

## הקדמה

זוהי המאה ה-15 ותחילתה של תקופה חדשה. כאשר חיפשו דרך חדשה להודו גילו החוקרים האירופאים אדמה חדשה. הדיווחים הראשונים סיפרו על אנשים מוזרים, יצורים אקזוטיים ועושר דמיוני. קפטנים והרפתקנים נהרו לאדמה החדשה בחיפוש אחר זהב. במהרה עקבו אחריהם מתיישבים, סוחרים, מסיונרים כולם בחיפוש אחרי סוג זה או אחר של עושר. מושבות החלו להתפשט ובמהרה נוצרה תחרות בין המדינות הגדולות באירופה. קח את התפקיד של אחד מכוחות הקולוניאליים של אירופה ודרוש את חלקיך בעולם החדש. כמנהיג של המדינה ישנן הרבה דרכים המובילות לניצחון. גלה וישב אדמות חדשות, סחור ובנה את כלכלתך, פתח את הטכנולוגיה והתשתיות במדינתך, בנה את צי הסחר שלך, ובנה צבא להגן על מה ששלך.

## רכיבים

**לוח המשחק:** המפה של אמריקה הצפונית והדרומית, לצידו השמאלי של הלוח, מחולקת לתשעה אזורים. לכל אזור ישנו משאב למסחר הקשור עליו. לצד ימין של הלוח ישנן תיבות האירועים. שחקנים ממקים את המתיישבים שלהם בקוביות לביצוע פעולות שונות.

**בנינים ראשיים:** לכל בניין ראשי יש את התקופה (I, II, III) מסומנת על גב האריח. זוהי התקופה שבה הבניין זמין. הבניינים נותנים לבעליהם יכולות מיוחדות.

**מתיישבים:** (30 בכל צבע) מתיישבים הם היחידה הבסיסית במשחק. הם ממוקמים בתיבות האירועים במהלך התור על מנת לבצע פעולות המתוארות בתיבות.

**מומחים:** (בכל צבע: חמישה קפטנים, חמישה סוחרים, עשרה מסיונרים, עשרה חיילים). המומחים מבצעים את אותן פעולות של המתיישבים אבל יש להם גם יכולת מיוחדת.

**ספינות סוחר:** (עשר ספינות) ספינה אחת משמשת כסמן תור, ואחת משמשת כסמן למשבצות אשר לא בשימוש במעגן המתיישבים. שמונה הספינות האחרות מסמלות צי סוחר אשר יכולות להיות משולבות עם סחורות ולבנות "סדרות" אשר מייצרות הכנסה.

**כסף:** 50 מטבעות כסף (כל מטבע שווה דולר ספרדי אחד). 40 מטבעות זהב (כל מטבע שווה עשרה דולר ספרדי).

**סחורות:** (5 X זהב, 6 X כסף, 3 X בקר, 3 X קקאו, 3 X דגים, 6 X סוכר, 4 X פרווה, 4 X קפה, 5 X טבק, 3 X אורז, 4 X אינדיגו). משמשים לציון

המסחר של המדינות. המספר שעל הסחורה מצוין את מספר הסחורות הקיימות מאותו סוג. **סמני גילוי:** (16 סמני קרטון). משמשים לציון הסכנות והתגמול לגילוי כל אזור. **קלפי גילוי:** (16 קלפים) משמשים לאחר שכל האזורים על הלוח התגלו. הקלפים מציינים אזורים חדשים מעבר לאזורים הראשונים.

## הערכות ראשונית/התחלת משחק

**השחקנים:** כל שחקן בוחר צבע, לוקח את החלקים בצבע זה, ומניח אותם לידו. כל שחקן לוקח עשרה דולר ספרדי וחמישה מתיישבים בסיסים להתחלה. מתיישב נוסף מכל שחקן מונח (בסדר אקראי) באזור "סדר תור" שעל הלוח בתחילת המשחק (ראו מצב ראשוני בהמשך).

**הלוח:** בכל אזור (Caribbean-ל) מקמו סמן גילוי אקראי כאשר פניו כלפי מטה. אזור ה-Caribbean פנוי ליישוב כבר מתחילת המשחק ולכן לא צורך סמן גילוי. בנוסף, יש לשים סחורה עם הפנים כלפי מעלה בכל אזור. הסחורה לכל אזור מסומנת על הלוח, לדוגמה בפרו תונח סחורת כסף אחת בתחילת המשחק.

**בנינים ראשיים:** הפרידו את הבניינים לפי שלושת התקופות (לפי הסימון בגב הבניין I, II, III) ושימו אותם עם הפנים כלפי מטה בשלוש ערמות נפרדות (אחת לכל תקופה). שילפו בצורה אקראית חמישה בניינים מתקופה I והניחו אותם פנים כלפי מעלה לצד הלוח.

**סחורה:** ערבבו את שאר הסחורות הנותרות עם הפנים כלפי מטה לצד הלוח. הפכו ארבע סחורות בצורה אקראית והניחו אותן פנים כלפי מעלה ליד תיבת trade goods שעל הלוח.

