

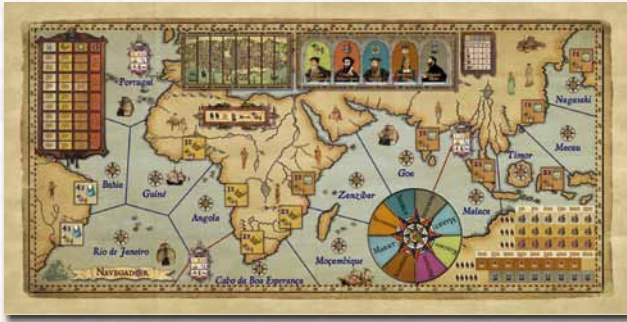
NAVEGADOR

SPIELREGELN

Der portugiesische Prinz Heinrich der Seefahrer (Henrique o Navegador) rief im 15. Jahrhundert die besten Kartografen und Seeleute seines Landes zusammen, um die Küste Afrikas zu erkunden. Die hierbei gewonnenen Erfahrungen in Navigation und Schiffbau läuteten das Zeitalter der Entdeckungen ein und ermöglichten schließlich einen Seeweg nach Indien und China. Auf dem Höhepunkt seiner Macht kontrollierte Portugal den Handel von Brasilien bis Japan und gelangte mit seinem Gewürzmonopol zu unermesslichem Reichtum.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



5 Spielerablagen



1 Navegadorkarte
(spricht: *Nawegadoor*)



2 Plättchen für
doppelten Schiffsverlust



104 Holzteile

-  **36 Schiffe** (je 7 in den Spielerfarben rot, grün, gelb, blau und schwarz sowie 1 orange)
-  **5 Arbeiter** (rot, grün, gelb, blau und schwarz)
-  **5 achteckige Spielsteine** (rot, grün, gelb, blau und schwarz)
-  **12 Entdecker** (blaugrüne Holzscheiben)
-  **10 Kirchen** (grau)
-  **10 Werften** (braun)
-  **23 Faktoreien** (Häuschen, je 6 in weiß, gelb und braun sowie 5 orange)
-  **3 Preismarker** (Holzwürfel in weiß, gelb und braun)

33 Kolonien

-  9 Zucker-
 -  11 Gold-
 -  13 Gewürz-
Kolonien
- Zuvor sind die Kolonien verdeckt zu sehen, nebenstehend ist eine aufgedeckte Zuckerkolonie dargestellt.

Münzen (10, 50, 100 und 200 Cruzados)



35 Privilegien

-  6 Kolonie-
 -  6 Faktorei-
 -  6 Entdecker-
 -  6 Werften-
 -  6 Kirchen-
 -  5 Königs-
Privilegien
- Auf den Privilegien ist jeweils der Faktor für die Siegpunkte abgebildet. Auf der Rückseite ist das Symbol der Privilegienart, nebenstehend für die Kolonien, dargestellt.

- 1 Spielregel
- 1 Schnelleinstieg
- 1 Heft: historische Persönlichkeiten

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau ist ausführlich auf dem Schnelleinstieg dargestellt. (Auch als download: www.pd-verlag.de/navegador)
Nachfolgend eine kurze Beschreibung des Aufbaus:

1. Markt

In der vierten Zeile von oben wird für Zucker, Gold und Gewürze der entsprechende Preismarker abgelegt.

2. Spieler

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe 7 Schiffe, 1 Arbeiter und einen achteckigen Spielstein. Er stellt dann 2 Schiffe auf dem Spielplan in die Seeregion Portugal, seinen Arbeiter auf Feld „3“ (zweites Feld von links) in Lisboa und seinen achteckigen Spielstein auf das Rondell. Außerdem er-

hält jeder 200 Cruzados, ein Königsprivileg und eine Ablage mit einer Faktorei (orange), einer Werft (braun) und einer Kirche (grau).

3. Kolonien verteilen

Auf jede Kolonieablage wird die entsprechende Anzahl an Kolonien verdeckt und zufällig abgelegt.

4. Privilegien

In jedes Feld der Galerie wird ein Privileg der entsprechenden Sorte abgelegt.

5. Seeregion mit zusätzlichem Schiffsverlust

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

6. Entdecker (blaugrüne Holzscheibe)

In alle 12 Seeregionen außer Portugal wird auf die Windrose ein Entdecker gelegt.

