



Spelmateriaal

- Een handelsmeesterfiche;
- Dubloenenfiches: 30 fiches met waarde 10, 30 fiches met waarde 5 en 30 fiches met waarde 1,
- 120 Grondstofkaarten: 16 Cacao (1), 16 maïs (2), 16 tabak (3), 12 koffie (4), 12 katoen (5), 12 suiker (6), 8 aardappelen (7), 8 indigo (8) en 8 vanille (9),
- 12 Incarelieken;
- 44 Ontwikkelingskaarten met specifieke voordelen,
- 6 Gebeurtenisfiches,
- 1 regelboek en speelhulp

Doel van het spel

Er zijn 3 manieren om te winnen:

- Bezit 75 Dubloenen aan het einde van een ronde;
- Maak een combinatie met 10 verschillende grondstoffen (1-2-3-4-5-6-7-8-9-Incareliek);
- Bezit de meeste overwinningpunten als de rij Ontwikkelingskaarten niet meer kan aangevuld worden.

Vorbereiding

Schud de Grondstofkaarten zorgvuldig en plaats ze in het midden van de tafel. Deze vormen een gedekte trekstapel. Draai 3 kaarten om, met de voorzijde zichtbaar, om de markt te vormen.

Schud de resterende kaarten zorgvuldig en vorm zo een nieuwe gedekte trekstapel. Draai de eerste 5 kaarten om en leg ze op een rij zodat de voorzijde zichtbaar is.

Verwijder alle kaarten waarvan het cijfer in de rechter benedenhoek groter is dan het aantal spelers uit de stapel Ontwikkelingskaarten.



Maak een stapeltje van de handelsmeesterfiche met de "geen gebeurtenis" fiche bovenaan.

De jongste speler neemt de handelsmeesterfiche.




Het spel

Een spel bestaat uit verschillende rondes, verdeeld in 4 fases:

- Gebeurtenis;
- Bevoorrading;
- Handel;
- Vooruitgang.

GEBEURTENIS

 Controleer bij het begin van elke ronde of er een gebeurtenis icoontje staat op de eerste Ontwikkelingskaart in de rij.

Als dit het geval is, toont het icoontje welke gebeurtenis deze ronde voor alle spelers zal gelden (zie doos).

Als dit niet het geval is, dan zijn er geen gebeurtenissen in deze ronde.

Om duidelijk te maken welk type gebeurtenis er deze ronde van toepassing is, leg je een overeenkomstige Gebeurtenisfiche bovenaan de gebeurtenisstapel (als er geen gebeurtenis is, leg je een "geen gebeurtenis" fiche bovenaan de stapel).

Opgelet, in de 1ste ronde is er geen gebeurtenis, onafhankelijk van welke kaart er op de 1ste plaats ligt!

BEVOORRADING

Deel gedekt 5 Grondstofkaarten aan elke speler (wij raden aan ze één voor één te delen).

Draai dan in het midden van de tafel evenveel Grondstofkaarten om als er karvelen zijn voor alle spelers samengeteld.



Hulp van de Koning: tijdens de vooruitgangsfase kunnen spelers meer dan één Ontwikkelingskaart verwerven.



Inboorlingen: tijdens de vooruitgangsfase leveren combinaties van verschillende Grondstofkaarten slechts één Dubloen per kaart op in plaats van de normale waarde.



Storm: tijdens de vooruitgangsfase geven combinaties van identieke kaarten, onafhankelijk van het type kaart, enkel toegang tot de eerste kaart in de ontwikkelingsrij.



Brand: aan het einde van de ronde zijn alle pakhuizen onbruikbaar.



Piraten: Onmiddellijk na de bevoorradingsfase leveren alle spelers een Grondstofkaart naar keuze in voor elke formatie van 2 of meer karvelen in hun bezit (geïsoleerde karvelen zijn dus veilig).



Opmerking: in de eerste ronde krijgen de spelers dus enkel hun 5 gedekte kaarten en dat blijft zo tot een speler een karveel bezit.

Speler A



Vlootwaarde

10

Speler B



Vlootwaarde

3+8

11

Speler C



Vlootwaarde

1+2+7

10

Er zijn 6 karvelen in het spel. Nadat elke speler 5 gedekte grondstoffen heeft ontvangen worden er 6 goederen zichtbaar in het midden van de tafel gelegd.

Spelers kiezen 1 goed per karveel, te beginnen met de speler met de laagste vlootwaarde. A en C hebben gelijke waarden. In dit geval kiest C zijn 3 kaarten als eerste (hij heeft een karveel met een kleinere waarde dan A), dan kiest A een kaart en ten slotte neemt B de 2 overgebleven grondstoffen.

Om de volgorde te bepalen waarin de spelers uit de zichtbare grondstoffen zullen kiezen, moeten ze eerst de waarde van hun vloot berekenen: de vlootwaarde is gelijk aan de som van de karvelen die deel uitmaken van de vloot. Daarna kiest elke speler een kaart voor elk karveel in zijn vloot, te beginnen met de speler met de laagste vlootwaarde. In het geval van een gelijke vlootwaarde, mag de vloot met de karveel van de laagste waarde eerst kiezen.



HANDEL



De handelsmeester kondigt aan hoeveel grondstoffen elke speler beschikbaar moet stellen om te ruilen. Dit moeten 2, 3 of 4 grondstoffen zijn.

Elke speler kiest dan de kaarten die hij wil ruilen en legt deze gedekt voor zich neer. Als iedereen gekozen heeft, tonen alle spelers gelijktijdig de door hen gekozen kaarten.

