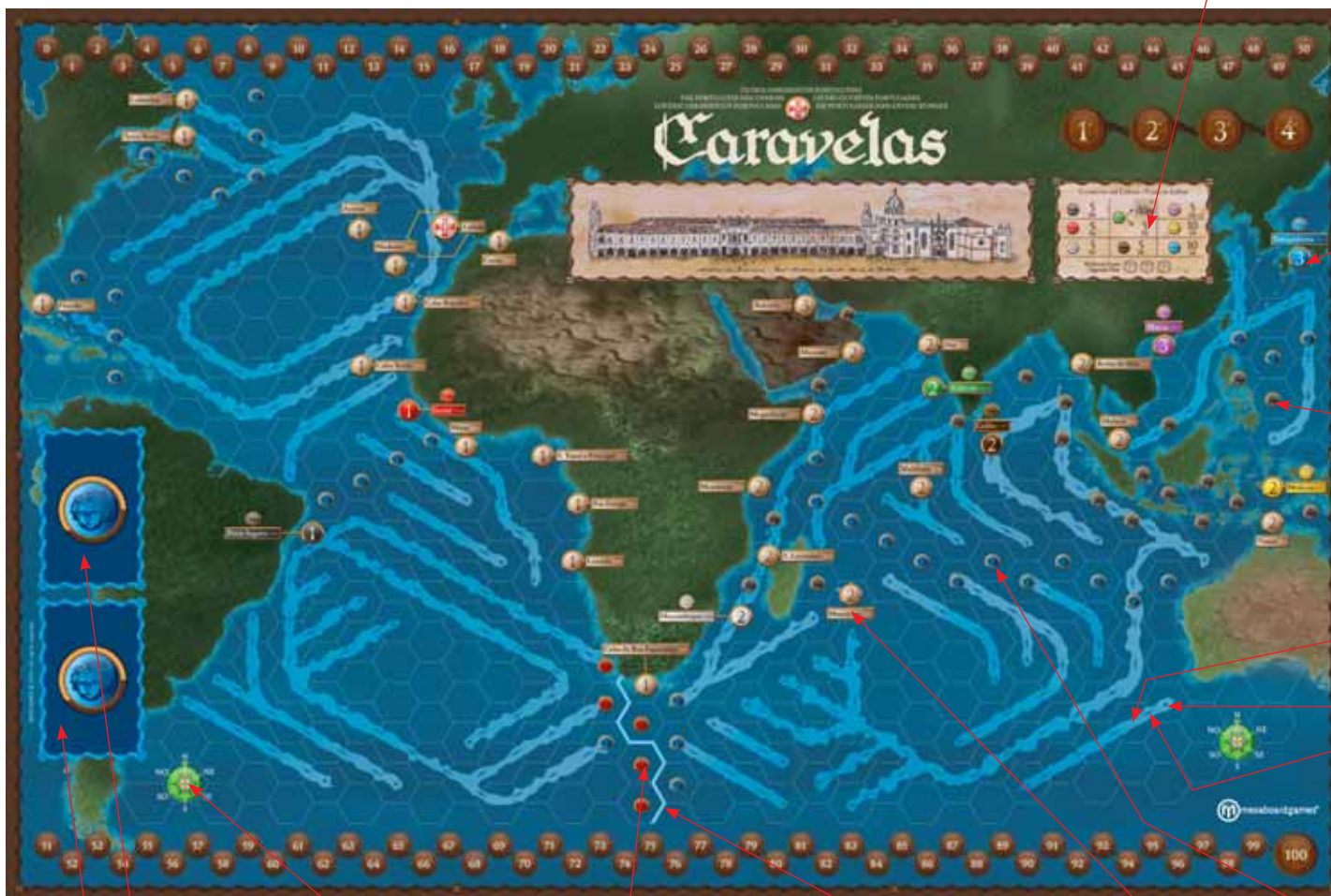
Deze tabel geeft aan hoeveel VP's ieder goederenblokje waard is.

Er zijn 8 havens waar spelers goederen kunnen inladen. Deze havens hebben een andere kleur en het symbool van een goederenblokje. Deze kleur komt overeen met het te krijgen goed. Dit is bijvoorbeeld de haven van Tanegashima in Japan waar spelers zilver kunnen laden. (blauwe kleur)(zie hoofdstuk 11)

Aan het oversteken van zeshoeken met een piratensymbool zijn extra kosten verbonden. (zie hoofdstuk 8)

Dit licht gekleurde gedeelte geeft richting van de stroming/wind weer. (hoofdstuk 11)

Bij zeshoeken met een blauw gebeurtenissymbool dient een gebeurteniskaart gespeeld te worden.



Leg ongebruikte gebeurteniskaarten gedekt en gebruikte gebeurteniskaarten open in deze rechte hoeken. (hoofdstuk 11)

Dit kompas geeft de richting aan als een schip in een storm raakt. (hoofdstuk 10)

Het rode gebeurtenissymbool geeft aan dat met de dobbelsteen dient te worden geworpen. (hoofdstuk 8)

De lijn die de twee oceanen verdeelt. (hoofdstuk 10)

De havens zonder goederenblokjes zijn neutraal van kleur. Hier staat alleen de naam en de datum van hun ontdekking aangegeven.



8. Navigeren / Gebeurtenissen / Piraten

De oceaan is verdeeld in een patroon van zeshoekige vakken, die zijn omlijnd met witte randen en/of land. Sommige vakken bevatten symbolen. Een cirkel met daarin een nummer geeft de juiste locatie van een haven weer. Dus niet de plaatsnaam.



Spelers beginnen het spel in Lissabon op de zeshoek waar het teken van de Orde van Christus staat afgebeeld.

De rode lijnen geven voorbeelden aan van zeshoeken die bij havens behoren.

Schepen varen tussen aangrenzende zeshoeken. Schepen mogen niet over zeshoeken varen die gescheiden zijn door alleen land.