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 die übrigen Werften bzw. Kirchen von links nach rechts. Bei 3 bis 5 Spielern bleiben bei den Werften und Kirchen rechts Felder frei.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Spieler beteiligen sich als geschäftstüchtige Handelsdynastien am Aufbau des weltumspannenden portugiesischen Kolonialreiches. Hierbei gilt es zunächst die unbekanntesten Seeregionen zu erkunden. Wer dies als erster tut, wird mit einem Entdecker und einer Geldprämie belohnt, verliert aber auch ein Schiff. So wie die anderen Errungenschaften (Kolonien, Faktoreien, Werften und Kirchen) bringen auch die Entdecker am Ende des Spiels Siegpunkte. Kolonien sind zudem ein wichtiger wirtschaftlicher Faktor, denn ihre Waren können auf dem Markt verkauft werden. Die andere Haupteinnahmequelle sind die Faktoreien, diese erwirtschaften bei der Verarbeitung der Waren einen Gewinn.

Die Werften ermöglichen den Schiffbau und stärken auf diese Weise den Nachschub an neuen Schiffen, während die Kirchen zum Anwerben neuer Arbeiter dienen. Arbeiter sind nötig, wenn man Kolonien gründen oder Gebäude kaufen will. Um ein Privileg zu erlangen, muss man sogar einen Arbeiter abgeben. Durch die Privilegien werden die Siegpunkte der jeweiligen Errungenschaften erhöht. Auf der Spielerablage sind die Basissiegpunkte der Errungenschaften in der ersten Zeile abgedruckt, die Privilegien werden in die freien



Felder darunter gelegt. In der dargestellten Situation würde jede Kolonie 1, jede Faktorei 2, jeder Entdecker 5, jede Werft 7 und jede Kirche 3 Siegpunkte zählen. Zusätzlich erhält der Spieler noch für seine Arbeiter, Schiffe und je 200 Cruzados je einen Siegpunkt.

Spielende:

Nachdem die letzte Seeregion entdeckt oder das letzte Gebäude gebaut wurde, wird noch eine komplette Runde gespielt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

SPIELGELD

Das Geld der Bank ist nicht begrenzt. Sollte es in seltenen Fällen zur Neige gehen, kann z.B. das Königsprivileg als Ersatzgeld genutzt werden:

Ein Spieler legt ein Königsprivileg auf eine seiner Münzen und zahlt das Zehnfache des Münzwertes in die Bank. Dieses Königsprivileg hat dann den entsprechenden zehnfachen Geldwert.

Die Spieler dürfen sich weder untereinander noch aus der Bank Geld leihen oder schenken lassen. Das Geld wird im Spiel offen gehalten, so dass andere Spieler es sehen können.

SPIELABLAUF

Die Spieler ziehen nacheinander im Uhrzeigersinn. Sie wählen jeweils mit dem eigenen achteckigen Spielstein auf dem nebenstehend abgebildeten Rondell eine Aktion aus.

Die erste Aktion wird auf dem Rondell jeweils frei ausgewählt. Danach wählen die Spieler ihre Aktionen jeweils aus, indem sie ihren Spielstein auf dem Rondell im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen. Dabei ist ein Voranschreiten um 1, 2 oder 3 Felder kostenfrei. Wenn der Spielstein jedoch mehr als 3 Felder weit bewegt werden soll, muss der Spieler hierfür pro zusätzlichem Feld ein eigenes Schiff vom Spielplan zurück in seinen Vorrat nehmen. Stehenbleiben ist nicht erlaubt: Um dasselbe Feld zweimal



direkt hintereinander zu nutzen, müsste der Spieler entsprechend 8 Felder vorrücken und dafür 5 Schiffe vom Plan nehmen.

Mehrere Spielsteine auf derselben Position behindern sich nicht gegenseitig.

Beispiel:

Der Spielstein befindet sich auf „Segeln“ und kann im nächsten Spielzug ohne Kosten auf eines der drei Felder „Arbeiter“, „Markt“ oder „Kolonie“ vorrücken. Um auf „Privileg“ vorzurücken, müsste der Spieler ein Schiff vom Plan nehmen, um auf „Schiffe“ vorzurücken zwei Schiffe usw.

ZU BEGINN

Das Spiel durchläuft drei verschiedene **Spielphasen** und startet in Phase I. Die Phasen II und III werden jeweils durch die Entdeckung der Seeregion Cabo da Boa Esperanca bzw. Malaca ausgelöst. Die Grenze zu diesen Seeregionen ist auf dem Plan jeweils durch eine rote Linie dargestellt. Eine genaue Erklärung der Spielphasen erfolgt auf S. 7.

Nachdem ein Startspieler ausgelöst wurde, erhält der letzte Spieler (Spieler rechts vom Startspieler) die Spielkarte **Navegador**. Diese ermöglicht später im Spiel einen extra Segelzug und wird anschließend an den rechten Sitznachbarn weitergegeben. In der allerersten Runde des Spiels darf der Nave-



gador aber nicht eingesetzt werden. Stattdessen wird die Position des letzten Spielers auf dem Rondell nach seinem ersten Zug mit dem orangen Schiff markiert. Eine genaue Erklärung zum Navegador findet sich ebenfalls auf S. 7.