Tel de waarden van de kaarten die elke speler aanbiedt op: de speler met de hoogste waarde wordt de nieuwe handelsmeester (en ontvangt de handelsmeesterfiche). Voor deze telling hebben Incarelieken een waarde van 10. In het geval van een gelijkspel behoudt de huidige handelsmeester zijn titel als hij bij de spelers met de hoogste waarde hoort. Zo niet kiest hij welke speler de nieuwe handelsmeester zal worden (uit de spelers met de hoogste waarden natuurlijk).

Nu kan het handelen beginnen.

De nieuwe handelsmeester neemt een kaart uit de aangeboden kaarten van een andere speler.

Hij heeft de keuze:

- Hij voegt de kaart meteen toe aan de kaarten in zijn hand, of
- Hij legt de kaart in de markt en neemt een andere kaart van de markt in zijn hand.

De speler waarvan de kaart gekozen werd, kiest nu op zijn beurt een kaart uit de overgebleven kaarten van de andere spelers, waaronder ook de speler die zijn kaart koos. Hij heeft nu ook de keuze om de kaart meteen op hand te nemen of te verwisselen met een andere kaart uit de markt.

... dit gaat zo door tot alle spelers zoveel kaarten hebben genomen als ze aanboden.

Belangrijk: Er mag nooit meer dan 2 opeenvolgende keren geruild worden tussen dezelfde spelers: als A een kaart neemt van B die vervolgens van A neemt, dan mag A niet onmiddellijk terug een kaart van B nemen, hij moet een kaart van een andere speler kiezen (*behalve als er maar 2 spelers zijn, dan vervalt deze regel*).

Op het einde van het handelen zijn er 2 mogelijkheden:

- De laatste kaart werd weggenomen bij de handelsmeester. In dit geval moeten er geen aanpassingen gebeuren aangezien iedereen evenveel kaarten heeft genomen als ze hadden aangeboden.
- De laatste kaart werd weggenomen van een speler verschillend van de handelsmeester. In dit geval heeft deze speler een kaart minder ontvangen in vergelijking met de handelsmeester die er 1 meer heeft genomen. Daarom geeft de handelsmeester deze speler in het geheim een kaart uit zijn hand (ook al was deze kaart niet betrokken bij het handelen).

Speciaal geval: Het kan gebeuren dat één speler (bijvoorbeeld omdat hij te gevaarlijk was en de anderen hem uitsloten bij het handelen) nog steeds kaarten heeft open liggen terwijl de kaarten van de andere spelers geruild werden. In dit geval neemt de speler zijn kaarten gewoon terug in de hand. Als deze speler de handelsmeester is, dan is de ruil gelijk. Anders heeft hij 1 kaart te weinig en geeft de handelsmeester hem een kaart uit zijn hand.



VOORUITGANG



De handelsmeester bepaalt de eerste speler in deze fase (de anderen volgen volgens de wijzers van de klok).

In deze fase moeten de spelers combinaties maken van kaarten die allemaal gelijk zijn of allemaal verschillend.

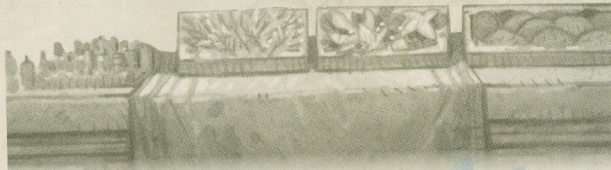
Combinaties van dezelfde grondstof worden gebruikt om nieuwe ontwikkelingen te verkrijgen.

Een speler kan slechts 1 combinatie van gelijke grondstoffen maken per ronde (tenzij de gebeurtenis "Hulp van de Koning" actief is).

Herinnering: Incarelieken mogen gebruikt worden als joker voor deze combinaties.



Een combinatie zal er altijd voor zorgen dat er 1 Ontwikkelingskaart uit de ontwikkelingsrij genomen kan worden maar het aantal kaarten (3, 4 of 5) in de combinatie en de zeldzaamheid van de gebruikte grondstoffen kan zorgen voor een ruimere keuze: neem de eerste kaart, maak een keuze uit de eerste 3 of zelfs uit alle beschikbare kaarten.



	Veelvoorkomende grondstoffen	Minder voorkomende grondstoffen	Zeldzame grondstoffen
	1, 2 of 3	4, 5 of 6	7, 8 of 9
3 Kaarten	1ste Ontwikkelingskaart in de rij	Kies een Ontwikkelingskaart uit de eerste 3	Eender welke kaart
4 Kaarten	Kies een Ontwikkelingskaart uit de eerste 3	Eender welke kaart	
5 Kaarten	Eender welke kaart		

Wanneer een Ontwikkelingskaart gekozen werd, vervang je deze onmiddellijk als volgt:

- Schuif de kaarten in de rij naar voren om het gat te dichten,
- Er komt een plek vrij op de 5 de plaats,
- Neem de eerste kaart van de trekstapel en plaats deze op de vijfde plaats.

Combinaties van verschillende grondstoffen leveren waardevolle Dubloenen op.

Een speler kan slechts 1 combinatie van verschillende grondstoffen (geen Incarelieken) maken per ronde.

▶ 4 kaarten	5 Dubloenen
▶ 5 kaarten	7 Dubloenen
▶ 6 kaarten	10 Dubloenen
▶ 7 kaarten	15 Dubloenen
▶ 8 kaarten	20 Dubloenen
▶ 9 kaarten	25 Dubloenen



Opmerking: Incarelieken spelen een speciale rol.

Ze kunnen gebruikt worden:

- Ofwel als joker in combinaties van gelijke grondstoffen,
- Ofwel op zichzelf als bron van Dubloenen.

