



Regras

PREPARAÇÃO

A preparação do jogo está descrita em detalhe no guia rápido (download em: www.pd-verlag.de/navegador). Este é um curto sumário:

1. Mercado

Desde a quarta linha a contar de cima, são colocados cubos que marcam os preços do açúcar, ouro e especiarias.

2. Jogadores

Cada jogador começa com dois barcos da sua cor em Portugal, coloca o seu trabalhador em Lisboa, na coluna marcada com "3", bem como a sua pedra de jogo no centro do rondel. Adicionalmente, cada jogador recebe 200 Cruzados, um privilégio do Rei, os outros 5 barcos no seu stock e um tabuleiro pessoal equipado com 1 fábrica (laranja), 1 estaleiro (castanho) e uma igreja (cinza).

3. Colónias

Cada região tem uma pilha de marcadores de colónia aleatórios, voltados para baixo.

4. Privilégios

Um privilégio de cada tipo é colocado dentro dos arcos da galeria

5. Regiões marítimas perigosas

Em Nagasaki (com 2 ou 3 jogadores, também em Macau) é colocado um marcador para a perda extra de barcos.

6. Exploradores

Cada região marítima, com a excepção de Portugal, recebe um disco verde redondo.

7. Edifícios

Em baixo à direita no tabuleiro os edifícios são colocados: nas 3 linhas de cima 6 fábricas de açúcar, 6 de ouro e 6 de especiarias. Nas 2 linhas de baixo, os restantes estaleiros e igrejas, da esquerda para a direita (com mais de 2 jogadores, os espaços mais dispendiosos são deixados vazios)

SUMÁRIO

Os jogadores representam dinastias poderosas que participaram na construção do Império Colonial Português. O primeiro objectivo é o de explorar o mar desconhecido. O jogador que primeiro entrar nestes mares 'nunca dantes navegados' é recompensado com um explorador e com um prémio de dinheiro mas também perde um dos seus navios. Juntamente com as suas outras conquistas (colónias, fábricas, estaleiros, igrejas) os exploradores contam os pontos vitória no final do jogo. As colónias são um factor económico muito importante porque os seus bens podem ser vendidos no mercado. As fábricas são uma fonte alternativa de receita porque elas geram lucros quando os bens adquiridos no mercado são processados.

Com os estaleiros, os jogadores constroem novos barcos e com as suas igrejas recrutam novos trabalhadores. Estes trabalhadores são necessários para fundar novas colónias ou para construir novos edifícios. Somente para adquirir certos privilégios um trabalhador precisa de ser

pago. Estes privilégios dão os pontos vitória (PV) que existem em cinco categorias. No seu tabuleiro pessoal, os pontos de vitória básicos de cada categoria estão demonstrados na primeira linha enquanto os privilégios estão nas linhas abaixo. A situação demonstrada ao lado significa que o jogador ganha 1 PV por colónia, 2 PV por fábrica, 5 PV por explorador, 7 PV por estaleiro e 3 PV por cada igreja. Adicionalmente, cada trabalhador, barco e cada 200 Cruzados dão 1 PV extra.



Final do jogo: Depois da última região ser explorada, ou o último edifício ter sido tomado, uma ronda final de turnos é executada. O jogador com mais pontos vitória vence o jogo.

MATERIAL DE JOGO

Peças de Madeira

- 36 barcos
- 5 trabalhadores
- 5 pedras de jogo
- 12 discos de madeira
- 10 igrejas
- 10 estaleiros
- 23 fábricas
- 3 marcadores de preço

Peças de cartão

- 5 tabuleiros pessoais
- 33 marcadores de colónia
- 35 marcadores de privilégio
- 1 carta de Navegador
- 2 marcadores de perda dupla de barcos
- Moedas de 10, 50, 100, or 200 Cruzados

- 1 tabuleiro
- 1 livro de regras
- 1 guia rápido
- 1 almanaque de personagens históricas

SELECÇÃO DE ACÇÕES

Os jogadores executam um turno após o outro, no sentido horário. Uma acção é escolhida colocando a pedra octogonal no rondel aqui apresentado, executando a acção correspondente. No primeiro turno a posição no rondel é escolhida livremente. Em cada um dos turnos subsequentes, a pedra do jogador move-se no sentido horário. Para escolher a acção, os 3 espaços à frente do local onde se encontra a pedra do jogador, podem ser ocupados livremente. Se a pedra avançar mais que os 3 espaços, cada um desses espaços adicionais tem de ser pago com um barco do jogador, retirado do tabuleiro para a sua reserva. Não é permitido permanecer no mesmo espaço do rondel dois turnos consecutivos.