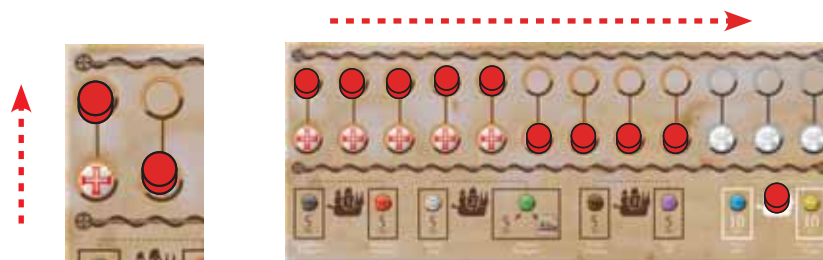
Verplaatsingen die niet mogen, worden door rode pijlen aangegeven. De groene pijlen geven correcte verplaatsingen aan.

Verplaatsingen die de wind en de richting van de pijlen volgen, kosten een speler niets. Een speler kan op deze wijze zoveel vakken verplaatsen als hij wil.



In deze zeshoeken staat de stroming/wind met een pijl aangegeven.

Als een speler zijn schip wil verplaatsen in een andere richting dan een pijl aangeeft of naar een vak zonder pijlen, dan moet de speler een navigatiefiche inzetten (zie pag. 7). De speler schuift een navigatiefiche op de overzichtskaart naar het lege vakje boven het fiche. Navigatiefiches worden van links naar rechts uitgegeven.



SCHEPEN OP HETZELFDE VAK

Er is geen beperking aan het aantal schepen in één zeshoek.

Tijdens het varen mag een speler meerdere zeshoeken met symbolen passeren.

PIRATENSYMBOOL

Wanneer een speler een zeshoek passeert met het piratensymbool (doodshoofd), dan moet de speler een extra navigatiefiche uitgeven.



GEBEURTENISSYMBOL (blauw)

Passeert een speler een zeshoek met een gebeurtenissymbool (blauw) dan moet deze een gebeurteniskaart spelen.



(Zie verder gebeurteniskaarten.)



GEBEURTENISSYMBOL (rood)

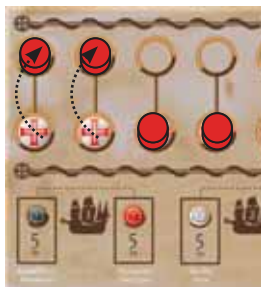
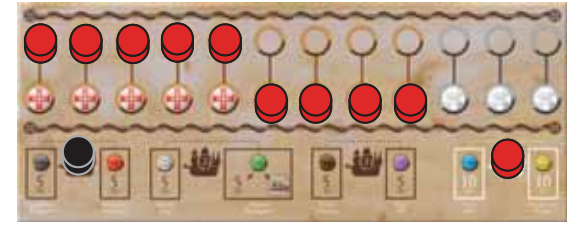
Passeert een speler een zeshoek met een gebeurtenissymbool (rood) dan moet deze de rode dobbelsteen werpen.



- Werpt de speler een rode zijde dan komt zijn schip onbeschadigd uit de storm.

- Werpt de speler een '1' dan lijdt één van zijn schepen schipbreuk en zinkt. Plaats één van de schipbreukfiches op een schip naar keuze op de overzichtskaart. Eén soort goederen kan de vloot niet meer transporteren. Als er al een vracht in het schip lag, dan gaat deze verloren.

Het voorbij varen van Kaap de Goede Hoop door de rode speler wordt op de overzichtskaart weergegeven. Op het moment dat de speler een rood gebeurtenissymbool passeerde, heeft de speler met de dobbelsteen geworpen. Dit leidde tot een schipbreuk. De speler koos ervoor om schip nr 1, inclusief zijn vracht, te laten zinken. De speler legt een schipbreukfiche op het schip. Als een schip aanmeert in de haven van Lissabon, dan krijgt hij al zijn gezonken schepen terug.



In deze afbeelding heeft de gele speler geen enkel navigatiefiche uitgegeven, omdat hij de stroming/wind in de richting van de pijlen volgde. Voor de rode speler geldt dat hij twee navigatiefiches moet uitgeven om langs de zeshoeken met een rode cirkel te varen.



Het gele schip is twee zeshoeken verplaatst. Daarvoor heeft de speler 3 navigatiefiches uitgegeven, omdat de speler geen gunstige wind had. Het piratensymbool kostte hem een extra fiche.

De rode speler verplaatste ook twee zeshoeken. Dit kostte hem slechts één navigatiefiche, omdat hij dezelfde richting volgde als de pijlen van de stroming/wind. Het piratensymbool kostte de rode speler één navigatiefiche.



EINDE VAN DE BEURT:

Een beurt van de speler eindigt in één van de volgende gevallen:

- > de speler wenst zijn schip niet meer te verplaatsen.
- > als de speler al zijn navigatiefiches heeft uitgegeven. Bij het uitgeven van het laatste navigatiefiche eindigt de beurt onmiddellijk. Het schip blijft staan in de huidige zeshoek, ongeacht of het gebruik kan maken van de stroming/wind.
- > als de speler de gebeurteniskaart Dead Calm "STOP" speelt. (zie hoofdstuk 11)

> Nadat een speler in Lissabon heeft aangemeert en zijn acties heeft uitgevoerd, kan hij NIET meer verder varen. Zijn beurt eindigt.



Als de beurt van een speler eindigt krijgt hij alle navigatiefiches terug (met andere woorden, de speler kan de navigatiefiches weer op de afbeelding van de Orde van Christus leggen en ontvangt hij gebeurteniskaarten, zodat hij er totaal 5 kan gebruiken in de volgende ronde.