1 Incareliek	3 Dubloenen
2 Incarelieken	7 Dubloenen
3 Incarelieken	12 Dubloenen
4 Incarelieken	18 Dubloenen
5 Incarelieken	25 Dubloenen

Aan het einde van deze fase moeten de spelers al hun ongebruikte kaarten afleggen (tenzij ze in een pakhuis gelegd werden). Het is dus belangrijk dat de spelers proberen de best mogelijke combinaties te maken met hun kaarten om de meeste Dubloenen en de beste ontwikkelingen te verkrijgen en zo weinig mogelijk kaarten te verspillen.

◆ Einde van het spel

Het spel eindigt op het einde van een ronde als:

- Een speler ten minste 75 Dubloenen bezit (als meerdere spelers hieraan voldoen, wint de rijkste)
- Een speler DE perfecte combinatie toont: 9 verschillende grondstoffen + 1 Inca relik. Hij wint automatisch het spel.

Opmerking:

- Het is mogelijk dat men 1 of meer handelaars nodig heeft om deze combinatie te verkrijgen.
- Als (onwaarschijnlijk) meer dan 1 speler de perfecte combinatie bezit in dezelfde ronde wint de rijkste.
- Als 1 of meer spelers meer dan 75 Dubloenen bereiken in dezelfde beurt dat de perfecte combinatie gespeeld wordt, wint de speler met de combinatie.

- Er zijn niet genoeg Ontwikkelingskaarten om de rij tot 5 kaarten aan te vullen. De speler met de meeste Dubloenen wint.

◆ Verduidelijking van de verschillende ontwikkelingen

In de loop van het spel kunnen spelers, dankzij sets van identieke grondstoffen, handelaars rekruteren, pakhuisen, scheepswerven of karvelen bouwen en de diensten van beroemde personages gebruiken.

Opmerking: De ontwikkelingen die elke ronde Dubloenen opleveren doen dit van zodra ze gespeeld zijn.



HANDELAARS

Eén keer per ronde, tijdens de vooruitgangsfase, kan een handelaar een goed van gelijk welke waarde veranderen in een goed van type 1, 2 of 3; 4, 5 of 6; 7, 8 of 9 afhankelijk van het type handelaar.

Sommige handelaars brengen per ronde 1 of 2 Dubloenen op.

Dankzij hiernaast afgebeelde handelaar kan een speler bijvoorbeeld een Ontwikkelingskaart nemen van de eerste 3 kaarten in de rij met een combinatie van 5, 5, 1 (De handelaar verandert de 1 in een 5). Hij verdient ook elke ronde 1 Dubloen.



PAKHUIZEN

Pakhuisen zijn waardevol omdat ze ongebruikte goederen kunnen opslaan aan het einde van een ronde.

In sommige pakhuisen kan je 2 kaarten opslaan, in anderen slechts 1 maar dan leveren ze elke ronde een Dubloen op.



SCHEEPSWERF

Aan het einde van je vooruitgangsfase krijg je voor elke werf in je bezit een Dubloen van de bank voor iedere tegenstander met meer karvelen dan jij. Scheepswerven zijn dus krachtiger in spellen met meer spelers!



KARVEEL

Elk karveel bezorgt de eigenaar een extra goed bij elke bevoorradingsfase.



DIEGO DE ALMAGRO

(Almagro 1480 - Cuzco 1538). Hij nam deel aan de verovering van het rijk der Inca's samen met Francisco Pizarro, voordat ze in een conflict terecht kwamen dat tot zijn ondergang leidde.

Hij levert je 2 Dubloenen per ronde op.

Wanneer je een ontwikkeling wint, mag je ervoor kiezen de bovenste kaart van de ontwikkelingsstapel te nemen in plaats van de kaart waar je volgens je combinatie recht op hebt.





JUAN DE LA COSA

(Santona 1460 – Brits Turbaco 1510). Hij was de eigenaar en meester van de Santa Maria, vlaggenschip tijdens de eerste reis van Christoffel Columbus. In 1499 was hij de eerste stuurman van de Amerigo Vespucci expeditie. Hij is de auteur van de eerste wereldkaart waarop de gebieden van de Mundus Novus afgebeeld werden.

Hij levert je 1 Dubloen per ronde op.

Als je Juan de la Cosa bezit, hebben gebeurtenissen geen effect meer op jou. Ze gelden dus enkel voor je tegenstanders. Dit geldt ook voor de positieve gebeurtenis (Hulp van de Koning, sorry ...

Mundus Novus



BARTOLOMÉ DE LAS CASAS

(Sevilla 1474 - Madrid 1566) is een Spaanse Dominicaner Priester, beroemd omdat hij de wanpraktijken van Spaanse kolonisten aan het licht bracht en opkwam voor de rechten van de Amerikaanse inboorlingen.

Hij levert je 1 Dubloen per ronde op.

Als je Bartolomé de las Casas in je bezit hebt mag je de instructies van de handelsmeester negeren. Je mag dus zelf kiezen hoeveel kaarten je wil verhandelen, van 0 tot het aantal bepaald door de handelsmeester. Als je zelf de handelsmeester bent, mag je bijvoorbeeld "4 kaarten" zeggen maar je hier zelf niet aan houden.



GONZALO PIZARRO

(1502 Trujillo - Cusco 1548) Deze "conquistador" veroverde het rijk van de Inca's. Omdat hij het niet eens was met Diego de Almagro over hun houding ten opzichte van het zopas veroverde rijk van de Inca's, arresteerde hij hem en liet hem onthoofden.

Het karveel met de hoogste waarde in bezit van de speler met Gonzalo Pizarro wordt beschouwd als waarde 0.