Executar a mesma acção dois turnos consecutivos, significa avançar 8 espaços no rondel, pagando 5 barcos. As várias pedras dos jogadores podem ocupar a mesma posição no rondel, não tendo qualquer influência.

Exemplo:

A pedra do jogador está na acção "Navegação" e pode ser movida sem custos para "Trabalhadores", "Mercado" ou "Colónia".

Para ocupar a acção "Privilégio" o jogador terá de retirar um barco seu do tabuleiro, para ocupar a acção "Barcos", 2 barcos são pagos, etc.

INÍCIO

O jogo decorre em 3 fases e inicia com a fase I. As fases II e III são activadas assim que as regiões do Cabo da Boa Esperança e Malaca, respectivamente, são descobertas. As divisórias destas regiões marítimas estão marcadas a vermelho ao invés de azul. Uma descrição detalhada pode ser encontrada na página 7.



Após o jogador inicial ser sorteado, o último jogador (aquele sentado à direita do jogador inicial) recebe a carta de "Navegador". Esta carta permite combinar uma acção de "Navegação" com um turno normal. A carta é então passada ao jogador que está à direita. Na primeira ronda do jogo, contudo, esta carta não pode ser utilizada. Uma descrição detalhada pode também ser encontrada na página 7.

ACÇÕES DOS JOGADORES

Há 7 acções diferentes que podem ser escolhidas do rondel. ("Mercado" existe duas vezes):

TRABALHADORES

O jogador pode recrutar um novo trabalhador por cada Igreja que tenha pelo preço de 50 cruzados cada. Trabalhadores adicionais custam, cada um, 100 Cruzados por fase de jogo (por exemplo 300 Cr. na fase III). O novo total de trabalhadores é registado na tabela de Lisboa, os custos são pagos ao banco. O mínimo de trabalhadores é 2, o máximo 9.

Exemplo:

Se um jogador já tiver 9 trabalhadores em Lisboa, não recebe mais. Neste caso, as suas Igrejas podem recrutar mais trabalhadores virtuais por 50 Cr. cada que são instantaneamente vendidos ao banco por 100 Cr. Cada um, resultando num lucro de 50 Cr. Por cada um. É, no entanto, necessário pagar antes 50 Cr. Por cada trabalhador na Igreja.

Se um jogador já tiver 9 trabalhadores em Lisboa, não recebe mais. Neste caso, as suas Igrejas podem recrutar mais trabalhadores virtuais por 50 Cr. cada que são instantaneamente vendidos ao banco por 100 Cr. Cada um, resultando num lucro de 50 Cr. Por cada um. É, no entanto, necessário pagar antes 50 Cr. Por cada trabalhador na Igreja.

Exemplo:

Um jogador tem 8 trabalhadores e 3 Igrejas. Ele paga 150 Cr. Por 3 trabalhadores. O seu marcador em Lisboa move-se para a coluna "9". Pelos 2 trabalhadores restantes ele recebe 200 Cr. Do banco.

BARCOS

Pelos barcos, são aplicados os mesmos preços dos trabalhadores. O jogador pode construir barcos em número igual aos seus estaleiros por 50 Cruzados cada. Barcos adicionais custam 100 Cr. Por fase de jogo, pagos ao banco (100 na fase I, 200 na fase II e 300 na fase III). Todos os novos barcos são colocados na região marítima de Portugal.

Se um jogador já tiver todos os seus 7 barcos no tabuleiro, ele não pode receber mais. Barcos adicionais são instantaneamente vendidos ao banco por 100 Cr. Cada, depois de pagos os 50 Cr. Antecipadamente.