**ספינת סוחר:** הניחו ספינת סוחר בתיבת Merchant Shipping.

**מעגן המתיישבים (Colonist dock):** ישנו מספר מוגבל של משבצות זמינות במעגן המתיישבים במהלך המשחק. (המספר הזמין הוא מספר השחקנים כפול שתיים פחות אחד). הניחו ספינת סוחר על המשבצת הראשונה הלא שמישה לציון את המשבצות הלא זמינות. לדוגמה בחמישה שחקנים, תשע משבצות יהיו זמינות ולכן משבצות 10-12 יהיו חסומות. משבצות X, Y נשארות פתוחות והן זמינות לשחקן שבבעלותו הבניינים המתאימים.

**סדר התחלת:** הניחו מתיישב של כל שחקן בצורה אקראית על מנת לקבוע את סדר התור בתחילת המשחק. השחקן הראשון אינו מקבל כסף נוסף, השחקן השני מקבל דולר ספרדי נוסף, השחקן

בשלישי מקבל שני דולר נוספים, הרביעי שלוש דולר וכן הלאה.

## מהלך המשחק

"Discovery Age of" הוא משחק ל 2-5 שחקנים אשר בו השחקנים שולטים על העתיד של כוח מיישב אחרי גילויי העולם החדש של קולומבוס. כל מדינה מנסה לגלות, ולחקור אזורים בעולם החדש, ליישבם, לשלוט בהם, לפתח את הכלכלה ודרכי מסחר, ולהיעזר בעושר החדש על מנת לקדם את מדינת האם.

המדינות הן:

אדום – אנגליה

כחול – צרפת

צהוב – ספרד

ירוק – פורטוגל

כתום – הולנד

במהלך המשחק השחקנים ייקחו תורות במיקום המתיישבים, או המומחים בתיבות האירועים. כאשר השחקנים יסיימו להניח את כל המתיישבים והמומחים, תיבות האירועים יבוצעו אחת אחרי השנייה מלמעלה כלפי מטה. כאשר תיבת אירועים מבוצעת, כל מתיישב או מומחה אשר בה מבצע את הפעולה המתאימה.

## שלבי התור

ישנם 8 תורות למשחק. תורות 1-3 הינם תקופה I, תורות 4-6 הינם תקופה II, תורות 7-8 הינם תקופה III.

בכל תור השחקנים יבצעו את הפעולות הבאות:

**א. מיקום מתיישב/מומחה:** לפי סדר התור (כמופיע בתיבת סדר תור), ימקמו השחקנים דמות אחת זמינה באחת מתיבות האירועים בצד ימין של הלוח.

**a. בתיבות Initiative, Colonist dock,**

**warfare-ו Capital building**

הדמויות ימוקמו משמאל לימין ממלאות את המשבצות מהמקום הראשון הפנוי משמאל. (ראו איור בחוברת הוראות עמוד 4, עמודה שמאלית)

**b. בתיבות Merchant shipping ו-**

**Discovery:** מקמו את הדמות בתוך

התיבה במקום כל שהוא.

**c. תיבת Special Event:** הניחו מתיישב

בריבוע של המומחה הדרוש. סך הכול ישנם חמישה מומחים זמינים כל תור (מומחה אחד מכל סוג, בנוסף שחקן יכול לשלם חמש דולר עבור מומחה אחד

מסוג כלשהו). (ראו איור בחוברת הוראות עמוד 4, עמודה ימנית למעלה) המתיישבים והמומחים מונחים באופן זה עד שלא נותרות בידי השחקנים דמויות. השחקנים אינם רשאים לשמור דמויות לתור הבא.

שימו לב שלמספר שחקנים יכולות להיות יותר דמויות מאחרים בזכות מבנים ומומחים שהושגו בתורות קודמים. דמויות נוספות אילו מונחות באותו אופן לפי הסדר עד אשר לא נותרות דמויות בידי השחקנים.

**ב. ביצוע:** כל תיבת אירועים מבוצעת, אחת בכל פעם מלמעלה כלפי מטה, על פי החוקים במיוחדים של כל תיבה. אחרי ביצוע תיבות Trade goods, Merchant Shipping, Capital Warfare-וBuilding, Specialist יש להסיר את כל הדמויות ולהחזירם לבעליהם לערימת הדמויות שאינן בשימוש.

**יוצא דופן:** דמויות לא מוחזרות מתיבת Discovery עד אשר הן יוצאות למסע גילוי.

אחרי שכל תיבות האירועים מבוצעות, השחקנים מקבלים את ההטבות הבאות

**ג. הכנסה:** כל ההכנסה מסחורות וספינות סוחרים נאספות על ידי השחקנים.

**ד. הטבות של בניינים ראשיים:** כל ההטבות החוזרות (אילו שנוצרות כל תור) מהבניינים נאספות על ידי השחקנים.

התור מסתיים עם הפעולות הבאות

**ה. עדכון מבנים ראשיים:** יש לעדכן את מספר הבניינים הראשיים (על ידי שליפה אקראית מהערימה המתאימה לתקופה שהונחה ליד הלוח). כך שיהיו חמישה מבנים זמינים לקניה בתחילת כל תור. בתקופה I (תורות 1-3) רק בניינים של תקופה I זמינים לבניה. בסוף תור 3 יש להסיר את כל המבנים של תקופה I שלא נקנו ולפתוח חמישה בניינים של תקופה II. בסוף תור 6, תקופה II מסתיימת ויש להסיר את כל המבנים של תקופה II שלא נקנו מהלוח ולפתוח חמישה מבנים מתקופה III. אם כל המבנים של תקופה מסוימת נבנו לא נפתחים מבנים נוספים. מבנים שנקנו מוחזקים פתוחים על ידי השחקן שקנה אותם למשך כל המשחק, גם אם הם מבנים של פעולה חד-פעמית.