9 > Ontdekkingen

Op de kaart zijn 32 haven locaties afgebeeld. Om een haven te bereiken moet een speler de zeshoek passeren met de corresponderende cirkel. De eerste speler die bij een haven aankomt, kan een Ontdekkingsmonument in zijn kleur plaatsen. De speler ontvangt VP's overeenkomstig met het nummer in de cirkel.

De andere spelers die op deze zeshoek komen, ontvangen geen VP's.

Tijdens deze beurt geeft de speler 4 navigatiefiches uit (aangegeven door middel van een rode cirkel). Niemand is in de havens van Malacca en Ceylon geweest. De speler heeft daar ontdekkingsmonumenten in zijn kleur geplaatst en verdient daarmee 4 VP. (2 VP van Malacca en 2 VP Ceylon). Deze punten worden onmiddellijk verwerkt met zijn scorefiche.



dellijk verwerkt met zijn scorefiche.

Tevens kan hij kaneel (bruine blokje) inladen, omdat hij naar Ceylon is gevaren.



10 > Uitleg van de kaarten

Als een speler over een zeshoek vaart met een blauwe gebeurtenis dan moet de speler stoppen om een gebeurteniskaart te spelen. Deze kaart heeft gevolgen voor hem en zijn medespelers. (zie: bonusverplaatsingen voor andere spelers)

Eerst dient de speler de gevolgen van de kaart toe te passen voor zijn medespelers en daarna voor zichzelf. Daarna kan de speler, indien mogelijk, verder varen. Als een speler geen gebeurteniskaarten heeft dan mag hij niet over een zeshoek met een blauw symbool varen. Er zijn 4 soorten gebeurteniskaarten





Kijk voor de gevolgen van deze kaarten voor de andere spelers op pagina 10 - BONUSVERPLAATSINGEN

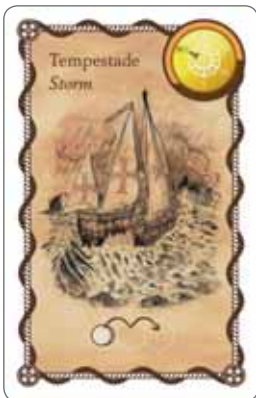


› **STORM** – gemarkeerd met een rood symbool.

Als een speler deze kaart speelt dan moet hij zoveel navigatiefiches uitgeven als aangegeven in de rechter boven hoek van de kaart.

Deze kaart kan de speler alleen spelen als hij minimaal zoveel navigatiefiches heeft als staan aangegeven.

Bijvoorbeeld: Als een speler nog maar 3 navigatiefiches heeft, kan hij geen kaart spelen die 4 navigatiefiches kost.



› **STORM** – gemarkeerd met een kompas symbool.

Deze kaart zorgt voor een storm die de vloot uit koers brengt. Als de speler deze kaart speelt, moet hij zijn schip twee zeshoeken verplaatsen in de richting die het kompas aangeeft. Als het schip hierdoor op het land of van het bord zou raken, dan hoeft de speler hieraan niet te voldoen.

Het kompas dat op het speelbord staat afgebeeld, toont de juiste richting. Alle zeshoeken zijn afgekaderd door middel van witte lijnen of land. Het is voor een speler eenvoudig te zien of het schip verplaatst kan worden of niet.



De speler kan de hierop volgende gebeurtenis- en piratensymbolen negeren. Een speler mag wel ontdekkingen doen en/of handelen als de plaats waar hij terecht komt dat toestaat.

› **GOOD WIND**

Deze kaart kan op twee manieren worden gebruikt. Deze kaart kan worden gespeeld wanneer het schip van een speler een blauw gebeurtenissymbool passeert. Of als bescherming tegen piraten als een schip een zeshoek met een piratensymbool passeert. Als de speler deze kaart gebruikt op een zeshoek met een gebeurtenissymbool, dan mag hij twee uitgegeven navigatiefiches terug schuiven.

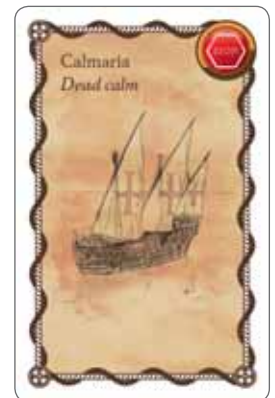
Bijvoorbeeld: Als een speler deze beurt nog geen navigatiefiches heeft uitgegeven dan ontvangt de speler geen extra navigatiefiches.

Of

De speler speelt deze kaart als hij een zeshoek passeert met daarop het piratensymbool. De speler hoeft dan geen navigatiefiche uit te geven. In dit geval ontvangen de andere spelers geen voordelen.

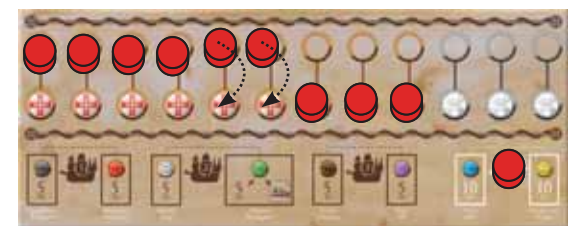
› **DEAD CALM**

Als de speler deze kaart gebruikt eindigt zijn beurt onmiddellijk. Ook indien niet alle navigatiefiches zijn uitgegeven. Deze kaart heeft geen invloed op de andere spelers.



De rode speler gebruik naar aanleiding van een gebeurtenissymbool de gebeurteniskaart Good Wind. Hij krijgt de twee eerder uitgegeven navigatiefiches terug.

De speler mag de fiches deze beurt weer gebruiken.





BONUSVERPLAATSINGEN VOOR ANDERE SPELERS

De gebeurteniskaarten hebben ook invloed op de andere spelers, voordat de huidige speler zijn beurt voorzet. Alle schepen in hetzelfde oceaangebied mogen verplaatsen, ook als deze in een haven liggen.

Deze bonusverplaatsing is alleen voor de andere spelers en wordt in beurtvolgorde verwerkt en is niet verplicht.