JUAN PONCE DE LEÓN

(1460 - 1521) Deze "conquistador" was de eerste gouverneur van Puerto Rico. Hij wordt beschouwd als de eerste Europeaan die Florida verkende. De legende van de zoektocht naar de fontein van de eeuwige jeugd wordt met zijn naam verbonden.

Als je Juan Ponce de Leon bezit, mag je je karvelen verdelen in 2 vloten. Elke vloot wordt apart bekeken voor de eerste keuze van goederen en voor de Piratengebeurtenis.



PEDRO DE VALDIVIA

(1500 Villanueva de la Serena - Chili 1553) hij is een van Pizarro's luitenanten. Ondanks weinig voorraden en moeilijk terrein (de Atacamawoestijn, vijandige inboorlingen) verkende hij de noordelijke helft van Chili en stichtte de toekomstige hoofdstad: Santiago.

Hij levert je 1 Dubloen per ronde op.

Als je Pedro de Valdivia bezit, krijg je een bonus van 3 punten telkens wanneer de handelsmeester benoemd wordt.



FRANCISCO DE ORELLANA

(1490 tot 1545 in de Amazone) Hij benoemde de Amazonerivier. In 1541 vertrok hij vanuit Quito op expeditie landinwaarts op zoek naar kaneel (op dat ogenblik in Europa meer waard dan goud). Nadat hij 140 van de 220 Spanjaarden en 3000 van de 4000

Indianen op de expeditie verloor, en enkel valse kaneelbomen ontdekte, gooide hij zijn Indiaanse gidsen voor de honden.

Tijdens de handelsfase krijg je onmiddellijk 2 Dubloenen als je door een kaart van een tegenstander met de markt te wisselen ervoor zorgt dat er 3 grondstoffen van dezelfde waarde, of 3 opeenvolgende waarden, in de markt komen te liggen. Deze eigenschap kan verschillende keren per ronde gebruikt worden en telt ook als je een grondstof van een andere speler wisselt met eenzelfde grondstof in de markt.





● FRANCISCO DE CORONADO

(Salamanca 1510 - Mexico City 22 september 1554) Een Spaanse "conquistador" die door Nieuw-Mexico en het zuidwesten van de huidige Verenigde Staten reisde tussen 1540 en 1542. Nadat hij in Amerika arriveerde, stond hij gekend als iemand die de oorspronkelijke bevolking kon

kalmeren en rustig houden. Daarom werd hij in 1538 benoemd tot gouverneur van Nieuw-Galicië (nu Sinaloa en Nayarit in Mexico). In Nieuw-Mexico kwam hij in contact met Marcos de Niza die hem vertelde over de fabelachtige rijkdom van een stad genaamd Cibola. Hij vertrok in 1540, vergezeld door 340 Spanjaarden, 300 gelijkgestemde inboorlingen en wel duizend Indiaanse en Afrikaanse slaven, op zoek naar de gouden stad.

Aan het begin van elke ronde waar er geen gebeurtenissymbool staat op de 1ste kaart van de ontwikkelingsrij, mag Francisco de Coronado 2 Dubloenen betalen om de gebeurtenis van zijn keuze op te leggen.



● HERNAN CORTES

Geboren in 1485 in Medellín (een dropje van de Extremadura) en gestorven te Castilleja de la Cuesta (bij Sevilla) op 2 december 1547. Hij was een Spaanse "conquistador" die het Azteekse rijk veroverde in naam van Charles V, Koning van Castilië en Heilig Romeins Keizer. Deze verovering was de aanzet tot het stichten van Nieuw-Spanje en betekende het begin van de Spaanse kolonisatie in de 16de eeuw.

Hij levert je 3 Dubloenen per ronde op.



Spelronde

- * **GEBEURTENIS:** bepaalt of een gebeurtenis invloed heeft op de spelronde.
- * **BEVOORRADING:** de Voorraadkaarten worden aan de spelers uitgedeeld.
- * **HANDEL:** de spelers wisselen kaarten uit.
- * **VOORUITGANG:** de spelers scoren Overwinningspunten en verkrijgen Ontwikkelingskaarten.

Kaarten aankopen

	Veel voorkomende grondstoffen	Minder voorkomende grondstoffen	Zeldzame grondstoffen
	1, 2 of 3	4, 5 of 6	7, 8 of 9
3 Kaarten	1ste Ontwikkelingskaart in de rij	Kies een Ontwikkelingskaart uit de eerste 3	Eender welke kaart
4 Kaarten	Kies een Ontwikkelingskaart uit de eerste 3	Eender welke kaart	
5 Kaarten	Eender welke kaart		

Overwinningspunten

4 kaarten	5 Dubloenen
5 kaarten	7 Dubloenen
6 kaarten	10 Dubloenen
7 kaarten	15 Dubloenen
8 kaarten	20 Dubloenen
9 kaarten	25 Dubloenen

1 Incareliëk	3 Dubloenen
2 Incareliëken	7 Dubloenen
3 Incareliëken	12 Dubloenen
4 Incareliëken	18 Dubloenen
5 Incareliëken	25 Dubloenen

Einde van het spel: 75 Dubloenen of 9 verschillende goederen + 1 Incareliëk.

Lijst van Gebeurtenissen



Hulp van de Koning: tijdens de vooruitgangsfase kunnen spelers meer dan één Ontwikkelingskaart verwerven.



Inboorlingen: tijdens de vooruitgangsfase leveren combinaties van verschillende Grondstofkaarten slechts één Dubloon per kaart op in plaats van de normale waarde.



Storm: tijdens de vooruitgangsfase geven combinaties van identieke kaarten, onafhankelijk van het type kaart, enkel toegang tot de eerste kaart in de ontwikkelingsrij.