AKTIONEN

Die Aktionsfelder des Rondells werden nachfolgend erklärt.

Beispiele

ARBEITER

Der Spieler darf mit jeder eigenen Kirche einen Arbeiter für 50 Cruzados anwerben. Darüber hinaus kann er weitere Arbeiter kaufen, bezahlt für diese allerdings je nach Spielphase je 100 (Phase I), 200 (Phase II), oder 300 Cruzados (Phase III). Die neue Anzahl der Arbeiter wird auf der Tabelle in Lisboa entsprechend markiert, die Zahlungen gehen an die Bank.

Wenn ein Spieler diese Aktion wählt und bereits 9 Arbeiter besitzt oder durch seine Kirchen mehr als 9 Arbeiter bekommen würde, muss er die überzähligen Arbeiter an die Bank verkaufen. In diesem Falle muss er erst für jeden Arbeiter den er anwerben will 50 Cruzados bezahlen und erhält dann von der Bank 100 Cruzados für jeden überzähligen Arbeiter, so dass er netto an jedem dieser Arbeiter 50 Cruzados verdient. Er muss aber zunächst ausreichend Geld haben, um das Anwerben der Arbeiter zu bezahlen.

Arbeiter anwerben

Ein Spieler mit 2 Kirchen darf bis zu zwei neue Arbeiter für je 50 Cruzados anwerben. Für 2 Arbeiter zahlt er entsprechend 100 Cruzados und seine Arbeiterfigur auf der Tabelle Lisboa rückt um 2 Felder nach rechts. Will er insgesamt 3 zusätzliche Arbeiter und ist das Spiel in Phase II, so zahlt er insgesamt 300 Cruzados ($2 \times 50 + 200$).



Mehr als 9 Arbeiter

Die Arbeiterfigur eines Spielers steht bei „8“. Der Spieler hat 3 Kirchen, er bezahlt für 3 Arbeiter 150 Cruzados. Die Arbeiterfigur wird um ein Feld auf „9“ verschoben. Für die beiden weiteren Arbeiter erhält er 200 Cruzados aus der Bank.

SCHIFFBAU

Für Schiffe gelten dieselben Preise wie für Arbeiter. Mit jeder eigenen Werft darf ein Schiff für 50 Cruzados gebaut werden, weitere Schiffe können für je 100 (Phase I), 200 (Phase II), oder 300 Cruzados (Phase III) gekauft werden. Die neuen Schiffe werden in der Seeregion Portugal auf dem Spielplan aufgestellt.

Wenn der Vorrat an Schiffen erschöpft ist (7 Schiffe) werden überzählige Schiffe so wie überzählige Arbeiter für je 100 Cruzados an die Bank verkauft. Zunächst müssen aber die 50 Cruzados für das Bauen mit der Werft bezahlt werden.

Schiffe bauen

Ein Spieler mit 3 Werften möchte 4 Schiffe bauen. Das Spiel befindet sich in Phase I. Er zahlt 250 Cruzados ($3 \times 50 + 100$) und stellt 4 Schiffe in Portugal auf.



SEGELN

Der Spieler darf mit jedem seiner Schiffe segeln. Hierbei können die Schiffe in Spielphase I je 1 Seegrenze (blaue bzw. rote Linie) überschreiten. In Spielphase II können sie bis zu 2 und in Spielphase III dann bis zu 3 Seegrenzen in einem Zug überschreiten.

Schiffe in derselben Seeregion behindern sich gegenseitig nicht, egal wie viele es sind und welchem Spieler sie gehören.

Entdecker:

Seeregionen mit einem Entdecker (blaugrüne Holzscheibe) sind noch unbekannt, in diese Seeregionen kann ein einzelnes Schiff nicht segeln. Es sind mindestens 2 Schiffe erforderlich, die gleichzeitig in einem Spielzug in diese Seeregion hinein segeln. Eines der Schiffe geht hierbei in dem unbekanntem Gewässer verloren. Mindestens eines der anderen Schiffe muss in der neu entdeckten Seeregion verbleiben, auch wenn es noch weitere Bewegungsmöglichkeiten haben sollte.



Der Spieler

- nimmt eines der Schiffe, die dort hinein gesegelt sind, zurück in seinen Vorrat,
- nimmt die Holzscheibe des Entdeckers aus der Seeregion auf seine Spielerablage,
- deckt den Stapel mit den Kolonien der Seeregion auf, und
- kassiert einen Bonus aus der Bank in Höhe des Preises der billigsten neu aufgedeckten Kolonie.