› Alleen schepen in hetzelfde oceaangebied genieten dit voordeel. De lijn bij Kaap de Goede Hoop verdeelt de oceaan in twee gedeeltes.

› De spelers mogen hun schip het aantal zeshoeken verplaatsen met een maximum van het nummer dat op de kaart staat aangegeven.

Uitgezonderd als de gebeurteniskaart met een kompas wordt gespeeld. Dan moeten de schepen in de kompasrichting worden verplaatst. Navigatiefiches zijn niet benodigd. Bijvoorbeeld: als de gebeurteniskaart een -4 storm kaart betreft, kan de speler tot 4 zeshoeken verplaatsen.

› Spelers genieten geen voordeel van de wind/stroming. Alleen het aantal verplaatsingen aangegeven op de kaart is toegestaan.

› Spelers mogen de blauwe, rode en piratensymbolen negeren. Met andere woorden; bij deze gebeurtenissen hoeft de speler geen gebeurteniskaart te spelen, de dobbelsteen te werpen of navigatiefiches uit te geven.

› Spelers mogen ontdekkingen doen of handelen als de plaats waar hij terecht komt dat toestaat. (zie hoofdstuk 11)



De rode speler komt op een zeshoek terecht met een gebeurtenissymbool en speelt de storm kaart met een kompas naar het noordwesten. Het rode schip beweegt pas, nadat de andere spelers hebben besloten om van de bonusverplaatsing gebruik te maken. De witte pijlen geven aan welke verplaatsingen de andere spelers mogen maken. Het gele schip kan maar één zeshoek verplaatsen, omdat het anders op het land terecht komt. Om die reden kan groen helemaal niet verplaatsen



De gele speler landt op een gebeurtenissymbool. Hij speelt de storm kaart met een kompas naar het noordwesten. Het rode schip staat in hetzelfde oceaangedeelte en mag daarom 2 zeshoeken verplaatsen en de gebeurtenissen negeren. Het groene schip kan geen gebruik maken van de bonusverplaatsing, omdat het niet in de juiste richting kan verplaatsen. Slechts nadat de andere spelers hebben besloten om gebruik te maken van hun bonusverplaatsing, wordt het gele schip verplaatst in de noordwestelijke richting. Daarbij worden de blauwe en rode gebeurtenissymbolen genegerd. Dit is een handige manier om langs Kaap de Goede Hoop te komen, zonder het risico te lopen om een schip te verliezen



De twee oceanen.

Op de twee afbeeldingen hiernaast zie je de gele speler op een gebeurtenissymbool landen. Hij speelt een -4 storm kaart.

Het groene schip ligt in dezelfde oceaan en geniet gelijk het voordeel om 4 zeshoeken te verplaatsen, waarbij hij alle symbolen mag negeren.

Hoewel hij de lijn passeert die de oceanen verdeelt, mag hij deze verplaatsing toch doen, omdat hij vertrok vanuit dezelfde oceaan. Hij zet een ontdekkingsmonument (en verdient 1 VP) neer en vaart verder. Hij kan geen gebruik maken van de stroming/wind. De gele speler vervolgt het spel

> BESTEMMINGSKAARTEN

Er zijn 32 bestemmingskaarten. In het begin worden deze kaarten evenredig verdeeld onder de spelers. De overgebleven kaarten worden in de doos terug gelegd, zonder dat deze worden bekeken. De kaarten tonen een kaart en een korte historische beschrijving. Deze beschrijving heeft geen invloed op het spel.

Spelers kunnen extra VP's verdienen met deze kaarten. Alleen aan het einde van het spel kan een speler 5 VP's extra verdienen voor iedere plaats, die hij als eerste bereikte (bepaald door de kleur van de Ontdekkingsmonumenten) en waarvan hij de bestemmingskaart heeft.

In een spel waarbij een speler 8 bestemmingskaarten heeft ontvangen kan hij 40 extra VP's verdienen.



11 > Goederen

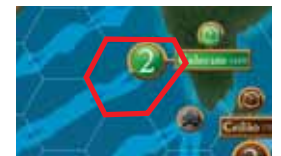
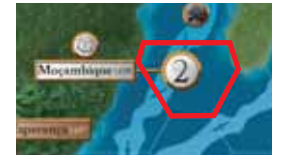
Er zijn 8 havens waar spelers goederen kunnen laden. Deze havens zijn aangeduid door middel van een cirkel in de kleur van het goed dat in de haven kan worden verkregen. Om goederen te laden moet een schip over de betreffende zeshoek varen. Vervolgens pakt de speler het goed en plaatst deze op zijn overzichtskaart op de aangegeven plek. Slechts één goed kan per haven worden geladen en alleen als er plaats is.

Bijvoorbeeld: als de kleur niet al is geladen of het betreffende schip heeft schipbreuk geleden of er ligt een navigatiefiche op.

In het begin van het spel kunnen spelers geen zilver en/of nootmuskaat laden. Daarvoor moet een speler eerst zijn vloot uitbreiden.

Als een speler terug is gekeerd in Lissabon en zijn goederen heeft verkocht, en zijn overzichtskaart leeg maakt, kan hij de goederen weer opnieuw laden in de betreffende havens.

In één beurt kan een speler een ontdekkingsmonument plaatsen (en daarvoor VP's verdienen) als goederen laden.