הערה: מבנה שנותן בונוס כל תור, ימשיך לתת את הבונוס לאורך כל המשחק. לדוגמה בניין מתקופה I שמיצר מתיישב נוסף ימשיך כך גם בתקופות II, ו-III.

סוחר: עם כמות משאבים וסחורה זמינים, העולם החדש היה מלא עושר והזדמנויות עסקיות. סוחרים מיצגים אנשים עם חוש עסקי.

לסוחר ישנם שני שימושים: (1) הוא יכול לשמש כמו שני מתיישבים בתיבת Merchant shipping, (2) אם הוא ממוקם בתיבת Colonist dock הוא מיצר הכנסה חד פעמית כאשר הוא מגיע לעולם החדש. הוא מיצר 5 דולר ספרדי לשחקן בזמן הגעה להתיישבות בעולם החדש. (שימו לב: זה קורה רק בתור שהסוחר מגיע, לא בכל תור). הדולרים מתקבלים מיד ולא בשלב ההכנסה.

מיסיונר: לנצרות האירופאית העולם החדש יצג חזית חדשה של נשמות להצלה ולהפצת האמונה. מיסיונרים ליוו את רוב מסעות החקר, הכיבוש והיישוב והמירו את דת התושבים של העולם החדש על מנת לשלבם בעולם האירופאי.

כאשר מיסיונר מגיע לעולם החדש דרך תיבת Colonist Dock הוא מיצר מתיישב חדש בהתיישבות בה הוא ממוקם.

חייל: טכנולוגיה צבאית אירופאית (רובים, סוסים, ספינות וברזל) אפשרו לחיילים לבזוז ולכבוש את התרבויות המקומיות בחיפוש אחרי עושר ותהילה. לאחר שהתיישבות נוצרו החיילים שימשו להגנת האדמה שנכבשה.

לחיילים שני שימושים: (1) לייצר הכנסה חד-פעמית עבור השחקן כאשר הוא חלק ממשלחת מוצלחת (אשר יצאה מתיבת Discovery). כמות הדולרים הספרדיים שנבזזו על ידי כל חייל מצוינים על סמן הגילוי (ראו איור עמוד 6 מימין למעלה). הערה: אחרי שהחייל מיצר הכנסה הוא מורד מהלוח וחוזר לאספקת הדמויות של השחקן. הוא אינו נשאר בהתיישבות. (2) כאשר חייל נשלח לעולם החדש (דרך colonist dock) הם ממוקמים בהתיישבות ויכולים לשמש להשמיד דמויות של שחקן אחר באותה התיישבות. (ראו לוחמה בהמשך)

## תיבות אירועים

### Turn Order (סדר תור):

לכל שחקן יש מתיישב באחד הריבועים הממוספרים. סדר התור נקבע על פי הסדר שהשחקנים מיקמו את הדמויות שלהם (ריבוע 1 = ראשון, ריבוע 2 = שני וכן הלאה). כמו כן זה קובע את המנצח בתיבת Merchant ship במקרה ולשני שחקנים, או יותר, יש את אותו ערך מתיישבים. סדר התור גם קובע את הסדר בו השחקנים מנסים לבצע תגליות.

כל ריבוע תור מחולק על ידי קו במרכז. זה מאפשר להזיז את הדמות מעל ומתחת לקו בשלב מיקום הדמויות בכדי לציין שהם ביצעו פעולה. זו היא דרך

(ראו איור בחוברת הוראות עמוד 5, עמודה שמאלית למעלה).

ז. **עדכון סחורות:** הניחו 4 סמני סחורות עם הפנים כלפי מעלה סמוך לתיבת Trade good. סחורות שנותרו מהתור הקודם (אם בכלל) מעורבבות שוב עם ערימת הסחורות שלא השתמשו בהן לפני שלפת ארבעת אירחי הסחורות.

ז. **עדכון ספינת הסחר:** הניחו ספינה חדשה בתיבת Merchant Shipping. (הערה: זה קורה רק עם התיבה ריקה. אף פעם לא יכולות להיות שתי ספינות בתיבה).