Brand: aan het einde van de ronde zijn alle pakhuizen onbruikbaar.



Piraten: Onmiddellijk na de bevoorradingsfase leveren alle spelers een Grondstofkaart naar keuze in voor elke formatie van 2 of meer karvelen in hun bezit (geïsoleerde karvelen zijn dus veilig).



Matériel

- 1 jeton Maître du commerce ;
- des jetons Doublons : 30 jetons de valeur 10, 30 jetons de valeur 5 et 30 jetons de valeur 1 ;
- 120 cartes Ressources composées de : 16 cacao (1), 16 maïs (2), 16 tabac (3), 12 café (4), 12 coton (5), 12 canne à sucre (6), 8 pomme de terre (7), 8 indigo (8) 8 vanille (9), 12 reliques incas ;
- 44 cartes Développement procurant des avantages spécifiques ;
- 6 jetons Événement ;
- 1 règle + aide de jeu.



Prenez le paquet de cartes Développement et retirez du paquet toutes les cartes qui portent en bas à droite un numéro supérieur au nombre de joueurs.



Mélangez soigneusement les cartes restantes afin de former une pioche face cachée. Puis retournez les 5 premières cartes de la pioche pour former une file.

Faites une pile avec les jetons Événement, en plaçant le jeton « Aucun événement » sur le dessus de la pile. Le joueur le plus jeune prend le jeton Maître du commerce.

But du jeu

- Il y a 3 façons de l'emporter :
- Posséder 75 Doublons à la fin d'un tour ;
 - Réaliser une combinaison avec les 10 Ressources différentes (1-2-3-4-5-6-7-8-9-relique inca) ;
 - Totaliser le plus grand nombre de points de victoire lorsque l'on ne peut pas réalimenter la file de cartes Développement.

Préparation

Placez les cartes Ressources au centre la table, après les avoir soigneusement mélangées, afin de former une pioche face cachée. Retournez 3 cartes face visible afin de constituer le marché.

Cartes Développement



Marché



Cartes Ressources



Carte n°5



Pile de jetons Événement



Doublons

Maître du commerce



Carte n°1



Événement du tour

Déroulement de la partie

Une partie se joue en plusieurs tours de jeu, chacun étant divisé en 4 étapes :

- Événement ;
- Approvisionnement ;
- Échanges commerciaux ;
- Progression.

ÉVÉNEMENT



Au début de chaque tour, vérifiez si une icône Événement est présente sur la 1^{re} carte Développement de la file.

Si oui, cette icône définit la nature de l'événement qui va s'appliquer à tous pour ce tour de jeu (voir encadré).

Sinon, il n'y a aucun événement pour ce tour de jeu.

Afin de bien se remémorer la nature de l'événement pour ce tour, placez le jeton correspondant au sommet de la pile des jetons Événement (s'il n'y a pas d'événement, placez sur le dessus de la pile le jeton « Aucun événement »).

Attention, quelle que soit la carte Développement située en position 1, il n'y a pas d'événement au 1^{er} tour de jeu.

APPROVISIONNEMENT

Distribuez 5 cartes Ressources, face cachée, à chaque joueur (il est recommandé de les distribuer une par une).

Puis retournez, face visible, au centre de la table, autant de cartes Ressources de la pioche que de caravelles possédées par l'ensemble des joueurs.



Aide du roi : lors de l'étape de progression, les joueurs peuvent acquérir plusieurs cartes Développement.



Indigènes : lors de l'étape de progression, les combinaisons de cartes Ressources différentes ne rapportent qu'un Doubleon par carte, au lieu de la valeur usuelle.



Tempêtes : lors de l'étape de progression, les combinaisons de cartes identiques, quelle que soit leur nature, ne permettent d'accéder qu'à la première carte de la file Développement.



Incendies : à la fin de ce tour, les entrepôts de tous les joueurs sont inutilisables.



Pirates : immédiatement après l'étape d'approvisionnement, tous les joueurs défaussent une carte Ressources de leur choix pour chaque escadre de deux caravelles ou plus en leur possession (les escadres d'une seule caravelle sont donc à l'abri des pirates).



À noter : au premier tour de jeu, les joueurs ne reçoivent donc que leurs 5 cartes face cachée et il en sera de même tant qu'aucun joueur ne possèdera de caravelle.

Joueur A



Valeur d'escadre

10

Joueur B



Valeur d'escadre
3+8

11

Joueur C



Valeur d'escadre
1+2+7

10

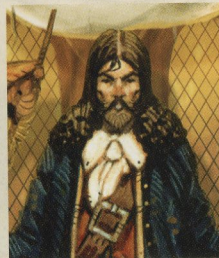
Il y a 6 caravelles en jeu. Après distribution de 5 ressources face cachée par joueur, il faut maintenant placer 6 ressources face visible au centre de la table.

Les joueurs choisissent une ressource par caravelle, en commençant par le joueur avec l'escadre de plus faible valeur. A et C sont à égalité. Dans ce cas, c'est C qui choisira ses 3 cartes en premier (il a une caravelle de plus petite valeur que A), puis A choisira 1 carte. Enfin, B prendra les deux Ressources restantes.

Pour déterminer dans quel ordre les joueurs vont se servir parmi les ressources ainsi exposées, les joueurs vont tout d'abord calculer la valeur de leur escadre : cette valeur est égale à la somme des valeurs des caravelles composant cette escadre. Puis, de l'escadre de plus faible valeur à l'escadre de plus forte valeur, chacun choisit autant de cartes que son escadre comporte de caravelles. En cas d'égalité, la flotte servie en premier est celle qui contient la caravelle de plus petite valeur.