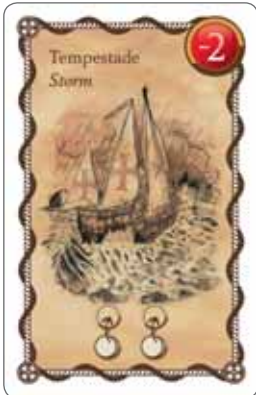
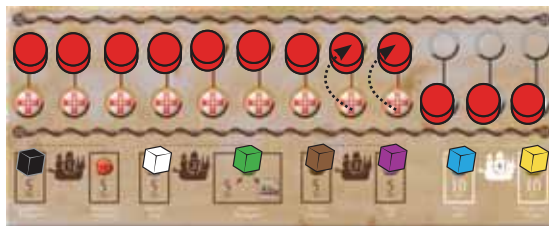
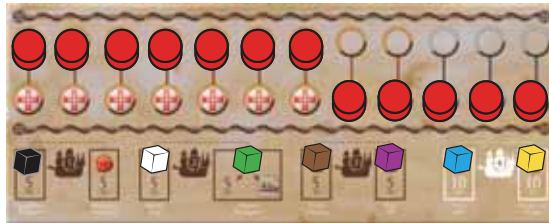


De 8 havens waar goederen kunnen worden geladen zijn met rood omlijnd.



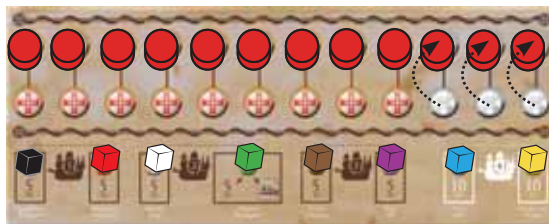
Deze pagina geeft het einde van een beurt van de rode speler weer. Om dit punt te bereiken heeft de speler 7 navigatiefiches uitgegeven. De ontdekkingsmonumenten in de havens geven aan dat verschillende spelers deze hebben ontdekt.

Afb. 1 De rode speler verplaatst zijn schip naar het gebeurtenissymbool. Het maakt gebruik van de stroming/wind in de richting van de pijlen, dus hij hoeft geen navigatiefiches uit te geven. Op het gebeurtenissymbool stopt de speler.



Afb. 2 De speler besluit om de de -2 storm kaart te spelen, wat hem 2 navigatiefiches kost. De gele speler is in hetzelfde oceaan gebied en mag onmiddellijk gebruik maken van de bonus verplaatsingen. Hij verplaatst zijn schip naar Porto Seguro. Omdat hij daar middels een bonus verplaatsing komt, negeert hij de gebeurtenis en handelt hij. Hij plaats een zwart goederenblokje op zijn overzichtskaart.

Afb. 3 Na de gebeurtenis maakt de rode speler gebruik van de stroming en vaart naar Guinea, zonder navigatiefiches uit te geven. Hier handelt hij. Door het rode goederenblokje op zijn overzichtskaart te plaatsen is zijn vloot volledig beladen. Als laatste verplaatst hij nog 3 zeshoeken, maar omdat hij geen stroming/wind mee heeft, kost hem dit zijn laatste 3 navigatiefiches. Zijn beurt eindigt.



Afb. 1



Afb. 2



Afb. 3



12 > Lissabon – Goederen verkopen / Bouwen aan St. Jerónimos / Vloot uitbreiden

LISSABON: een speler mag langs Lissabon varen zonder te stoppen en zijn beurt vervolgen. De speler mag dan geen acties uitvoeren, zoals goederen verkopen, bouwen of zijn vloot uitbreiden.

De volgende regels zijn van toepassing als de speler stopt in Lissabon

> De speler moet al zijn goederen verkopen.

> De speler kan bijdragen aan de bouw van St. Jerónimos door de genummerde tegels op het bord te kopen. Deze tegels kunnen alleen gekocht worden met de groene goederen 'peper' in de genummerde volgorde. Elke tegel levert de speler 10 VP's op. Het spel eindigt als de laatste tegel gekocht is.



> De speler verdient VP's met het verkopen van goederen. De speler ontvangt afhankelijk van de kleur 5 of 10 VP's. De goederen gaan daarna terug in de algemene voorwaarde.

[De groene goederen leveren alleen VP's op als deze niet zijn gebruikt om aan de bouw van St. Jerónimos bij te dragen]

> Verbeter je vloot. Als een speler drie verschillende goederen tegelijkertijd inlevert, kan hij in plaats van 15 VP's te verdienen, zijn vloot verbeteren. Het vierde schip wordt beschikbaar. Verwijder het schipbreukfiche van het schip. De speler ontvangt drie extra navigatiefiches en alle 12 navigatiefiches komen beschikbaar. Onafhankelijk van het aantal schepen in de vloot.

> De speler brengt zijn gebeurteniskaarten tot een totaal van 5. Of hij kan al zijn gebeurteniskaarten inleveren en 5 nieuwe kaarten pakken.

> De speler krijgt zijn navigatiefiches terug, welke hij deze beurt heeft uitgegeven. De speler mag deze terug schuiven op het schild met het symbool van de Orde van Christus.

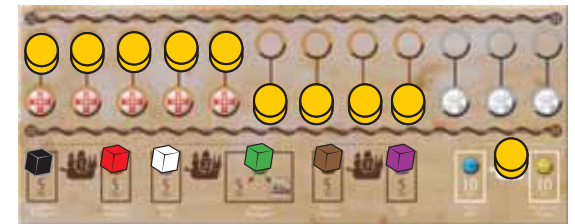
	=10 VP
	=10 VP
	=5 VP
	=5 VP
	=5 VP
	=5 VP
	=5 VP
	=5 VP

> Herstel van de schepen. Alle gezonken schepen komen beschikbaar. De speler haalt de schipbreukfiches van de overzichtskaart. LET OP: haal alleen het schipbreukfiche van het vierde schip als de vloot eerder is verbeterd.

> Als een speler zijn handelingen heeft verricht in Lissabon, eindigt zijn beurt. De speler mag niet meer verder varen.



De gele speler meert aan in Lissabon met zijn schip vol goederen. Hij heeft 5 navigatiefiches uitgegeven. Hij kan geen zilver of nootmuskaat meebrengen, omdat zijn vloot nog niet verbeterd is.



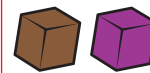
De speler besluit het volgende te doen in Lissabon:



Hij gebruikt 3 verschillende goederen om zijn vloot te verbeteren. De speler ontvangt zijn 4de schip en 3 navigatiefiches.