ח. **לקיחת מתיישבים:** כל שחקן לוקח 5 מתיישבים (בצבע שלהם) מערימת הדמויות שאינן בשימוש ומנחים אותם לפנייהם. דמויות אילו נוספות לדמויות המתקבלות ממבנים ותיבת Specialist. לדוגמא: בסוף התור השחקן האדום יקבל 5 מתיישבים, מיסיונר (לשחקן האדום יש את מבנה 'Monastery') וקפטן (השחקן הניח מתיישב בקוביית הקפטן בתיבת Specialist). (ראו איור בחוברת הוראות עמוד 5, עמודה ימנית למעלה).

ט. **סדר תור חדש:** הזיזו את המתיישבים שבתיבת initiative (יוזמה) למקומות המתאימים בתיבת Turn order (סדר תור). כל שחקן שלא מיקם מתיישב בתיבת היוזמה מזיז את המתיישב בתיבת סדר תור מעבר למתיישבי שחקנים שכן שמו. במידה ויש יותר משחקן אחד שלא שם מתיישב בתיבת היוזמה, המתיישבים יונחו אחרי מתיישבי השחקנים שכן שמו, תוך שמירת הסדר בינם מהתור הקודם.

(ראו דוגמא בחוברת הוראות עמוד 5, עמודה ימנית אמצע עד למטה).

י. **קידום סמן תור:** מקדמים את סמן התור משבצת אחת קדימה.

## המומחים

בתוקפת הגילויים אנשים עם מומחיות היו בעלי ערך רב

כל מומחה מתנהג כמתיישב עם יכולת מיוחדת קפטן: הקפטן מיצג אישיות הרואית אשר הובילה משלחת מחקר ומסחר. דרך המאמצים והניסיון של אנשים מיוחדים אילו נוצרה העת החדשה.

הקפטן נחשב כמו שני מתיישבים בתיבות Merchant shipping ו-Discovery. לדוגמא אם יש לשחקן שני קפטנים ומתיישב בתיבת Merchant shipping זהו זהה למצב שבו יש לו חמישה (5) מתיישבים.

**Capital buildings** (בניינים ראשיים): כאשר מבצעים, השחקנים עם מתיישב בתיבה זו לוקחים תורות (משמאל ימינה), משלמים את הסכום הדרוש לפי התקופה (10 דולר בתקופה I, 14 דולר בתקופה II, 20 דולר בתקופה III), ובוחר בניין מהבניינים הזמינים. השחקן אינו מחויב לקנות למרות שהיה לו מתיישב בתיבת הבניינים הראשיים. אין קנס או תשלום בשל כך. בניינים ראשיים שכתוב עליהם "מיד" (Immediately) מספקים את הבונוס שלהם ברגע הקניה (ראו תוספות חלק II לפירוט מלא של הבונוסים).

**Discovery** (גילוי): כאשר מבצעים, השחקנים (לפי סדר משחק Turn order) רשאים לשלוח מתיישבים ומומחים בתיבת הגילוי ל-"מסע של גילוי". כאשר זה קורה, השחקן מכריז כמה דמויות מהתיבה הוא שולח למסע, בוחר אזור מסוים שעוד לא נגלה והופך את סמן הגילוי כך שכולם יראו אותו. אם שווי המתיישבים והמומחים (כולל חיילים) גדול או שווה למספר הילידים האמריקנים המופיעים על הסמן, אז המסע הצליח. במקרה זה השחקן מקבל מתיישב (לא מומחה) חינום באזור החדש שנגלה, מקבל דולרים לפי מה שמצוין, ובנוס אם יש במסע חייליים בהתאם למצוין (ראו ציור עמוד 7 מימין למעלה, ראו הסבר על חייל בסעיף מומחים). השחקן לוקח את הסמן ושם אותו לפניו לספירת נקודות ניצחון בסוף המשחק. אם ערך המסע פחות מהמספר על הסמן, המסע נכשל, וסמן הגילוי מוחזר הפוך (פנים כלפי מטה) לאזור. בשני המצבים דמויות השחקן מורדות מהלוח ומוחזרות לאספקת השחקן.

*הערה: עד שהמסע יוצא לדרך, דמויות השחקן נשארות בתיבה. זה בניגוד לשאר התיבות אשר מרוקנות בסוף כל תור.*

לאחר שכל האזורים בעולם החדש התגלו משתמשים בקלפי הגילוי. משלב זה בכל פעם ששחקן מבצע "מסע של גילוי" הוא שולף את הקלף העליון בחבילת הקלפים. מסע מוצלח מעניק לשחקן פרסים בדיוק באותה דרך כמו סמן גילוי עם השוני הבא: קלפי הגילוי מיציגים אזורים מסוימים במפה (מיסיסיפי) או אזורים שלא נמצאים על המפה (סין), לכן לא ממקמים מתיישבים על הלוח בעקבות מסע גילוי מוצלח. במסע מוצלח הקלף מונח לפני השחקן באותו אופן של הסמן. במקרה של כשלון הקלף מעורבב חזרה לחבילת קלפים (האזור לא התגלה ולכן זמין לשחקנים האחרים).

*הערה: על השחקנים לגלות את כל העולם החדש לפני שמנסים מסעות גילוי בעזרת קלפים.*

*הערה: השחקנים רשאים לבצע "מסע של גילוי" אחד בלבד בתור, אבל אינם חייבים לשלוח את כל*

ויזואלית טובה להראות לשחקנים תור מי לבצע פעולה.