Segeln



Rot besitzt 3 Schiffe in Portugal und 1 Schiff in Guiné, das Spiel ist in Phase II. Das Schiff von Guiné segelt nach Cabo da Boa Esperança. Es ist das einzige Schiff, das diese Seeregion erreichen kann, denn die Schiffe können in Phase II nur 2 Regionen weit segeln. Von den Schiffen aus Portugal segeln 2 Schiffe nach Angola und ein Schiff nach Bahia.

AKTIONEN

Die aufgedeckten Kolonien bleiben offen in der Region liegen. Insgesamt darf ein Spieler pro Spielzug „Segeln“ nur eine neue Seeregion entdecken.

In den Seeregionen, die mit einem Plättchen für zusätzlichen Schiffsverlust markiert sind (Nagasaki und ggf. Macau), muss der Spieler beim Entdecken zwei statt einem Schiff zurück in seinen Vorrat nehmen. Entsprechend benötigt er mindestens 3 Schiffe, um dort hineinzusegeln.

Entdecken



Rot segelt mit den Schiffen aus Guiné und Rio de Janeiro in die bisher noch unbekannte Seeregion Angola. Er verliert eines der Schiffe, nimmt den Entdecker in seine Ablage und deckt den Stapel

der bisher unbekannt Goldkolonien in Guinea auf. Da die billigste aufgedeckte Kolonie in Guinea 70 Cruzados kostet, kassiert er einen Bonus von 70 Cruzados aus der Bank.



KOLONIE

Hier darf der Spieler eine oder mehrere neue Kolonien gründen. Er muss den auf den Kolonieplättchen gedruckten Preis in die Bank bezahlen und nimmt die entsprechenden Plättchen vom Spielplan in seinen Vorrat. Zusätzlich benötigt er aber auch für jede neue Kolonie

- in derselben Seeregion mindestens je ein eigenes Schiff und
- in Lisboa je zwei Arbeiter.

Die erforderlichen Schiffe und Arbeiter gehen bei der Gründung einer Kolonie nicht verloren. Sie können aber jeweils nur für eine einzige neue Kolonie genutzt werden. Um z.B. gleichzeitig in einer Seeregion 2 Kolonien zu gründen, muss der Spieler mindestens 2 Schiffe in der Seeregionen und 4 Arbeiter in Lisboa besitzen.

Die Kolonien haben folgende Baukosten:

- Zucker (weiß) von 40 bis 120 Cruzados,
- Gold (gelb) von 50 bis 150 Cruzados und
- Gewürze (braun) von 60 bis 180 Cruzados.

Hat ein Spieler in einer Region die Auswahl, wird er stets die billigeren Kolonien gründen, denn außer beim Preis unterscheiden sich Kolonien einer Warensorte nicht.

Kolonien gründen

Rot hat 6 Arbeiter, 2 Schiffe in Bahia und 1 Schiff in Guiné. Er kann allerdings nur 2 Kolonien gründen, eine Zuckerkolonie für 100 Cruzados in Bahia und eine Goldkolonie für 80 Cruzados in Guiné. Entsprechend



zahlt er 180 Cruzados in die Bank und nimmt sich die beiden Kolonieplättchen. Würden sich in Guiné 2 Schiffe befinden, so könnte er insgesamt 3 Kolonien gründen, falls er sie bezahlen kann. Die Zuckerkolonien in Rio de Janeiro kann er nicht gründen, denn er hat kein Schiff in dieser Seeregion. Hätte er z.B. nur 3 Arbeiter, so könnte er insgesamt nur eine Kolonie gründen, da jede Koloniegründung 2 Arbeiter erfordert.

BAUMEISTER

Hier darf der Spieler neue Faktoreien, Werften und Kirchen bauen. Er muss den auf der Tabelle auf dem Plan abgedruckten Preis in die Bank bezahlen und stellt die Gebäude auf die entsprechenden Felder seiner Ablage. Zusätzlich benötigt er aber auch

- 3 Arbeiter für jede neue Faktorei,
- 4 Arbeiter für jede neue Werft und
- 5 Arbeiter für jede neue Kirche.

Die Anzahl der Arbeiter muss für alle Gebäude zusammen ausreichen. Die erforderlichen Arbeiter gehen beim Bau der Gebäude nicht verloren.