NAVEGAR

O jogador pode navegar com todos os seus barcos para uma nova região marítima. Na fase I do jogo um barco pode somente atravessar uma linha divisória (azul ou vermelha) por forma a entrar numa região adjacente. Na fase II, pode atravessar até 2 linhas e na fase III, 3 linhas divisórias. Vários barcos na mesma região não têm qualquer influência, independentemente dos seus donos.



Exemplo:

Vermelho tem 3 barcos em Portugal mais um barco na Guiné e estamos na fase II. O barco da Guiné navega para o Cabo da Boa Esperança. É o único que pode alcançar aquela região porque os barcos não podem avançar mais que 2 linhas divisórias na fase II do jogo. 2 barcos de Portugal vão para Angola e 1 para a Bahia.

Explorador:

Águas desconhecidas, contendo um explorador (marcador redondo) não podem ser ocupadas por somente 1 barco. Um mínimo de 2 barcos é necessário para entrar na região, de outra forma, a região não pode ser descoberta (o barco não pode entrar). Um desses barcos é perdido em águas desconhecidas. Quando a explorar, o jogador:
- tira um dos seus barcos exploratórios para a sua reserva pessoal.



PLAYER'S ACTIONS

- tira um dos seus barcos exploratórios para a sua reserva pessoal.
- coloca o disco do explorador no seu tabuleiro pessoal.
- revela os marcadores de colónia respectivos e,
- recebe um bônus do banco, igual ao preço mais baixo agora revelado na colónia.

Os agora marcadores de colónia revelados ficam na região. Não é possível explorar mais que uma nova região marítima por turno.

Quando explorando regiões marítimas marcadas com o marcador de perda dupla de barcos (Nagasaki e possivelmente Macau) o jogador tem de retirar para a sua reserva, 2 barcos ao invés de 1. Naturalmente, são necessários, pelo menos, 3 barcos para descobrir estas regiões.

Exemplo:



Vermelho tem 3 barcos em Portugal mais um barco na Guiné e estamos na fase II. O barco da Guiné navega para o Cabo da Boa Esperança. É o único que pode alcançar aquela região porque os barcos não podem avançar mais que 2 linhas divisórias na fase II do jogo. 2 barcos de Portugal vão para Angola e 1 para a Bahia.



COLÓNIA

O jogador pode fundar uma ou mais novas colónias. Ele paga os preços que estão nos marcadores das colónias e tira-os para o seu tabuleiro pessoal. Adicionalmente o jogador tem de cumprir os seguintes requisitos:

- 1-Pelo menos um dos seus barcos tem de estar na mesma região,
- 2-e dois trabalhadores em Lisboa.

Fundar colónias não custa barcos nem trabalhadores mas, cada barco e trabalhador só pode ser usado uma única vez por turno. Por exemplo, para fundar duas colónias numa região ao mesmo tempo, o jogador tem de ter presente, pelo menos, dois barcos na região e 4 trabalhadores em Lisboa.

Os preços das colónias são os seguintes:

- Açúcar (branco): desde 40 a 120 Cruzados,
- Ouro (amarelo): desde 50 a 150 Cruzados,
- Especiarias (castanho): desde 60 a 180 Cruzados.

Se um jogador tiver a escolha ele fundará sempre a colónia mais barata porque, exceptuando o seu preço, as colónias dos mesmos produtos não diferem.

Exemplo:



Vermelho tem 6 trabalhadores, 2 barcos na Bahia e 1 barco na Guiné. Mas ele pode somente fundar duas colónias, uma na Guiné (80 cruzados) e uma na Bahia (100 cruzados). Ele paga 180 Cruzados ao banco e tira ambos os marcadores de colónia para a sua reserva. Se ele tivesse 2 barcos na Guiné ele poderia ter fundado 3 colónias, caso as pudesse pagar. Ele não pode fundar colónias no Rio de Janeiro porque não possui barcos na região. Caso ele

PLAYER'S ACTIONS

tivesse somente 3 trabalhadores, só poderia fundar uma colónia porque cada nova colónia necessita de 2 trabalhadores.

EDIFÍCIOS

O jogador pode construir novas fábricas, estaleiros e igrejas. Ele paga os preços da tabela para o banco e coloca os novos edifícios no seu tabuleiro pessoal. Adicionalmente ele precisa:

- 3 trabalhadores por cada nova fábrica,
- 4 trabalhadores por cada novo estaleiro,
- 5 trabalhadores por cada nova igreja.