### **Initiative (יוזמה):**

תיבת היוזמה משמשת לשני דברים: (1) מספקת הכנסה לכל שחקן שמיקם שם דמות, (2) זה קובע את סדר התור, **בתור הבא**. כאשר מבצעים את התיבה, כל שחקן עם דמות בריבוע כלשהו בתיבה מקבל סכום כסף הזהה למספר בריבוע: דולר ספרדי אחד לריבוע "1", שני דולר ספרדי לריבוע "2" וכן הלאה. שימו לב, הכסף מתקבל מיד עם ביצוע תיבת היוזמה (תיבת האירועים הראשונה לביצוע).

**בסוף שלב ביצוע התיבות**, הזיזו את הדמויות לפי הסדר לתיבת סדר תור (turn order) והסירו את הדמויות שהיו בתיבה (כפי שהוסבר בפירוט בשלב ט. של שלבי תור).

*לשחקנים אסור למקם יותר מדמות אחת בתיבה זו. שחקנים שלא מיקמו דמות אינם מקבלים כסף מתיבה זו.*

**Colonist Dock (מזח מתיישבים):** כאשר מבצעים תיבה זו, הדמויות מועברות לפי סדר ("1" ראשון, "2" שני וכן הלאה) לאזור גלוי בעולם החדש (אזור שסמן הגילוי שלו הוסר). בעל הדמות מחליט באיזה אזור הדמות (מתיישב או המומחה) תמוקם. לאחר מיקומם, הדמויות לא ניתנות להזזה (אלא אם מורשה על ידי מבנה ראשי). השחקן הראשון אשר ממקם שלושה מתיישבים מקבל את סמן הסחורה באזור. כאשר זה קורה, האזור נהפך לזכאי לנקודות ניצחון ונשאר כך אלא אם מספר המתיישבים יורד מתחת לשלושה. משבצות "X" ו-"Y" זמינות רק לאנשים בעלי הבניינים הראשיים הרלוונטיים ומבוצעים רק לאחר שכל שאר הדמויות מועברות.

*הערה: חוץ מהחייל, כאשר מומחה מגיע לעולם החדש הוא מאבד את יכולותיו. מומחים לא אמורים להיות משאב מוגבל, ולכן אם השחקן מעוניין, הוא יכול להחליף מומחה שהגיע לעולם החדש עם מתיישב, והמומחה חוזר למאגר.*

**Trade goods (סחורות):** כאשר מבצעים, שחקנים עם מתיישבים בריבועים בתיבה בוחרים סחורות מהארבע סחורות שהונחו בצד הלוח. השחקן עם מתיישב במקום "1" מתחיל וכן הלאה. סחורות שנלקחות מונחות ליד השחקן.

*הסחורות נשארות בבעלות השחקן לאורך כל המשחק (לא מוחזרות לאחר יצירת הכנסה).*

**Merchant Shipping (ספינת סוחר):** כאשר מבצעים, השחקן עם שווי מתיישבים ומומחים הגבוה ביותר בתיבה זו מקבל ספינת סוחר אחת (מתיבת ספינות מסחר). במקרה של שוויון השחקן הקודם בתור הוא המנצח. מתיישבים שווים אחד קפטן וסוחר שווים שניים.

New Granada, New Spain, Florida לא יהיה קרב ב-Canada. למרות שלשני השחקנים מתיישבים שם, אין להם חיילים שם.

### סחורות וספינות מסחר

סמני הסחורה מסמלים את הכלכלה והמסחר של כל אימפריה קולוניאלית. המספר על סמני הסחורות מסמל כמה סמנים כאלו ישנם במשחק ואין להם שום שימוש נוסף (ז"א זה לא שווי הסחורה!). המידע משמש כך שהשחקנים יוכלו לתכנן.

השחקנים מקבלים את הסמנים בשלוש דרכים (שונות: 1) על ידי היותם השחקן הראשון עם שלוש דמויות באזור בעולם החדש, השחקן מקבל את הסמן של האזור. (2) על ידי השמת דמות בתיבת המסחר ובחירת סמן מהסמנים הזמינים. (3) בנין "The west Indies Company" המאפשר לשחקנים לקבל סמן חינם בצורה אקראית בכל תור.

לאחר שסמני הסחורה התקבלו הם נשארים בבעלות השחקן כל המשחק ויצרו הכנסה עבור השחקן בסוף כל תור. סכום ההכנסה נקבע על ידי איזה סוג סדרות נוצרות. שחקנים יוצרים סדרות על סידור הסמנים בקבוצות של שלושה או ארבעה סמנים. כל סמן יכול לשמש לסדרה אחת בלבד.

הערה: כל תור ניתן לסדר את הסחורות והספינות לסדרות חדשות.

כל שלוש סחורות = 1 דולר (לדוגמא אינדיגו, כסף, טבק).

כל שלוש סחורות זהות = 3 דולר (לדוגמא אינדיגו, אינדיגו, ספינת סוחר).