Gebäude bauen

Ein Spieler hat 7 Arbeiter. In der Abbildung sind die noch vorhandenen Gebäude dargestellt. Der Spieler könnte sich z.B. eine Goldfaktorei und eine Werft kaufen, in diesem Fall müsste er 220 Cruzados (70+150) bezahlen. Er könnte auch 2 Faktoreien kaufen, z.B. 2 Goldfaktoreien für 170 Cruzados oder eine Gold- und eine Gewürzfaktorei für ebenfalls 170 Cruzados. Da der Spieler nur 7 Arbeiter hat, kann er aber nicht 2 Werften kaufen (4+4=8). Will er eine Kirche kaufen, so kann er kein weiteres Gebäude gleichzeitig kaufen.



MARKT

Auf dem Markt werden Waren aus den **Kolonien** verkauft und Waren entnommen, um sie mit **Faktoreien** zu verarbeiten.

Aus den Kolonien verkaufen

Der Spieler darf mit jeder eigenen Kolonie je eine Einheit der betreffenden Warensorte verkaufen. Für jede Einheit kassiert er jeweils deren aktuell vom Preismarker angezeigten Preis. Danach rückt der Preismarker auf dem Markt um so viele Felder nach unten, wie viele Einheiten der betreffenden Sorte verkauft wurden. Falls das unterste Feld der Spalte erreicht wird, bleibt der Preismarker dort stehen, auch wenn weitere Einheiten verkauft worden sind.

Mit den Faktoreien verarbeiten

Der Spieler darf mit jeder eigenen Faktorei je eine Einheit verarbeiten. Weiße Faktoreien verarbeiten Zucker, gelbe Gold und braune Gewürze. Die Startfaktorei (orange) dient als Joker und darf eine Einheit einer beliebigen Warensorte verarbeiten. Die Rohstoffe zum verarbeiten werden vom Markt bezogen, es ist für das Verarbeiten also nicht nötig, Kolonien der jeweiligen Sorte zu besitzen.

Für jede verarbeitete Einheit kassiert der Spieler einen Gewinn, der in der rechten Spalte des Marktes verzeichnet ist. Nebenstehend ist der Gewürzpreis bei 60, entsprechend gilt für den Einsatz einer Gewürzfaktorei ein Gewinn von 40. Danach rückt der Preismarker auf dem Markt um so viele Felder nach oben, wie viele Einheiten der betreffenden Sorte verarbeitet wurden. Falls das oberste Feld der Spalte erreicht wird, bleibt der Preismarker dort stehen, auch wenn weitere Einheiten verarbeitet worden sind.



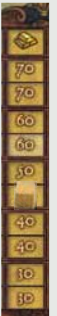
Verkaufen und verarbeiten

Der Spieler kann in jeder der 3 Warensorten entweder aus seinen Kolonien verkaufen, oder seine Faktoreien einsetzen. Es ist also nicht möglich, dieselbe Sorte sowohl zu verkaufen als auch zu verarbeiten.

Spieler dürfen auch beliebige Teilmengen verkaufen oder verarbeiten, um so gezielt Einfluss auf die Preisentwicklung zu nehmen.

Prinzip des Verkaufens

Ein Spieler hat 3 Goldkolonien und verkauft bei dem nebenstehend abgebildeten Goldpreis von 50 (die Zahl ist durch den Preismarker abgedeckt, lässt sich aber darüber ablesen, denn alle Zahlen kommen doppelt vor). Er erhält 150 Cruzados (3x50) und der Marker für Gold sinkt danach auf das obere „30 Feld“. Hätte der Spieler 5 Goldkolonien, so würde er beim Goldverkauf 250 Cruzados erhalten und der Goldpreis würde um 4 Felder auf das unterste Feld fallen. Der nächste Spieler würde jetzt beim Verkauf von Gold für jede Einheit nur noch je 30 Cruzados kassieren.



Eine komplette Marktaktion



Die Ausstattung des Spielers (4 Faktoreien und 3 Kolonien) sowie die Preise auf dem Markt sind nebenstehend zu sehen.

Der Spieler verkauft 2 Goldeinheiten für zusammen 80 und eine

Gewürzeinheit für 70 Cruzados. In diesen beiden Sorten kann er somit keine Faktoreien einsetzen. Entsprechend bleibt die Goldfaktorei ungenutzt und er kann die orange Faktorei nur zum Verarbeiten von Zucker einsetzen. Er verarbeitet 3 Zucker für 90, so dass er insgesamt 240 Cruzados aus der Bank erhält. Die neuen Preise auf dem Markt sind nebenstehend dargestellt.



Alternativ hätte der Spieler z.B. auch auf den Verkauf von Gold verzichten und stattdessen 2 Einheit Gold für zusammen 100 Cruzados verarbeiten können. Mit 2 verarbeiteten Zucker für 60 und einem verkauften Gewürz für 70 zusammen hätte er dann 230 Cruzados bekommen. Er hätte dann zwar auf 10 Cruzados verzichtet, könnte aber vielleicht später beim Verkauf von Gold einen besseren Preis erzielen.



