

# VASCO DA GAMMA

Aide de jeu par BdmL (<http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>)

## MISE EN PLACE

- 4 disques d'action, 1 capitaine et 10 Reals / joueur
- Zones de recrutement : Nb sections actives = Nb de joueurs.

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
J1	Bartolomeu Dias <sup>(1)</sup>	Bartolomeu Dias <sup>(1)</sup>	Bartolomeu Dias <sup>(1)</sup>
J2	Girolamo Sernigi <sup>(2)</sup>	Francisco Alvares <sup>(3)</sup>	Francisco Alvares <sup>(3)</sup>
J3		Girolamo Sernigi <sup>(2)</sup>	Girolamo Sernigi <sup>(2)</sup>
J4			Manuel 1er <sup>(4)</sup>

- (1) → 2 PV  
 (2) → Navire marchand envoyé  
 (3) → 1 missionnaire  
 (4) → + 1 disque d'action

## TOUR DE JEU

### Phase 1 : Placer les disques d'action

- Le marqueur d'action gratuite est placé sur le n° indiqué par la tuile Vasco de Gamma.
- Les Reals indiqués sont placés dans la zone des personnages.
- Placer chaque disque + 1 pion numéroté sur les emplacements prévus (ils dépendent du nombre de joueurs).

### Phase 2 : Exécuter les actions

- Révéler la nouvelle tuile Vasco de Gamma et corriger la position du marqueur d'action gratuite.
- Effectuer les actions, dans l'ordre des numéros.

**Coût = n°action gratuite – n° choisi + coût de l'action elle-même**

## ACTIONS POSSIBLES

- **Achat de projet** : 1 ou 2 projets ou Sao Gabriel  
 Sao Gabriel → Coût = Nbre de membre d'équipage  
 → Est lancé immédiatement

**Lancement = Tuile retournée + équipage replacé dans le sac**  
**Equipage = marins de couleurs différentes**

### - Recrutements :

- Des marins → Prix selon le nombre de couleurs.
- 1 Capitaine → Prix selon le nombre de marins (0 à 5).

- **Expédition** : 1 ou plusieurs navires déjà lancés, vers une même escale. 1 capitaine/navire partant en expédition.

**Gain = Points de victoire de la case + Bonus**

- **Personnages** : Prendre l'argent ou héberger un personnage (placer son pion dessus pour le « réserver »)

Manuel 1er → pion n° 21 ou 22 + action supplémentaire.

Bartolomeu Dias → 2 points de victoire

Francisco Alvares → + 1 missionnaire

Girolamo Sernigi → 1 navire marchand, envoyé maintenant ou en début de phase 3 → Gain = bonus seul

- **Renoncer à une action** : Replacer le pion n°, et gagner le nombre de Reals indiqués en début de ligne.

## Phase 3 : Navigation

- Navire marchand envoyé si pas déjà fait en phase 2.
- Gains en Reals et Points de victoire indiqués sur les navires.
- Chaque escale complète rapporte des points de victoire/bateau.
- Les escales complètes sont vidées : Navire vers escale supérieure ou écarté. Pas de gain.

## FIN DE TOUR

- Retirer tous les projets non achetés et les renouveler en commençant par Sao Gabriel (tuiles I, puis II, puis III).
- Retourner le nouveau navire marchand.
- Retirer les pièces restantes de la zone des personnages.
- Avancer le marqueur de tours.
- Réapprovisionner en marins (maximum +3 / zone).
- Francesco Alvares → + 1 missionnaire.
- Bartolomeu Dias → 2 PV + 1er joueur.
- Si Manuel 1er a changé de main, l'ancien doit rendre son disque d'action supplémentaire.

## FIN DE PARTIE

### A la fin du 5ème tour :

- Francesco Alvares → + 1 missionnaire.
- Bartolomeu Dias → + 2 PV

Les projets réalisables peuvent être lancés s'ils ont un capitaine.

- + 1 PV pour 3 Reals
- + 3 PV par navire lancé embarquant un capitaine, présent devant le joueur.

**Le vainqueur est le joueur avec le plus de PV**, puis pour départager les égalités :

- Le plus de navires dans la zone de navigation
- Le plus grand nombre de marins devant lui