כל ארבע סחורות זהות = 6 דולר (לדוגמא סוכר, סוכר, סוכר, סוכר).

(ראו דוגמא עמוד 8 מצד ימין).

כל ספינת סוחר משמשת כג'וקר בבניית הסדרות. היא יכולה לשמש בתור איזה סחורה שרוצים לצורך השלמת סדרה. רק ספינה אחת יכולה לשמש לסדרה.

הערה: הסדרות לא נרכשות (מוחזרות לקופה) אלא משמשות ליצירת הכנסה בסוף כל תור.

בסוף המשחק, שחקנים זוכים בנקודות ניצחון זהות לשווי ההכנסה שלהם מהסחורות והספינות.

הערה: זה שווי הדולרים שהם מקבלים כהכנסה בסוף תור 8 בלבד ולא לאורך המשחק.

### בניינים ראשיים

בניינים ראשיים נקנים על ידי השחקנים עם דולרים ספרדיים ומקנים יכולות לפי הכתוב על הבניין. חלק מהיכולות הן חד פעמיות ומיידיות, וחלקן (כמו בניינים המקנים הכנסה או מומחים) קורות כל תור

הדמויות למסע. הדמויות שנשארות בתיבת בגילוי יכולות לשמש למסע עתידי.

**Specialist (מומחים):** כאשר מבצעים את התיבה, השחקנים מקבלים דמות מומחה בריבוע התפוס על ידי הדמות. שחקן אשר בחר את ריבוע האימון (training) יכול לשלם 5 דולר ולבחור את המומחה שהוא רוצה. רק שחקן אחד יכול להיות בריבוע כלשהו. ניתן לאמן סה"כ מומחה אחד מכל סוג וסה"כ חמישה בכל התור. מומחים נלקחים בשיטה זו מונחים לפני השחקן לשימוש בתור הבא.

**Warfare (מלחמה):** כאשר שחקן מניח דמות בתיבת המלחמה הוא מתכוון לקרב. כאשר מבצעים את שלב המלחמה על השחקן להחליט אם הוא מבצע קרב בודד או מלחמה מלאה. שחקן יכול להכריז על מספר קרבות ו/או מלחמות מלאות על ידי הנחה של דמויות נוספות בתיבת המלחמה (קרב אחד לכל דמות).

הערה: שימו לב שאין יתרון לשחקן אשר ממקם לוחם בתיבה.

אם קרב בודד מוכרז, אז השחקן המכריז בוחר אזור בודד ושחקן בודד להלחם בו. קרב בודד אינו עולה (0 דולר). אם השחקן מכריז על מלחמה כוללת הוא בוחר אויב. ישנם קרבות בכל ההתיישבויות שלשני השחקנים ישנו לפחות מתיישב אחד, ולפחות אחד מהם הוא חייל. שחקן המכריז על מלחמה כללית משלם 10 דולר.

בכל קרב, כל חייל הורג יחידת אויב (מתיישב או מומחה). בעליו של החייל מחליט איזו דמות מושמדת על ידי החייל. כל הפגיעות קורות בו זמנית והדמויות מורדות אחרי שנקבעות כל הפגיעות. (יחידות יכולות להיות מושכבות על הצד על מנת לציין שהן פגועות). שחקנים אשר אינם מעורבים בקרב לא יכולים להציע את חייליהם או להיפגע.

**דוגמא לקרב:** (ראו איור עמוד 8 עמודה שמאלית) במהלך תורו השחקן האדום שם מתיישב בתיבת הקרב. יש לו שני חיילים ושלושה מתיישבים בקנדה. הוא מכריז מלחמה נגד השחקן הירוק בקנדה, שם יש לירוק חייל אחד וארבעה מתיישבים. לאדום שני חיילים ולכן הוא משמיד שתי דמויות של הירוק. הוא מחליט להשמיד את החייל ומתיישב. הירוק משמיד חייל אחד של האדום.

**דוגמא למלחמה כוללת:** שחקן א' שם מתיישב בתיבת המלחמה. כאשר מגיע שלב ביצוע תיבת המלחמה הוא משלם 10 דולר הוא יוצא למלחמה כוללת על שחקן ב'. לשחקן א' חיילים ומתיישבים ב-New Granada, New Spain, New England ומתיישבים ב-Florida, Canada. לשחקן ב' יש מתיישבים ב-New Granada, New Spain, Canada ויש לו חיילים גם ב-Florida. יהיה קרב ב-

השחקן עם מרב הכסף. שובר שוויון שלישי (אם דרוש): השחקן עם מרב סמני סחורה.

### אסטרטגיה

ישנן הרבה דרכים לניצחון במשחק. על השחקנים לא להזניח את הנקודות המיוצרות על ידי שליטה במקום ראשון ושני בהתיישבויות בעולם החדש. ההתיישבויות בעולם החדש הן האלמנט היחיד שמקנה נקודות ניצחון יותר מפעם אחת במשחק. יחד עם זאת קשה להתרכז באסטרטגיית התיישבויות. שחקנים אחרים עשויים לשים לב לכך ויהיה קשה מאד להשיג שליטה במספיק אזורים על מנת לנצח את המשחק אם שחקנים אחרים משקיעים מאמצים להתמודד מולכם. הפצת מתיישבים ביותר מידי התיישבויות יכולה להיות מסוכנת. התפרצות של התיישבויות על ידי היריבים יכולה למקם אתכם במצב בלתי אפשרי כאשר תנסו להתמודד מולם בהרבה מקומות.