PRIVILEG

Privilegien bringen jeweils sofort einen Geldbonus und am Spielende Siegpunkte ein. Der Spieler gibt einen Arbeiter ab und nimmt dafür ein beliebiges der in der Galerie vorhandenen Privilegien auf seine Ablage. Die Privilegien stehen (von links nach rechts) für Kolonien, Faktoreien, Entdecker, Werften und Kirchen.

In jedem Spielzug darf nicht mehr als ein Privileg genommen werden. Das Privileg wird auf das oberste freie Feld der entsprechenden Spalte der Ablage gelegt, in dem ein Bonus abgebildet ist. Der Spieler multipliziert den auf dem neu abgedeckten Feld abgebildeten Bonus mit seiner Anzahl an (Kolonien, Faktoreien, Entdecker, Werften bzw. Kirchen) und kassiert den Gesamtbetrag aus der Bank.

Ist eine Spalte bereits mit drei Privilegien voll belegt, kann das entsprechende Privileg vom Spieler nicht mehr ausgewählt werden. Ebenfalls kann ein Spieler kein Privileg nehmen, wenn er nur 2 Arbeiter hat, denn dies ist die Mindestzahl an Arbeitern, die nicht unterschritten werden darf.

Ein Privileg erwerben

In der Galerie sind noch alle Privilegien vorhanden. Der Spieler gibt einen Arbeiter ab und nimmt sich ein Kirchenprivileg. Da er bereits 1 Kirchenprivileg hat, muss er das neue Privileg in



die zweite Zeile der rechten Spalte, also auf die „40“ legen. Da er 2 Kirchen besitzt, erhält er 80 Cruzados (2x40) aus der Bank. Hätte er sich ein Entdeckerprivileg genommen, so hätte er 100 Cruzados (5x20) erhalten während ihm ein Werftprivileg nur 50 Cruzados eingebracht hätte. In der ersten Spalte würde er 30 pro Kolonie und in der zweiten Spalte 20 pro Faktorei erhalten.

SPIELPHASEN

Das Spiel startet in Phase I. Wenn im Spiel eine rote Seegrenze erstmals übersegelt wird, beginnt ab dem nächsten Spielzug eine neue Spielphase. Auf dem Spielplan ist an diesen Stellen eine Phasenübersicht dargestellt, diese gibt an, welche Werte in der jeweiligen Phase gelten. Die nebenstehende Übersicht für Phase II gibt an, dass Schiffe in Phase II bis zu 2 Seeregionen weit segeln dürfen und dass zusätzliche Arbeiter bzw. Schiffe in dieser Phase je 200 Cruzados kosten.



In Phase III dürfen die Schiffe bis zu 3 Seeregionen weit segeln und zusätzliche Arbeiter bzw. Schiffe kosten je 300 Cruzados.

Die neue Spielphase gilt erst nachdem der Spielzug, in dem diese eingeleitet wurde, beendet ist. In diesem Spielzug haben die Schiffe also noch keine größere Reichweite.

Mit jeder neuen Phase werden die Privilegien abhängig von der Anzahl der Mitspieler neu aufgefüllt. Die auch auf dem Plan dargestellte Tabelle gibt an, auf welche Anzahl die Privilegien aufgefüllt werden.

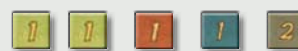
Privilegien auffüllen auf:	
SPIELER	II III
1	1 1
2	1 2
3	2 2
4	2 3

Privilegien auffüllen

5 Spieler spielen Navegador und die erste rote Seegrenze wird erstmalig überschritten, so dass Phase II beginnt. Der Privilegentabelle entnimmt man, dass bei 5 Spielern (letzte Zeile) in Phase II auf jeweils 2 Privilegien aufgefüllt wird. Bei der nachfolgend abgebildeten Aus-



gangssituation werden entsprechend folgende Privilegien nachgefüllt:



NAVEGADOR

Die Navegadorkarte ermöglicht einen kompletten Extrasegelzug. Der Spieler mit der Navegadorkarte kann diese direkt vor seinem Zug auf dem Rondell aktivieren. Direkt nach dem Extrasegelzug gibt er die Navegadorkarte an seinen rechten Sitznachbarn weiter. Für den Einsatz des Navegador gelten alle unter der Aktion „Segeln“ beschriebenen Regeln. Der Navegador darf auch dazu genutzt werden, eine neue Seeregion zu entdecken. In Kombination mit



der Aktion „Segeln“ auf dem Rondell können also auch zwei Seeregionen unmittelbar hintereinander entdeckt werden, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Wird mit dem Navegador eine neue Spielphase eingeleitet, so gilt die neue Phase bereits bei dem Zug des Spielers auf dem Rondell.