ÉCHANGES COMMERCIAUX



Le Maître du commerce annonce le nombre de ressources qui seront mises à l'échange par chacun des joueurs. Ce nombre doit être de 2, 3 ou 4 ressources.

Chaque joueur choisit secrètement les cartes qu'il va proposer à l'échange et les place face cachée devant lui. Lorsque tout le monde a choisi, chacun révèle simultanément ses cartes.

Chacun additionne la valeur de ses cartes mises à l'échange et le plus fort total devient le nouveau Maître du Commerce (il prend le jeton approprié). Pour ce décompte, les reliques incas sont comptabilisées comme ayant une valeur 10. En cas d'égalité, c'est celui qui a le titre qui le garde s'il fait partie des plus forts totaux, sinon c'est lui qui choisit à quel joueur il le donne (parmi ceux qui ont le plus fort total, bien entendu).

Les échanges peuvent alors commencer.

Le nouveau Maître du Commerce prend une carte chez un autre joueur (parmi celles face visible qu'il a proposées à l'échange). Il a alors le choix :

- soit d'intégrer cette carte directement dans son jeu ;
- soit de la placer sur le marché, et d'intégrer une autre carte de ce marché à sa main.

Le joueur chez qui il s'est servi doit alors à son tour en prendre une parmi celles qui sont étalées face visible devant les autres joueurs, y compris chez celui qui vient de prendre chez lui. Il a lui aussi le choix d'intégrer cette carte à sa main, ou de l'échanger avec une carte du marché... et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait pioché autant de cartes qu'il en avait posées.

Important : il ne peut pas y avoir plus de deux échanges successifs entre les mêmes joueurs. Si A prend chez B qui reprend chez A, A ne peut reprendre immédiatement chez B ; il doit choisir une carte chez un autre joueur (**exception : à deux joueurs, on ne tient pas compte de cette règle**).

À la fin des échanges, deux cas sont possibles :

- la dernière carte est prise chez le Maître du Commerce et il n'y a pas d'ajustement particulier à faire, car tous les joueurs ont bien récupéré autant de cartes qu'ils en avaient mises à l'échange ;
- la dernière carte est prise chez un autre joueur que le Maître du Commerce, et dans ce cas, ce joueur se trouve lésé d'une carte par rapport au Maître du Commerce qui en a reçu une de plus. Le Maître du Commerce lui donne donc secrètement une carte choisie parmi celles de son jeu (même si elle ne provient pas des échanges).

Cas particulier : il peut arriver que l'un des joueurs (par exemple un joueur jugé trop dangereux et que les joueurs auraient un peu évité au cours des échanges) possède encore des cartes exposées alors que toutes les autres cartes des adversaires ont déjà été échangées. Dans ce cas, ce joueur reprend simplement ses cartes en main. Si ce joueur est le Maître du commerce, l'échange est équitable. Sinon, il lui manque une carte, et le Maître de Commerce lui en donne une de sa main.



PROGRESSION



Le Maître du Commerce choisit le 1^{er} joueur pour cette phase (ensuite, les joueurs agiront dans le sens des aiguilles d'une montre).

Au cours de cette étape, les joueurs doivent réaliser des combinaisons de cartes toutes identiques ou toutes différentes.

Les combinaisons de ressources identiques permettent d'obtenir de nouveaux développements.

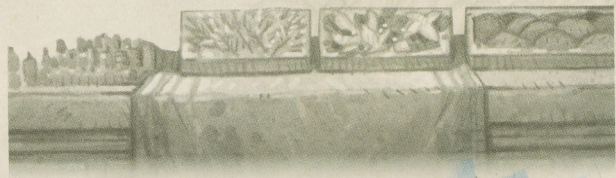
Un joueur ne peut réaliser qu'une seule combinaison de ressources identiques lors d'un même tour (sauf si l'événement Aide du roi est en jeu).

Rappel : les reliques incas peuvent servir de joker pour ces combinaisons.





Une combinaison permettra toujours de prendre une seule carte Développement parmi celles exposées, mais le nombre de cartes (3, 4 ou 5) de la combinaison et la rareté de la ressource utilisée peuvent permettre un plus grand choix : prendre nécessairement la 1^{re} carte, choisir parmi les 3 premières ou même parmi toutes celles disponibles.



Lorsqu'une carte Développement est choisie, elle est immédiatement remplacée de la façon suivante :

- faites glisser les cartes placées dans la file Développement vers l'avant pour boucher le trou ;
- il manque donc une carte en 5^e position ;
- placez la première carte de la pioche, face visible, sur ce 5^e emplacement.

Les combinaisons de ressources différentes permettent de gagner de précieux Doublons.

Un joueur ne peut réaliser qu'une seule combinaison de ressources différentes (sans aucune relique inca) lors d'un même tour.

	Ressources communes	Ressources peu communes	Ressources rares
	1, 2 ou 3	4, 5 ou 6	7, 8 ou 9
3 cartes	1 ^{re} carte Développement de la file	Choix d'une carte Développement parmi les 3 premières	N'importe quelle carte
4 cartes	Choix d'une carte Développement parmi les 3 premières	N'importe quelle carte	
5 cartes	N'importe quelle carte		

▶ 4 cartes	5 Doublons
▶ 5 cartes	7 Doublons
▶ 6 cartes	10 Doublons
▶ 7 cartes	15 Doublons
▶ 8 cartes	20 Doublons
▶ 9 cartes	25 Doublons



Attention, les reliques incas ont un rôle un peu particulier.

En effet, elles peuvent être utilisées :

- soit comme joker dans les combinaisons de ressources identiques ;
- soit seules pour gagner des Doublons.