שחקנים מוצלחים לעיתים ישתמשו בשתי אסטרטגיות להשגת ניצחון. לדוגמא הם יתמקדו בהשגת שליטה באזור או שניים, יהיו מקום שני באזור או שניים נוספים ויעבדו קשה על לפתח את הכלכלה שלהם (וישתמשו בכסף על מנת לקנות את הבניינים הדרושים). גישה נוספת היא להגדיל את העולם החדש על ידי השגת קפטנים ומסעות גילוי תכופים ועל ידי כך להשיג דריסת רגל בעולם החדש. ישנן הרבה קומבינציות לנסות. חלק יעבדו טוב יותר מאחרות. כאשר שחקנים יזהו אסטרטגיה טובה עליהם לצפות ששחקנים אחרים יפעלו להתנגד לה. הערה על מלחמה: מלחמה במשחק אינה כלי עיקרי. זהו כלי נוסף על מנת להטות את הכף בהתיישבויות מפתח בזמן קריטי.

(ראו בהמשך פירוט של כל בניין). עלות הבניין עולה שונה בכל תקופה חדשה. 10 דולר בתקופה I, 14 דולר בתקופה II, 20 דולר בתקופה III. ראו סעיף שלבי תור על מנת לראות כיצד נקנים הבניינים.

### חישוב נקודות ניצחון, סיום המשחק וניצחון

נקודות ניצחון מוענקות 3 פעמים במהלך המשחק. התיישבויות בעולם החדש מעניקות נקודות בסוף תקופה I (סוף תור 3), סוף תקופה II (סוף תור 6) וסוף תקופה III (סוף תור 8). ניקוד של כל שחקן יש לשמור על נייר.

#### ניקוד על התיישבויות בעולם החדש

לפחות אחד מהשחקנים חייב שיהיו לו שלוש דמויות או יותר בהתיישבות על מנת שההתיישבות תעניק נקודות. השחקן עם מרב הדמויות בהתיישבות זוכה בשש נקודות, והשחקן במקום השני זוכה שתי נקודות.

אם יש שוויון בין שני שחקנים על המקום הראשון. שניהם זוכים בשתי נקודות.

אם יש שוויון בין שלושה או יותר שחקנים על המקום הראשון. כולם זוכים באפס נקודות.

אם יש שוויון בין שנים או יותר שחקנים על המקום השני. כולם זוכים באפס נקודות.

אם רק שחקן אחד נוכח בהתיישבות ויש לו שלוש או יותר דמויות, אז הוא יזכה בשש נקודות ואף אחד לא יזכה בשתי נקודות עבור המקום השני.

#### ניקוד סוף משחק

המשחק מסתיים בסוף תור 8. כאשר המשחק מסתיים כל שחקן מסכם את נקודות הניצחון שלו והשחקן עם מרב הנקודות הוא המנצח. נקודות מוענקות ל:

**גילויים:** המספר האדום שעל סמני וקלפי הגילוי. הסמנים והקלפים מעניקים ניקוד בסוף המשחק בלבד.

**התיישבויות:** התיישבויות מעניקות נקודות כפי שצוין למעלה.

**בניינים ראשיים:** חלק מהבניינים מעניקים נקודות ניצחון לבעליהם. זה יכול להיות מספר אדום או נקודות על הישג (לדוגמא בעל בניין "Navy" מקבל 4 נקודות על כל ספינת סוחר בבעלות השחקן).

**כלכלה:** השחקנים מקבלים נקודות ניצחון השקולות לדולרים הספרדיים שהסחורות והספינות היו מעניקים להם בסוף תור 8.

**שוויון:** אם שני שחקנים בסוף המשחק בעלי אותו ניקוד ניצחון ישנו שובר שוויון בצורה הבא: שובר שוויון ראשון: השחקן שקיבל את מרב הנקודות על התיישבות בסוף תור 8. שובר שוויון שני (אם דרוש):

## תוספות I שיטה אחרת לקביעת סדר השחקנים בתחילת המשחק (לשחקנים מתקדמים)

במקום לקבוע את סדר השחקנים בתחילת המשחק בצורה אקראית, נערך מכרז. כל שחקן (מתחילים מהצד, נותן הצעה (דולרים ספרדיים) בתורו עם כיוון השעון סביב השולחן. כל הצעה צריכה להיות גבוהה מהצעה קודמת או להכריז "עובר". שחקן ראשון שעובר מניח מתיישב שלו במקום האחרון הפנוי (שזה מספר השחקנים) בתיבת סדר תור. השחקן הבא שעובר מניח את המתיישב במקום הבא הפנוי (לדוגמה במשחק של 5 שחקנים, הראשון שיעבור ישים את המתיישב במקום 5, וזה שאחריו במקום 4).