Hij gebruikt een groen blokje (peper) om een St. Jerónimos bouwtegel te kopen. Deze ruiling levert hem 10 VP op. Deze score wordt meteen verwerkt.



De overige goederenblokjes zijn 5 VP per stuk waard met een totaal van 10 VP. Deze score wordt meteen verwerkt.

Deze beurt verdiende de speler 20 VP en verbeterde zijn vloot. Hij kreeg de beschikking over een 4de schip en 3 extra navigatiefiches.



De overzichtskaart is klaar voor gebruik in de volgende beurt.



13 > Einde van het spel

Het spel eindigt als de laatste tegel van het klooster van St. Jerónimos is gekocht. De spelers die deze ronde nog niet aan de beurt zijn geweest, komen nog aan de beurt.

De VP's die verdient zijn door de bestemmingskaarten worden nu verrekend. Voor iedere bestemming waarvan de speler de kaart heeft en een ontdekkingsmonument in zijn kleur ontvangt 5 VP's.

Als een speler meer dan 100 VP's heeft, dan gaat hij verder met tellen vanaf 0.

In het geval van een gelijkspel wint de speler met de meeste St. Jerónimos tegels. Als er dan nog sprake is van een gelijkspel wint de speler met de laagst genummerde St. Jerónimos tegel.

14 > Belangrijke regels en strategieën

> Vergeet niet dat je beurt eindigt als al jouw navigatiefiches zijn uitgegeven. Ook als je deze kunt terug verdienen of met de stroming/wind mee kan varen.

> De vloot verbeteren is om de ontwikkeling weer te geven van Karveel naar Kraak. De Kraak had verbeterde navigatie en meer laadruimte. Als je gebruik wilt maken van deze tactiek, zorg dat je dit vroeg in het spel doet. Later in het spel betaalt deze investering zich niet terug.

> De bestemmingskaarten kunnen je veel

punten opleveren. Houdt deze plaatsen in de gaten en zorg dat je de plaatsen als eerste bereikt. De punten kunnen het verschil uitmaken tussen winst en verlies.

> De bonusverplaatsingen kunnen beslissend zijn om het spel te winnen. Probeer de zetten van andere spelers in te schatten en trek hier voordeel uit.

> Het is lastig om rond Kaap de Goede Hoop te varen. Probeer gunstig uit te komen en met bonusverplaatsingen de rode gebeurtenissymbolen te passeren.

Einde van de spelregels.

15 > VEREENVOUDIGDE REGELS

Om een eenvoudigere versie van het spel te spelen, raden we twee varianten aan:

1 - Voor een korte introductie van het spel, schud de gebeurteniskaarten en plaats de stapel in het midden op tafel. Zodra een speler op een gebeurtenissymbool komt, trek een gebeurteniskaart en voer de gevolgen uit.

Gebruik in deze variant slechts de helft van de 'STOP' kaarten.

2 - In plaats van navigatiefiches te gebruiken, kunnen spelers twee 6-zijdige dobbelstenen gebruiken (niet inbegrepen). Gebruik de gebeurteniskaarten en de bestemmingskaarten niet.

Als een speler op een zeshoek komt met een piratensymbool dan kost dit een extra verplaatsing. (alsof het een extra zeshoek betreft).

16 > VRAGEN OVER HET SPEL

> Waar staan de "ontdekkingen" voor?

Met de ontdekkingen werden nieuwe geografische gebieden exact vastgelegd, zodat men er later kon terug keren en om de internationale wetenschap er kennis van te laten nemen. Voor de Portugese ontdekkingen werd dit niet toegepast. Het waren geen "ontdekkingen" maar "toevalligheden".

> Hoelang duurde het werkelijk om India te bereiken? Vasco da Gamma vertrok uit Lissabon en deed er ongeveer 18 maanden over.

> Waren de schepen Karvelen of Kraken?

Aan het begin van de ontdekkingsreizen werden de Latijnse Karvelen gebruikt met de driehoekige zeilen (de schepen die op de doos staan afgebeeld). Deze werden snel doorontwikkeld tot de rondere Karveel (met een rechthoekig zeil) En later tot de grotere Kraak.

De silhouetten op de overzichtskaarten zijn Kraken.

> Waarom heet het schip een "Latijns getuigde" Karveel?

Het schip was voorzien van driehoekige zeilen "trilatinas" wat driehoekig betekent.

> Waarom komt er geen slavernij voor in het spel?

Slavernij bestond in die periode, maar was niet de belangrijkste motivatie voor de Portugezen om op avontuur te gaan. Naast religieuze, politieke en wetenschappelijke redenen was er een belangrijk economisch motief: de grote winsten met de handel in kruiden voor de zeelui en het Portugese koningshuis.

> Hebben de Portugezen alleen de gebieden die in dit spel voorkomen? Zeker niet. Om het spel overzichtelijk te houden, hebben we het aantal gebieden beperkt.

> Is het St. Jerónimos klooster er altijd zo geweest?

Nee. In de loop der tijd zijn er delen veranderd en toegevoegd.

Als je meer wilt weten over dit monument verwijzen we naar de website: www.mosteirojeronimos.pt

> Namen de schepen geen missionarissen mee om de inheemse bevolking te bekeren?

Verspreiding van de religie was één van de redenen voor de Portugezen. Zendingen toevoegen zou het spel complex en langdurig maken. Er is besloten om zendingen in een toekomstige uitbreiding toe te voegen.

> Hadden andere landen schepen?

In het begin van de ontdekkingsreizen concurreerden alleen de Spanjaarden. Halverwege de 16e eeuw ondernamen ook andere landen ontdekkingsreizen, zoals de Engelsen, Nederlanders en Fransen.



17 > BESTEMMINGSKAARTEN

Deze teksten verschijnen op de bestemmingskaarten, maar hebben geen invloed op het spel.

