

1. Markt

Hier werden die Preise für Zucker, Gold und Gewürze durch je einen Holzwürfel markiert. Anfangs stehen die Preise alle in der etwas helleren 4. Zeile von oben. Die rechte Spalte zeigt die Gewinne für das Verarbeiten von Waren mit Faktoreien, diese erhält keine Markierung.

2. Spieler

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe auf dem Spielplan jeweils 2 Schiffe in der Seeregion Portugal, 3 Arbeiter in Lisboa (die Arbeiterfigur wird auf Feld „3“ gestellt) und einen achteckigen Spielstein auf dem Rondell. Für „Rot“ ist die Startaufstellung auf dem Plan dargestellt. Außerdem erhalten die Spieler 200 Cruzados, ein Königsprivileg und die restlichen 5 Schiffe ihrer Farbe sowie eine Spielerablage mit einer Startfaktorei (orange), einer Werft (braun) und einer Kirche (grau). Rechts ist die Grundausstattung von „Rot“ abgebildet.



3. Kolonien

Die Kolonieplättchen für Zucker (9), Gold (11) und Gewürze (13) werden verdeckt nach unten gedreht und verdeckt auf die Kolonieablagen auf dem Spielplan gelegt. Auf den Kolonieablagen ist jeweils angegeben, ob 1, 2, 3 oder 4 Plättchen abgelegt werden. Von jeder Sorte bleibt 1 Plättchen über, das verdeckt beiseite gelegt wird. In Timor ist der entsprechende Stapel mit 2 Plättchen abgebildet.



4. Galerie

In jedes Feld der Galerie wird zu Spielbeginn ein Privileg gelegt.

5. Seeregion mit zusätzlichem Schiffsverlust

In Nagasaki (bei 2 und 3 Spielern auch in Macau) wird ein Plättchen für zusätzlichen Schiffsverlust abgelegt.

6. Entdecker

In alle 12 Seeregionen außer Portugal wird auf die Windrose ein Entdecker (blaugüne Holzscheibe) gelegt. Als Beispiel ist in Macau ein Entdecker abgelegt.

7. Gebäude

Unten rechts auf dem Plan werden die Gebäude aufgestellt, in den oberen 3 Zeilen je 6 Faktoreien für Zucker, Gold und Gewürze. In den unteren beiden Zeilen werden die übrigen Werften bzw. Kirchen von links nach rechts aufgestellt. Bei mehr als 2 Spielern bleiben daher die teuersten Felder unbesetzt. (Beispiel für 4 Spieler)

Zählleiste

Auf der umlaufenden Zählleiste werden bei der Schlussabrechnung die Siegpunkte abgetragen. Das Spiel endet, nachdem entweder die Seeregion Nagasaki entdeckt oder das letzte Gebäude gekauft wurde.



Spielphasen

Wird im Spiel eine rote Seegrenze erstmals übersegelt, beginnt eine neue Spielphase. Wenn also Cabo da Boa Esperança entdeckt wird, dürfen ab dem nächsten Zug die Schiffe aller Spieler 2 Felder weit segeln und die zusätzlichen Baukosten für Arbeiter und Schiffe betragen nun 200 Cruzados. Zu Beginn einer neuen Spielphase werden aus dem Vorrat neue Privilegien aufgefüllt. Die kleine Tabelle rechts neben der Galerie gibt je nach Spielerzahl an, auf welche Zahl an Privilegien jeweils aufgefüllt wird.

Rondell

Auf dem Rondell wählen die Spieler ihre Aktionen aus. Hierzu durchlaufen die achteckigen Spielsteine das Rondell im Uhrzeigersinn. Bei jedem Zug kann eines der 3 nächsten Felder kostenfrei betreten werden. Weitere Felder kosten je ein Schiff vom Spielplan. Im ersten Zug wird die Aktion frei ausgesucht.

Navegador

Nachdem ein Startspieler ausgelost wurde, erhält der letzte Spieler die Spielkarte Navegador. Diese ermöglicht einen extra Segelzug und wird anschließend an den rechten Sitznachbarn weitergegeben.



NAVEGADOR