המשחק הממקם מתיישב במקום "2" ישלם חצי מההצעה שהוא נתן (מעוגל כלפי מעלה) (לדוגמה אם הציע "7" ישלם "4"). השחקן ששם במקום "2" יקבל מומחה חינוך על פי בחירתו אם הציעו "8" ומעלה. השחקן שמנצח במכרז ממקם מתיישב במקום "1", משלם את כל הסכום, ומגלה את הקריבים.

על גילוי הקריבים השחקן יקבל דולרים ספרדיים כפי שמצוין על אריח הגילוי (ללא תוספות על בזיזה כי לא היו חיילים מעורבים). ומניח את סמן הגילוי לפניו עם הפנים כלפי מעלה (כמו יתר אריחי גילוי כך שניתן לעקוב אחרי נקודות הניצחון). השחקן המגלה, מניח מתיישב אחד (לא מומחה) בקריבים. מתיישב זה אינו נחשב כאחד מחמשת המתיישבים הראשונים שכל שחקן מקבל בתחילת המשחק.

## תוספות II

### תקופה I (סה"כ 11 מבנים):

1+ מתיישב כל תור	Settlers (X2)
1+ מסיונר כל תור	Monastery
1+ סוחר כל תור	Trade Routes
1+ חייל כל תור	Training Grounds
מתיישב חינוך על משבצת X בתיבת מזח המתיישבים בכל תור	Indentured Servitude
חייל חינוך בתיבת הגילוי כל תור	Conquistador
קפטן חינוך בתיבת הגילוי כל תור	Navigator
מיד לקחת 20 דולר ספרדי. חד פעמי	Conquest of the Inca Empire
5+ דולר ספרדי כל תור.	Trading Post
גילוי אחד חינוך (ו-4 נקודות ניצחון). אזור חדש התגלה. בחר אזור שעוד לא התגלה. מקם מתיישב שם חינוך וקבל את סמן הגילוי והכסף כרגיל	New World Cartography

### תקופה II (סה"כ 13 מבנים):

מקם מייד שני חיילים באחת ההתיישבויות שלך (אחת שיש בה לפחות דמות אחת שלך)	Indian Allies
קח דולר אחד עבור כל ספינת סוחר בבעלותך מכל שחקן כל תור. קבל את הכסף לאחר שלב "הכנסה".	Privateers
1+ קפטן כל תור	Ship Yards
מסיונרים מוסיפים שני מתיישבים כאשר מגיעים לעולם החדש (ולא 1)	Cathedral
10+ דולר ספרדי כל תור (ושתי נקודות ניצחון)	Taxation
זוז להתחלת תיבה. חד פעמי (ו-5 נקודות ניצחון). הבניין מאפשר לשחקן להזיז דמות מכל מקום בתיבות הבאות: "מזח מתיישבים", "יזמה", "סדר תור", "בניינים ראשיים" לתחילת התיבה. זה יכול להתבצע בכל זמן אבל חד פעמי	University
סחורה אחת חינוך לתור (אקראית). הבניין מאפשר לשחקן לקחת סחורה אקראית מערימת הסחורות בסוף כל תור.	West Indies Co.
מתיישב חינוך על משבצת Y בתיבת מזח המתיישבים בכל תור	Colonization Laws
3+ דולר על כל סוחר בבעלות השחקן שבבעלותו הבניין. (בשלב ההכנסה)	Rum Distillery
1+ סוחר כל תור	Marketplace
1+ חייל כל תור	Military Academy
1+ חייל כל תור	Fortress
השחקן יכול להעביר חייל מכל התיישבות להתיישבות סמוכה. פעם אחת בשלב הבונוסים של הבניינים המיוחדים. הקריבים סמוכים ל- New Granada, New Spain, Florida	Stable

### תקופה III (סה"כ 10 מבנים):

1+ חייל בכל קרב שבעל הבניין הוא המגן בו. בכל קרב שבעל הבניין מעורב והוא לא יזם את הקרב הוא מקבל חייל נוסף. החייל מורד לאחר הקרב (אלא אם היה הנפגע בקרב)	Militia
נקודת ניצחון על כל סחורה בבעלות בעל הבניין	Mercantilism
נקודת ניצחון על כל שתי דמויות בעולם החדש	Population
4 נקודות ניצחון על כל ספינת סוחר בבעלות בעל הבניין	Navy
2 נקודות ניצחון על כל חייל בעולם החדש בבעלות בעל הבניין	Power
2 נקודות ניצחון על כל בניין בבעלות בעל הבניין	Prosperity
2 נקודות ניצחון על כל אזור מיושב על ידי בעל הבניין. כל אזור בו יש לשחקן דמות אחת לפחות	Glory
1 נקודות ניצחון על כל 5 דולר בבעלות בעל הבניין	Wealth
רשאי להזיז שני מתיישבים מאזור בודד לכל אזור אחר. יכול להתבצע כל תור בשלב הבנוס של הבניינים	Migration
25+ דולר כל תור (ו-5 נקודות ניצחון)	Factory