Labrador – 1500 – De Vikingen kwamen hier in het jaar 1000.

De ontdekking wordt toegekend aan de broers Gaspar en Miguel Corte Real.

Terra Nova -1498 - De Vikingen kwamen hier in het jaar 1000.

De ontdekking wordt toegekend aan de broers Gaspar en Miguel Corte Real.

Florida – 1487 – Reis ondernomen door Fernão Dulmo, João Afonso do Behaim en cartograaf Martin Behaim. De laatste maakte een globe met daarop Florida, de Antillen en de Golf van Mexico afgebeeld.

Azoren – 1427 – Deze Portugese archipel bestaat uit 9 eilanden. Officieel ontdekt door Diogo de Silves in 1427.

Madeira – 1419 – Sinds de 14e eeuw bekend. De archipel is officieel ontdekt door João Gonçalves Zarco.

Ceuta – 1415 – Veroverd door de Portugezen door koning Johan I van Portugal en werd daarmee de eerste Portugese buitenpost in Afrika.

Cape Bojador – 1434 – Na vijftien pogingen wist Gil Eanes langs deze kaap te ronden en de route te openen om langs de westkust van Afrika te varen.

Guinea – 1444 – Na de rivier Sénégal bereikt te hebben, begon Nuno Tristão met het ontdekken van de kust van Guinee.

Kaap Verde – 1458 – Men vermoed dat Diogo Gomes en António Noli de eerste zeelui waren die Santiago bereikten, een eiland in deze archipel.

Porto Seguro – 1500 – Pedro Álvares Cabral ontdekte het eiland Vera Cruz, nu bekend als Porto Seguro in Brazilië.

Sao Tomé en Príncipe – 1471 – João de Santarém, Pêro Escobar, João de Paiva ontdekten deze eilanden in 1471.

Elmina – 1482 – Onder het bevel van Diogo da Azambuja, begon de bouw van het eerste Portugese fort in Afrika.

Luanda – 1485 – De Portugezen ontdekkers bereikten de Angolese kust in 1485, maar de stad werd pas in 1575 gesticht door Paulo Dias de Novais.

Kongo rivier – 1482 – Toen de zeevaarder Diogo Cão deze plek bereikte, dacht hij dat hij bijna in India was.

Kaap de Goede Hoop – 1487 – Door Bartolomeu Dias (tijdens Johan II) werd de Kaap ontdekt. De oostkust van het Afrikaanse continent was bereikt, besefte hij. Dit was een belangrijke ontdekking in de zeevaartroutes naar India.

Mozambique – 1498 – Pêro da Covilhã bereikte het eiland van Mozambique via land. Vasco da Gamma kwam er terecht op weg naar India.

Madagaskar - 1498 – De Portugezen waren de eerste Europeanen

die op dit eiland aankwamen. Diogo Dias doopte het eiland tot São Lourenço

Mauritius – 1505 – Een tussenstop voor het laden van goederen. Hoewel dit niet deel uitmaakte van de gebruikelijke route naar India, bleek het wel betere route van en naar India.

Malediven – 1518 – Deze archipel ten zuidwesten van India was bekend sinds 1518 en werd een Portugese handelspost tussen 1558 en 1573.

Masqat - 1507 - Afonso de Albuquerque kwam hier op 2 september aan. Bang voor de militaire macht van de Portugezen, besloot de plaatselijke bevolking hen te verwelkomen.

Mogadishu – 1499 – Tijdens de Portugese bezetting gedurende de 16e eeuw, was de stad belangrijk om de Rode Zee te controleren.

Bahrein – 1510 – Van 1521 tot 1602 werd dit land bezet door de Portugezen. Het maakte deel uit van het plan van Afonso de Albuquerque om de handel in de Perzische Golf te controleren.

Diu – 1513 – Een strategisch eiland, gelegen aan de noordwest kust van India, werd, in 1531, door de sultan Bahadur Shah of Gujarat aan de Portugezen geschonken. Het bleef tot 1961 Portugees grondgebied.

Calcutta – 1498 – De eindbestemming van Vasco da Gamma op zijn reis om een scheepvaartroute naar India te vinden.

Ceylon – 1505 – Op deze datum kwam Lourenço de Almeida hier aan. In 1517 werd de stad Colombo gevestigd, waardoor de controle over de kustlijn door de Portugezen werd vergroot.

Malakka – 1509 – In 1511 door Afonso de Albuquerque veroverd. Het was een sleutelpositie om de kruidenhandel te controleren.

Koninkrijk Siam (huidige Thailand) – 1511 – Na de verovering van Malakka zond Afonso de Albuquerque een politiek afgevaardigde naar het hoofd van het koninkrijk Siam, Ayutthaya. In 1518 zond Koning Emanuel I een politiek afgevaardigde met een voorstel tot bondgenootschap.

Mombasa – 1498 – Vasco da Gamma kwam in deze diepwater haven op zijn weg naar India. Het werd door de Portugezen bezet.

Molukken – 1512 – Bekend als de Kruiden Eilanden, omdat zij de enige leveranciers van nootmuskaat en kruidnagel waren. Zij veroorzaakten een ruzie tussen Spanje en Portugal, omdat het onduidelijk was of zij tot het westelijke deel behoorden wat viel onder het Verdrag van Tordesillas.

Timor – 1512 – Vermoedelijk de datum van ontdekking. Het werd voor het eerst genoemd in een brief aan Emanuel I in 1514.

Macau – 1515 – De Portugezen vestigden zich in het begin van 1515 hier. In 1557 kregen zij toestemming om er permanent te blijven.

Tanegashima – 1542 – Hier kwamen de Portugezen voor het eerst in Japan. Eveneens beroemd omdat de Japanners hier voor het eerst in aanraking kwamen met vuurwapens.