1 relique inca	3 Doublons
2 reliques inca	7 Doublons
3 reliques inca	12 Doublons
4 reliques inca	18 Doublons
5 reliques inca	25 Doublons

À l'issue de cette phase, les joueurs doivent défausser toutes les cartes inutilisées (sauf si celles-ci sont placées dans des entrepôts prévus à cet effet). Le joueur doit donc s'efforcer de combiner au mieux ses cartes pour obtenir le plus grand nombre de Doublons, le meilleur Développement et tenter évidemment de gaspiller le moins de cartes possible.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin d'un tour si :

- Un joueur possède au moins 75 Doublons (si plusieurs joueurs dépassent cette limite, le plus fortuné l'emporte) ;
- Un joueur expose LA combinaison parfaite : 9 ressources différentes + 1 relique inca. Il gagne alors automatiquement la partie.

À noter :

- on peut faire appel à un ou plusieurs marchands pour réaliser cette combinaison.
- dans le cas (improbable) où plusieurs joueurs réaliseraient cette combinaison parfaite dans le même tour, le plus fortuné d'entre eux l'emporte.

• si un ou plusieurs adversaires possèdent au moins 75 Doublons dans le même tour où cette combinaison est réalisée, c'est le joueur qui réalise cette combinaison qui l'emporte.

• s'il n'y a plus assez de cartes Développement pour composer une file de 5 cartes, celui qui totalise le plus grand nombre de Doublons l'emporte.

Présentation des différents développements

Tour après tour, grâce à des combinaisons de ressources identiques, les joueurs vont pouvoir recruter des marchands, construire des entrepôts, des chantiers navals ou des caravelles, et s'adjoindre les services de personnages prestigieux.

À noter : les joueurs qui possèdent des développements qui rapportent des Doublons à chaque tour gagnent ces Doublons dès le tour où ils entrent en jeu.



MARCHANDS

Une fois par tour, lors de l'étape de progression, un marchand peut transformer une ressource de valeur quelconque en une ressource de type 1, 2 ou 3 ; ou 4, 5 ou 6 ; ou 7, 8 ou 9 selon la nature du marchand.

Certains marchands rapportent aussi 1 ou 2 Doublons par tour.

Grâce au marchand, un joueur peut par exemple prendre une carte développement parmi les 3 premières de la file grâce à une combinaison 5, 5, 1 (le marchand transforme le 1 en 5). Il gagne aussi un Doublon à chaque tour.



ENTREPÔTS

Les entrepôts sont précieux, car ils permettent de ne pas jeter les ressources inutilisées à la fin d'un tour de jeu.

Certains entrepôts permettent de stocker 2 cartes, et d'autres 1 carte seulement, mais ils rapportent alors 1 Doublon à chaque tour.



CHANTIER NAVAL

À la fin de votre étape de progression, pour chaque chantier naval en votre possession, la banque vous octroie 1 Doublon pour chaque adversaire possédant plus de caravelles que vous. Les chantiers navals sont d'autant plus puissants que le nombre de joueurs est élevé !



CARAVELLE

Chaque caravelle permet à son propriétaire d'obtenir une ressource supplémentaire lors de chaque étape d'approvisionnement.



DIEGO DE ALMAGRO

(Almagro 1480 - Cuzco 1538). Il a participé à la conquête de l'Empire inca en association avec Francisco Pizarro, avant d'entrer en conflit avec lui, ce qui le mènera à sa perte.

Il vous fait gagner 2 Doublons par tour.

Lorsque vous gagnez un Développement, au lieu de prendre celui qui vous est attribué en fonction de la nature de la combinaison réalisée, vous pouvez choisir de prendre la première carte de la pioche Développement.





JUAN DE LA COSA

(Santona 1460 - Turbaco en Colombie 1510). Il est l'armateur et le capitaine de la Santa Maria, navire amiral lors du 1^{er} voyage de Christophe Colomb. En 1499, il est le chef pilote de l'expédition d'Amerigo Vespucci. Il est l'auteur du premier planisphère mentionnant les territoires du Mundus Novus.

Il vous fait gagner 1 Doubleon par tour.

Posséder Juan de la Cosa permet de ne pas être soumis aux événements. Ceux-ci ne concernent alors que vos adversaires. Ceci est aussi valable pour l'événement positif (Aide du roi), dommage...

Mundus Novus



BARTOLOMÉ DE LAS CASAS

(Séville 1474 - Madrid 1566), est un prêtre dominicain espagnol, célèbre pour avoir dénoncé les pratiques des colons espagnols et avoir défendu les droits des indigènes en Amérique.

Il vous fait gagner 1 Doubleon par tour.

Posséder Bartolomé de las Casas permet de ne pas respecter les consignes du Maître du commerce. Il devient alors possible de mettre à l'échange un nombre de cartes compris entre 0 et le chiffre annoncé par le Maître du commerce.

Si c'est le Maître du commerce qui possède Bartolomé, il peut annoncer par exemple « 4 cartes », mais n'est pas tenu de respecter lui-même son annonce.



GONZALO PIZARRO

Trujillo (1502 - Cuzco 1548). Ce conquistador a conquis l'Empire inca. En désaccord avec Diego de Almagro concernant leur attitude sur le continent inca qu'ils viennent de conquérir, il monte un tribunal contre lui et le fait décapiter.

La caravelle de plus forte valeur du joueur possédant Gonzalo Pizarro est considérée comme étant de valeur 0.





JUAN PONCE DE LEÓN

(1460 - 1521). Ce conquistador fut le premier gouverneur de Puerto Rico. Il est considéré comme le premier Européen à avoir exploré la Floride. La légende de la recherche de la fontaine de jouvence est attachée à cette exploration.