O seu número de trabalhadores tem de ser suficiente para todos os seus novos edifícios em conjunto. O número de trabalhadores em Lisboa não é alterado porque esta acção não custa trabalhadores.

Exemplo:



jogador tem 7 trabalhadores, os edifícios disponíveis estão ilustrados acima. O jogador pode, por exemplo, construir uma fábrica de ouro e 1 estaleiro, pagando 200 Cruzados ao banco (70+150). Ele pode também construir 2 fábricas de ouro ou 1 fábrica de ouro e outra de especiarias pagando, em ambos os casos, 170 Cruzados. Mas como ele só tem 7 trabalhadores, não pode construir 2 estaleiros (4+4=8). Caso ele quisesse construir uma igreja, não poderia construir um segundo edifício na mesma altura.

MERCADO

O jogador pode vender produtos com as suas colónias e tirar produtos do mercado para os processar com as suas fábricas. O número de colónias e fábricas permanece inalterado quando se vende e processa produtos.

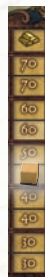
Vender produtos com colónias

Por cada colónia 1 unidade do produto respectivo pode ser vendida no mercado. Por cada unidade

vendida o jogador recebe o valor corrente de mercado. Depois disso, o marcador de preço move-se tantos espaços quantos os produtos vendidos. Caso o preço atinja a linha de baixo, simplesmente permanece lá, podendo-se continuar a vender.

Exemplo:

O jogador tem 3 colónias de ouro e vende ao preço de 50 Cruzados (embora este preço esteja coberto pelo marcador, ainda pode ler-se porque cada número ocorre 2 vezes). Ele recebe 150 Cruzados (3x50) do banco e o preço move-se para o "30" do topo. Caso o jogador vendesse de 5 colónias de ouro, receberia 250 Cruzados e o marcador atingiria a linha do fundo. O próximo jogador no mercado somente receberia agora 30 Cruzados por cada unidade de ouro vendida.



Processar produtos com fábricas

Por cada fábrica 1 unidade respectiva de produtos pode ser processada. Fábricas brancas processam açúcar, amarelas ouro e castanhas especiarias. A fábrica inicial (laranja) funciona como um joker e pode processar uma unidade de um produto à escolha.

Por cada unidade processada o jogador recebe dinheiro do banco igual ao valor que está na coluna vermelha, correspondente ao valor actual onde está o marcador do mercado. Ilustrado aqui está um valor de 60 Cruzados de especiarias, resultando em 40 Cruzados por cada fábrica de especiarias. Após receber o valor total, o marcador do preço é movido para cima o número de espaços igual ao número de unidades processadas. Caso o marcador atinja o topo, simplesmente permanece lá mas o processamento de produtos continua a ser possível.



Vender e processar

A decisão de vender ou processar é tomada em separado por cada tipo de produtos. É possível vender um tipo e processar outro mas não é possível vender e processar do mesmo produto. Claro que os jogadores podem decidir vender ou processar apenas parte dos produtos possíveis, já pensando em influenciar o mercado da melhor forma para o futuro.

PLAYER'S ACTIONS

Exemplo:



As 4 colónias e 4 fábricas do jogador, bem como os preços actuais, estão acima demonstrados. Ele vende 2 unidades de ouro por 100 e uma unidade de especiarias por 80 Cruzados. Ouro e especiarias não podem mais ser processadas neste mesmo turno. A sua fábrica de especiarias não pode ser usada e a sua fábrica laranja só pode processar açúcar. Ele processa 3 unidades de açúcar recebendo $3 \times 30 = 90$. O pagamento total do banco é de $100 + 80 + 90 = 270$ Cruzados. Os preços novos estão à direita. Como alternativa, o jogador pode optar por não usar as suas fábricas, de todo, vendendo, ao invés, uma unidade de açúcar. Assim, ele irá ganhar menos 40 cruzados do banco mas prepara o mercado para melhores rendimentos nas fábricas de açúcar no futuro.