18 > LAATSTE OPMERKINGEN EN WETENSWAARDIGHEDEN

De auteur neemt volledige verantwoordelijkheid voor de wijzigingen en historische achtergrond in dit spel. Voor eventuele weglatingen, fouten, en onnauwkeurigheden dient contact opgenomen te worden met de auteur. Hierbij wil ik een aantal mensen bedanken die mij geholpen hebben met dit onderwerp. (For their...) Voor zijn kennis bedank ik de historicus Manuel Amaral voor zijn hulp en zijn historische correcties. Voor zijn commentaar: Eng Joaquim Ferreira do Amaral.

Kennis over de Karveel: Bruno Gonçalves Neves - 2TEN TSN en Catarina Martins 2TEN TSN van het Portugees Maritiem Museum.

Aan alle spelers die aanboden om het spel te testen. Voor hun commentaar en hulp dank ik iedereen van:

Spiel Portugal – Paulo Soledade, Carlos Ferreira, Paulo Inácio en Nuno Sentieiro.

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

Leiria Con 2010 – Paulo Inácio, Hélio Andrade, Ricardo Gama, Luís Evangelista; Zé Pedro Carvalho, Celeste Morais, Mafalda Paiva, Marta Morais.

Galicia – José Gama, Miguel Ucha, Firmino Martinez.

Encontros de Quartas in Lissabon – João Rodrigues, Jorge Napoleão, Miguel Barreiro, João Leal.

Speel-o-theek van Boulogne de Billancourt : Bernardo d'Orey, Jean François Arnoud, Gwendal en Chantal.

Tenslotte GURU, omdat je mijn vriend bent.

In Portugal is een aantal die openbare vergaderingen houdt. Twee van deze zijn:

www.spielPortugal.blogspot.com

www.abreojogo.com

Opmerking: dit zijn onafhankelijke organisaties en hebben geen relatie met MESAboardgames. Zij zijn volledig verantwoordelijk voor de informatie op hun websites.

Vanuit het Engels naar het Nederlands vertaald door Martijn Geelen.

Afbeeldingen en illustraties door Gil d'Orey. João Menezes illustreerde de voorkant van de doos, de gebeurteniskaarten en de St. Jerónimos bouwkaarten.

Voor commentaar met betrekking tot dit spel, kunt u contact opnemen per e-mail met de ontwerper:

info@mesaboardgames.pt

www.mesaboardgames.pt



19 > Samenvatting van de regels

1E RONDE

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt zijn bijbehorende speelstukken.

Deel de bestemmingskaarten. (hoofdstuk 4)

4) Kies de beurtvolgorde. (hoofdstuk 4)

Deel de gebeurteniskaarten

1e speler – ontvangt 4 kaarten

2e speler – ontvangt 5 kaarten

3e speler – ontvangt 6 kaarten

4e speler – ontvangt 7 kaarten

Spelers spelen om de beurt; zij mogen varen, ontdekkingen doen en goederen laden. Aan het eind van de beurt krijgen hun navigatiefiches terug en ontvangen zoveel gebeurteniskaarten zodat hij 5 kaarten heeft voor de volgende ronde.

2E EN DAAROP VOLGENDE RONDES

Kies de beurtvolgorde. (hoofdstuk 6)

Begin met het spel. (Players play...)

Spelers spelen om de beurt; zij mogen varen, ontdekkingen doen en goederen laden. Aan het eind van de beurt krijgen hun navigatiefiches terug en ontvangen zoveel gebeurteniskaarten zodat hij 5 kaarten heeft voor de volgende ronde.

EINDE VAN DE BEURT: (hoofdstuk 8):

- > Als een speler daarvoor kiest.
- > Als alle navigatiefiches zijn uitgegeven
- > Als een speler de gebeurteniskaart Dead Calm “STOP” speelt
- > Als een speler aanmeert in Lissabon

NAVIGEREN / GEBEURTENISSEN / PIRATEN (hoofdstuk 8)

Als spelers gebruik maken van de stroming/wind in de richting van de pijlen, dan kost dit niets. Als een speler in een andere richting wil bewegen dan de pijlen aangegeven, of over een zeshoek zonder pijlen, dan kost dit 1 navigatiefiche per zeshoek.

- > Gebeurtenissymbool blauw – spelers kiezen een gebeurteniskaart en voeren de gevolgen uit.
- > Piratensymbool – kosten 1 extra navigatiefiche.
- > Gebeurtenissymbool rood – werp met de rode dobbelsteen.

EINDE VAN HET SPEL (hoofdstuk 13)

- > Het spel eindigt als de laatste bouwkaart van St. Jerónimos is gekocht. Alle spelers komen deze ronde nog aan de beurt.
- > Elke speler ontvangt 5 VP voor iedere plaats waar zij als eerste aankwamen en waarvan zij de bestemmingskaart hebben.

BONUSVERPLAATSINGEN (hoofdstuk 10)

- > Zijn NIET verplicht.
- > Gelden alleen voor schepen in dezelfde oceaan.
- > Spelers mogen tot het aantal zeshoeken verplaatsen zoals genoemd op de kaart.
- > Spelers mogen de gevolgen van de gebeurtenissymbolen (blauw en rood) en het piratensymbool negeren.
- > Spelers mogen ontdekkingen doen en handelen.

SCHEPEN DIE IN LISSABON AANMEREN (hoofdstuk 12)

- > Moeten al hun goederen verkopen.
- > Mogen bijdragen aan de bouw van het klooster van St. Jerónimos.
- > Verdienen VP's aan hun goederen.
- > Mogen de vloot verbeteren en zo een 4e schip verkrijgen.
- > Ontvangen 5 gebeurteniskaarten totdat zij er 5 hebben. Of mogen alle gebeurteniskaarten inleveren en 5 nieuwe gebeurteniskaarten pakken.
- > Krijgen de navigatiefiches terug.
- > De vloot herstellen. Gezonken schepen komen weer beschikbaar.
- > Mogen deze beurt NIET meer varen.