Posséder Juan Ponce de León permet de séparer ses caravelles en 2 escadres distinctes. Chaque escadre est prise en compte indépendamment en ce qui concerne l'ordre de choix des cartes supplémentaires, ainsi que pour l'événement Pirates.



PEDRO DE VALDIVIA

(Villanueva de la Serena 1500 - Chili 1553). Il est l'un des lieutenants de Pizarro. Malgré de faibles moyens et les difficultés du terrain (désert d'Atacama, Amérindiens combattifs), il explore la moitié nord du Chili, et fonde la future capitale : Santiago.

Il vous fait gagner 1 Doubleton par tour.

Posséder Pedro de Valdivia donne, à chaque tour, un bonus de 3 points lors de l'attribution du titre de Maître du Commerce.



FRANCISCO DE ORELLANA

(1490 - 1545 en Amazonie). C'est lui qui a nommé le fleuve Amazone. En 1541, il part de Quito pour une expédition dans l'intérieur des terres à la recherche de la cannelle (qui vaut alors plus que l'or en Europe). Après avoir perdu 140 des 220 Espagnols, et 3000 des 4000 Indiens de l'expédition, pour ne découvrir que de faux

canneliers, il fait manger ses guides indiens par des chiens affamés.

Lors de l'étape d'échanges commerciaux, à chaque fois que vous échangez une carte prise chez un adversaire avec une carte du marché, vous gagnez immédiatement 2 Doubletons si votre échange conduit à ce que le marché soit composé de 3 Ressources identiques ou de 3 Ressources dont les numéros se suivent. Ce pouvoir peut s'appliquer plusieurs fois au cours d'un même tour. Il s'applique aussi si on échange une ressource adverse avec une ressource de même nature déjà présente au marché.





● FRANCISCO DE CORONADO

(Salamanque 1510 – Mexico 22 septembre 1554) était un conquistador espagnol qui a voyagé à travers le Nouveau-Mexique et le sud-ouest des actuels États-Unis entre 1540 et 1542.

Après son arrivée sur le continent américain, Coronado se distingue par sa capacité à apaiser et à pacifier les indigènes. Il est donc nommé gouverneur de Nouvelle-Galice (actuellement Sinaloa et Nayarit au Mexique) en 1538. Il est envoyé en voyage vers le nord, au Nouveau-Mexique où il rencontre Marcos de Niza qui lui a parlé des fabuleuses richesses d'une cité appelée Cibola. Ceci aiguise l'intérêt de Coronado qui décide de se lancer à la recherche de cette cité d'or. Il part en 1540, accompagné par une troupe composée de 340 Espagnols, 300 alliés indigènes et un millier d'esclaves indiens et africains.

Au début de chaque tour, si la carte Développement en tête de file ne comporte pas de symbole événement, Francisco de Coronado peut payer 2 Doublons pour déclencher l'événement de son choix.



● HERNAN CORTES

né en 1485 à Medellin (un village d'Extrémadure) et mort à Castilleja de la Cuesta (près de Séville) le 2 décembre 1547, est un conquistador espagnol qui s'est emparé de l'empire aztèque pour le compte de Charles Quint, roi de Castille et empereur romain germanique.

Cette conquête est l'acte fondateur de la Nouvelle-Espagne et marque le début de la colonisation espagnole des Amériques au XVI^e siècle.

Il vous fait gagner 3 Doublons par tour.





Tour de jeu

- ✳ **ÉVÉNEMENT** : où l'on détermine si un événement va venir modifier le cours du tour.
- ✳ **APPROVISIONNEMENT** : où on distribue les cartes Ressources aux joueurs.
- ✳ **ÉCHANGES COMMERCIAUX** : où les joueurs vont s'échanger des cartes.
- ✳ **PROGRESSION** : où les joueurs vont marquer des points de victoire et acquérir des cartes Développement.

Achat des cartes

	Ressources communes	Ressources peu communes	Ressources rares
	1, 2 ou 3	4, 5 ou 6	7, 8 ou 9
3 cartes	1 ^{re} carte Développement de la file	Choix d'une carte Développement parmi les 3 premières	N'importe quelle carte
4 cartes	Choix d'une carte Développement parmi les 3 premières	N'importe quelle carte	
5 cartes	N'importe quelle carte		



Liste des Événements



Affile du profit : lors de l'étape de progression, les joueurs peuvent acquérir plusieurs cartes Développement.



Indigènes : lors de l'étape de progression, les combinaisons de cartes Ressources différentes ne rapportent qu'un Doublem par carte, au lieu de la valeur usuelle.



Tempêtes : lors de l'étape de progression, les combinaisons de cartes identiques, quelle que soit leur nature, ne permettent d'accéder qu'à la première carte de la file Développement.



Incendies : à la fin de ce tour, les entrepôts de tous les joueurs sont inutilisables.



Pirates : immédiatement après l'étape d'approvisionnement, tous les joueurs défaussent une carte Ressource de leur choix pour chaque escadre de deux caravelles ou plus en leur possession (les escadres d'une seule caravelle sont donc à l'abri des pirates).

Points de victoire

> 4 cartes	5 Doublons
> 5 cartes	7 Doublons
> 6 cartes	10 Doublons
> 7 cartes	15 Doublons
> 8 cartes	20 Doublons
> 9 cartes	25 Doublons

1 relique inca	3 Doublons
2 reliques inca	7 Doublons
3 reliques inca	12 Doublons
4 reliques inca	18 Doublons
5 reliques inca	25 Doublons

Fin de la partie : 75 Doublons ou 9 Ressources différentes + 1 relique inca