PRIVILÉGIO

No topo do tabuleiro está uma galeria com cinco diferentes personagens da História de Portugal cujos privilégios são de dinheiro (imediato) e de pontos vitória (no final do jogo).

O jogador perde um trabalhador em Lisboa e escolhe um dos privilégios disponíveis. Os privilégios premeiam (da esquerda para a direita) a posse de colónias, fábricas, exploradores, estaleiros e igrejas. Em cada turno somente

um privilégio pode ser reclamado. O privilégio é colocado no tabuleiro individual, na posição disponível mais acima da coluna respectiva cobrindo um bônus que vai decrescendo com cada privilégio adicional.

O bônus que acabou de ser coberto é multiplicado pelo número de feitos conseguidos (colónias, fábricas, exploradores, estaleiros, igrejas) e o resultado é pago, pelo banco, ao jogador.

Cada jogador não pode ter mais que 3 privilégios de cada tipo. Caso um jogador tenha somente 2 trabalhadores, também não pode ganhar um privilégio porque os jogadores têm sempre de ter, pelo menos, 2 trabalhadores em Lisboa.

Exemplo:



A galeria ainda tem todos os tipos de privilégios. O jogador paga 1 trabalhador e retira um privilégio de igreja. Como ele já tem um privilégio deste tipo, o novo marcador é colocado na segunda posição a contar de cima, mostrando um bônus de "40". Pelas suas duas igrejas ele recebe, do banco, um bônus de 80 Cruzados ($40 + 40$). Caso ele tivesse retirado um privilégio de explorador, teria recebido $5 \times 20 = 100$ Cruzados e, por um privilégio de estaleiro, 50 Cruzados. Na primeira coluna, o bônus respectivo teria sido de 30 por colônia e, na segunda, 20 por fábrica.

FASES DO JOGO / NAVEGADOR / FINAL

FASES DO JOGO

O jogo começa na fase I. Depois da descoberta do Cabo da Boa Esperança o jogo entra na fase II e, depois da descoberta de Malaca, na fase III. Isto é sublinhado no tabuleiro de jogo por fronteiras a vermelho (ao invés de fronteiras azuis) e por um pequeno diagrama mostrando os números das fases. O diagrama para a fase II, à direita, mostra que todos os barcos podem agora navegar até 2 regiões por turno e que barcos e trabalhadores adicionais custam agora 200 Cruzados, cada.



Na fase III todos os barcos podem navegar até 3 regiões e os barcos e trabalhadores adicionais custam 300 Cruzados, cada.

A nova fase entra em efeito num novo turno. Desta forma, todas as restrições da fase anterior de navegação ainda estão em vigor no turno em que a nova região é descoberta. No início de uma nova fase, os privilégios são preenchidos dependendo do número de jogadores. A tabela presente no tabuleiro mostra com que número os privilégios devem ser preenchidos – com 2 jogadores, a linha do topo, cada nova fase inicia com 1 privilégio de cada tipo, com 5 jogadores, linha do fundo, a fase II inicia com 2 privilégios e, a fase III, inicia com 3 privilégios de cada tipo.



NAVEGADOR

A carta de “Navegador” permite uma acção de navegação imediata, antes do turno de qualquer jogador no rondel. Após ter sido usada uma vez, a carta é passada ao jogador sentado à direita. Para esta acção extra, as regras de navegação normais são aplicadas. Em particular, a carta pode ser usada para explorar uma região desconhecida. Assim, em combinação com um turno normal, até dois exploradores podem ser reclamados antes de um



outro jogador jogar. Se usar o Navegador abrir uma nova fase de jogo, esta nova fase já está activa no turno seguinte de rondel. Caso a carta não seja usada dentro de uma volta completa, expira a sua validade. A ronda é marcada pelo barco laranja que é colocado no rondel no local e no momento preciso em que o jogador ganha a carta Navegador. Se ele entrar ou passar o mesmo campo do rondel sem usar a carta, esta é entregue ao jogador à sua direita e o barco laranja no rondel é movido para o espaço onde este jogador se encontra.



Na situação mostrada aqui, o amarelo deve usar a sua carta antes do seu turno, de outra forma, a validade da carta irá expirar.