Wird der Navegador nicht innerhalb einer Umrundung des Rondells eingesetzt, verfällt er. Um die Runde zu markieren wird in dem Moment, in dem ein Spieler die

Navegadorkarte neu erhält, seine aktuelle Position auf dem Rondell mit dem orangenen Schiff markiert. Betritt oder überschreitet er dieses Spielfeld nach einer Umrundung des Rondells und hat die Navegadorkarte immer noch in seinem Besitz, verfällt diese und wird an den rechten Nachbarn weitergereicht. In dem Beispiel sollte gelb den Navegador vor seiner Aktion nutzen, ansonsten verfällt dieser.



VARIANTE

Bei dieser Variante muss das Königsprivileg während des Spiels erworben werden, ansonsten verfällt es. Für jeden Spieler wird bei Goa, der Hauptstadt des portugiesischen Kolonialreichs, ein Königsprivileg abgelegt. Auf dem Aktionsfeld „Privileg“ darf ein Spieler anstelle eines anderen Privilegs sein Königsprivileg erwerben, wenn er gleichzeitig mindestens ein Schiff in Goa liegen hat. Für das Königsprivileg muss der Spieler keinen Arbeiter abgeben. Es wird auf der Spielerablage sofort in einer beliebigen Spalte auf den obersten freien Platz abgelegt, der entsprechende Geldbonus wird an den Spieler ausgezahlt. Jeder Spieler darf im ganzen Spiel nur ein Königsprivileg nehmen.

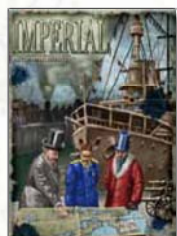
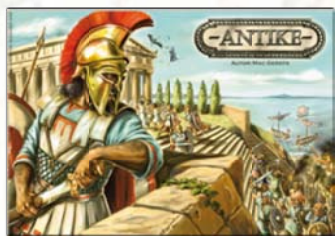
ZUR ENTSTEHUNG VON NAVEGADOR

Zu Besuch auf der LeiriaCon in Portugal im Januar 2009 reifte die Idee, ein Spiel über Portugals Goldenes Zeitalter zu kreieren. Nach einigen Tests in Hamburg und mit den Berliner Brettspielbären brachte ich auf der LeiriaCon 2010 einen Prototypen mit, der sofort begeistert aufgenommen wurde. In der Folge gab es noch zahlreiche Anpassungen und Änderungen, zu denen viele Testspieler unermüdlich beigetragen haben. Besonders danken möchte ich neben den vielen hier ungenannten Spielern Stephan Borowski, Jens Külpmann, Lars Brüggig, Ann-Christin Dähnke, Rüdiger Kuntze, Holger Gentemann, Michael Lopez und den Spielern des Kulturzentrums Rieckhof sowie Bastian Lewin. In Portugal hielt Paulo Soledade parallel mit seinen Freunden Testrunden ab, und in Amerika Mark Bigney. Ohne Marks großen Einsatz als Tester und Übersetzer wäre die eng-

lische Ausgabe von Navegador kaum möglich gewesen. Auch beim Herner Spielewahninn, bei den Hamburger Spieletagen, beim Heidelberger Spielevent auf Burg Stahleck und bei den Spieleabenden mit Pete in Jork zeigte sich, an welchen Ecken noch gefeilt werden musste. Gleichzeitig hatte ich mir in den Kopf gesetzt, die Grafik maßgeblich mit zu gestalten, was zusätzlich einen erheblichen Zeitaufwand bedeutete. Ohne die professionelle grafische Umsetzung von Marina Fahrenbach wäre ich hier verloren gewesen. Und Peter Dörsam hat sich als Tester, Redakteur und Verleger in Personalunion wie immer bis an die Grenze aufgerieben. Auch für meine Frau Kathia und unseren vierjährigen Johann war es eine anstrengende Zeit, doch beide haben sich von der Begeisterung für das Spiel anstecken lassen.

Mac Gerdts

WEITERE STRATEGIESPIELE VOM PD-VERLAG:



Weitere Informationen:
www.pd-verlag.de/spiele

SPIELENDEN

Das Ende des Spiels kann auf zwei Arten ausgelöst werden:

- entweder nachdem die Seeregion von Nagasaki entdeckt wurde,
- oder nachdem das letzte Gebäude genommen worden ist.

Nachdem eine dieser beiden Möglichkeiten eingetreten ist, führt

jeder Spieler noch genau einen Spielzug aus, einschließlich des Spielers, der das Spielende ausgelöst hat.