FINAL DO JOGO

O final do jogo pode ser espoletado de duas formas:

- ou após a região de Nagasaki ser explorada.
- ou após o último edifício ter sido adquirido.

Após o final do jogo ter sido espoletado de uma destas duas formas, cada jogador, incluindo quem provocou o final do jogo, tem um turno final. Caso um jogador explore Nagasaki pelo uso da carta Navegador, ele pode ter o seu turno regular e, só depois disso, cada jogador, incluindo ele próprio, tem um turno final.

PONTUAÇÃO

Cada jogador usa o seu marcador do rondel para contar os pontos de vitória (Pvs) na grelha de pontuação em volta do tabuleiro. Caso o resultado de um jogador ultrapasse os 100 PVs um barco do jogador é colocado na casa dos 100 pontos. O jogador com mais Pvs ganha o jogo. Um empate desfaz-se a favor do jogador que tem a carta de Navegador ou, se não for o caso, o jogador seguinte, dos empatados, a recebê-la.

PONTUAÇÃO

Pontos Vitória (Pvs):

Cada jogador recebe 1 PV por cada trabalhador em Lisboa, barco no tabuleiro e cada 200 Cruzados em dinheiro. Depois disso os tabuleiros dos jogadores são avaliados. A soma dos valores de cada uma das 5 colunas, contando também os números que estão impressos por defeito, é multiplicado pelo valor dos respectivos feitos. Na situação aqui demonstrada cada colónia conta



a escolha seja outra.

como 4 Pvs, cada fábrica 2 Pvs, cada explorador 5 Pvs, cada estaleiro 7 Pvs e cada igreja, 5 Pvs. Antes de calcular os seus pontos, cada jogador coloca o seu privilégio do rei numa posição não ocupada dentro do seu tabuleiro pessoal mas sem receber o bônus em dinheiro. O privilégio do rei conta como um privilégio do tipo escolhido: 2 Pvs caso a escolha seja estaleiro ou igreja, 1 PV caso

Exemplo de Pontuação:

O jogador tem 3 barcos no mar e 5 trabalhadores em Lisboa. A sua pontuação final é:



	Cálculo	VPs
Barcos no	Tabuleiro	3
Trabalhadores em	Lisboa	5
Dinheiro	por cada 200	2
Colónias	1 VP x 4	4
Fábricas	5 VP x 7	35
Exploradores	7 VP x 5	35
Estaleiros	3 VP x 1	3
Igrejas	5 P x 2	10
Resultado		97

SOBRE NAVEGADOR

Visitando a LeiriaCon, Portugal, em Janeiro de 2009, decidi criar um jogo acerca da Idade de Ouro de Portugal. Após alguns testes em Hamburgo e com a Brettspielbären de Berlin, um protótipo foi apresentado e recebido com muito entusiasmo na LeiriaCon 2010.

Daí em diante, uma quantidade imensa de incansáveis playtesters contribuíram para mudanças e ajustes que teriam de ser feitos. Só para nomear alguns, o meu obrigado especial para Stephan Borowski, Jens Ku_lpmann, Ann-Christin Dähnke, Lars Bru_gging, Ru_diger Kuntze, Holger Gentemann, Michael Lopez, e os jogadores do centro cultural Rieckhof. Em Portugal, Paulo Soledade testou com os seus amigos e, nos Estados Unidos, Mark Bigney. Sem a grande ajuda de Mark, uma edição em Inglês de Navegador não teria sido possível.

Adicionalmente, apresentando Navegador na Herner Spielwahnnsinn, Hamburger Spieletage, Heidelberger Spielevent no castelo Stahleck, e nas noites de jogo com Pete em Jork ajudaram imenso a melhorar o jogo.

Ao mesmo tempo decidi contribuir para o grafismo do jogo o que me custou muitas noites de trabalho árduo. Sem a ajuda profissional e muitas ideias de Marina Fahrenbach isto teria sido em vão. Peter Doersam, que foi playtester, editor e publicou o jogo, tudo ao mesmo tempo, esteve sempre empenhado em dar o seu melhor. Para a minha mulher Kathia e o nosso filho de 4 anos, Johann, estes foram tempos difíceis mas, ambos estiveram sempre a apoiar-me, partilhando o meu entusiasmo.

Mac Gerdts