Wird Nagasaki unter Einsatz der Navegadorkarte entdeckt, so darf der Spieler anschließend seinen Zug auf dem Rondell ausführen und anschließend ziehen alle Spieler, auch er, noch einmal.

ABRECHNUNG

Jeder Spieler ermittelt seine Siegpunkte (SP). Als Hilfe befindet sich um den Spielplan herum eine Zählleiste, auf der jeder mit seinem Spielstein vom Rondell seinen Punktestand markiert. Bei mehr als 100 SP wird einfach weitergezählt, wobei die Ecke mit der „100“ zusätzlich mit einem Schiff der eigenen Farbe markiert wird. Bei Gleichstand liegt derjenige von ihnen vorn, der aktuell die Spielkarte „Navegador“ besitzt oder, falls nicht zutreffend, wer von ihnen die Spielkarte Navegador als nächster Spieler erhalten würde.

Siegpunkte (SP):

Es gibt je 1 SP für eigene

- Arbeiter in Lisboa,
- Schiffe auf dem Spielplan und
- volle 200 Cruzados.

Danach wird die Spielerablage ausgewertet. Die Summe der Spalten wird mit der Anzahl der jeweiligen eigenen Erungenschaften multipliziert. Die in der oberen Zeile aufgedruckten Zahlen zählen hierbei mit. In der nebenstehend abgebildeten Situation zählt jede Kolonie 4 SP, jede Faktorei 2 SP, jeder Entdecker 5 SP, jede Werft 7 SP und jede Kirche 5 SP.

Vor der Auswertung setzt der Spieler aber noch sein Königsprivileg ein. Dieses wird auf einem der freigebliebenen Felder seiner Ablage platziert,



der Bonus wird allerdings nicht ausgezahlt. Das Königsprivileg zählt wie ein Privileg der jeweiligen Sorte, also bei Werften und Kirchen 2 und ansonsten 1.



Abrechnung

Der Spieler hat 3 Schiffe auf dem Spielplan und 5 Arbeiter. Es ergeben sich folgende Siegpunkte:



	Berechnung	SP
Schiffe	Spielplan	3
Arbeiter	Lisboa	5
Geld	je volle 200	2
Kolonien	1 SP x 4	4
Faktoreien	5 SP x 7	35
Entdecker	7 SP x 5	35
Werften	3 SP x 1	3
Kirchen	5 SP x 2	10
Summe		97

WAS MANCHMAL ÜBERSEHEN WIRD

Markt

- Um Faktoreien zu nutzen, werden keine Kolonien benötigt. (Die Faktoreien verarbeiten immer Waren vom Markt und sorgen daher auch für steigende Preise.)
- In jeder Warensorte darf nur entweder aus den Kolonien verkauft oder mit den Faktoreien verarbeitet werden.

Segeln

- Schiffe dürfen auch wieder zurück Richtung Portugal segeln.
- Beim Entdecken muss mindestens ein Schiff in der neu entdeckten Region verbleiben (um sie für Portugal zu kartographieren).
- Bei der Aktion „Segeln“ darf nur eine Seeregion entdeckt werden. Lediglich wenn ein Spieler zuerst den Navegador spielt

und danach auf dem Rondell die Aktion „Segeln“ wählt, kann er während seines Zuges zwei Seeregionen entdecken.

Navegador

- In der allerersten Spielrunde darf der Navegador noch nicht benutzt werden, der Spieler mit der Navegadorkarte (letzter Spieler) markiert lediglich seine Position auf dem Rondell mit dem orangenen Schiff.
- Der Navegador geht verloren, wenn das mit dem orangenen Schiff markierte Aktionsfeld wieder erreicht wird.
- Auch wer Nagasaki mit dem Navegador entdeckt, darf den letzten Zug im Spiel durchführen. Er darf also zunächst seine Aktion auf dem Rondell ausführen und dann, nachdem alle anderen gezogen haben, den letzten Zug machen.

Rondell

- Spieler sind nicht gezwungen, die auf dem Rondell gewählte Aktion tatsächlich auszuführen: Es ist also z.B. möglich das Feld „Privileg“ zu betreten, ohne ein Privileg zu erwerben.

Phasenwechsel

- Privilegien werden bei einem Phasenwechsel nur aufgefüllt, bis die in der Tabelle auf dem Spielplan genannte Anzahl erreicht ist (= Anzahl beim Start der neuen Phase)

Arbeiter / Schiffbau

- Bei mehr als 9 Arbeitern oder 7 Schiffen werden nur dann überzählige für je 100 Cruzados an die Bank verkauft, wenn sie zuvor mit je 50 Cruzados bezahlt werden konnten.