



Doel van het spel

De spelers zijn Portugese avonturiers in de stad Macao. Ze proberen door handel te drijven met Europa, huizen op te richten in de stad en belangrijke ambten te vervullen zo veel mogelijk prestige te verkrijgen.

Vorbereiding van het spel

- Leg het spelbord in het midden van de tafel. Leg de 6 jokertegels op de donkere stadsdelen en de 24 goederentegels op de lichte stadsdelen.
- Schud de 24 ambtskaarten en leg deze op aan de rand van het spelbord.
- Schud de overige personen- en gebouwenkaarten gezamenlijk. Leg deze in een gedekte stapel neer.
- Sorteert de actiestenen naar kleur en leg deze naast het spelbord.

Belangrijk: Er is geen limiet aan enig spelmateriaal! Indien actiestenen, munten of bezitsfiches niet meer voorradig zijn, mag je d.m.v. een eigen verzonnen hulpmiddel het spelmateriaal aanvullen.

- Iedere speler ontvangt een tableau, een windroos, een schip, twee schijfjes en 12 bezitsfiches in zijn kleur. Tevens ontvangt iedereen 5 munten. Plaats elk schip op het grote startveld (anker) op het spelbord. Leg één schijfje op het 0-veld op het puntenspoor en één schijfje op het eerste veld (pijl) van de stadsmuur.

De speelvolgorde tijdens het spel wordt bepaald door de positie van de schijfjes op de stadsmuur. Liggen er meerdere schijfjes op hetzelfde veld, dat gaat het schijfje dat bovenop ligt voor.

- In omgekeerde speelvolgorde: Draai kaarten open van gedekte stapel kaarten (aantal spelers + 2). Iedere speler kiest een kaart uit en legt deze op zijn tableau.
- In speelvolgorde: Iedere speler neemt 1 AS en legt deze aan zijn windroos bij "1". Daarnaast pakt iedere speler 2 AS van één kleur en legt deze aan zijn windroos bij "2".

Spelverloop

Het spel verloopt over 12 ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fases:

1. Kaarten uitzoeken

- Neem de ambtskaarten aan de rand van het spelbord en leg daarbij de vier bovenste kaarten van de stapel.
- Bepaal de wisselkoers: tel alle gele getallen op de kaart op en leg een beige fiche op dat getal op de wisselkoerslijst; doe hetzelfde met de rode getallen.
- Minder dan 4 spelers? → verwijder de laatste gedraaide (bij 3 spelers) of de twee laatst gedraaide (bij 2 spelers) kaart(en).
- In speelvolgorde kiest iedere speler een kaart en legt deze op zijn tableau.

Zes kaarten op tableau? → één kaart verwijderen + straffiche pakken.

2. Dobbelstenen gooien

- Gooi alle dobbelstenen en sorteert deze naar aantal ogen.
- In speelvolgorde wijst elke speler twee dobbelstenen aan: pak in die kleur het aantal blokjes en leg deze die positie aan de windroos. (bijv. rode 3 → 3 rode blokjes aan positie 3).
- Draai windroos één positie door.

Liggen er geen blokjes bij de pijl op de windroos? → straffiche pakken.

Vanaf ronde 8 zijn minder dobbelwaardes beschikbaar. Bepaalde worpen veranderen dan naar een worp van "1" (zie spelbord).

3. Acties uitvoeren

In speelvolgorde mogen spelers hun complete actiebeurt uitvoeren. Ze maken daarbij gebruik van de actiestenen bij de pijl op de windroos. Gebruikte actiestenen gaan terug naar de voorraad.

Men kan kiezen uit de volgende acties:

- Kaarten activeren (kosten: zie kaart)**
→ geactiveerde kaarten (liggen niet op tableau) kunnen elke beurt opnieuw op elk gewenste moment worden gebruikt.
- Stadsdeel veroveren (kosten: zie stadsdeel) [1x]**
→ plaats een bezitsfiche op het betreffende stadsdeel
→ leg goederen- of jokerfiche op tableau.
- Op de muur vooruitgaan (kosten: 1/2/3/4/... velden → 1/3/5/7/...) [1x]**
→ verplaats fiche aantal velden vooruit.
- Schip bewegen (kosten: 1/2/3/4/... velden → 1/2/3/4/...)**
→ verplaats schip aantal velden vooruit (let op: haven/stad telt ook als één veld)
Goederen verkopen (kosten: -)
→ leg het goederenfiche in de stad waar je schip staat en ontvang het aantal punten.
- Prestigepunten kopen (kosten: zie wisselkoers)**
→ betaal munten om punten te krijgen.
- Passen**
→ einde beurt; ongebruikte actiestenen gaan terug naar de voorraad.

Einde van de spel

Het spel is afgelopen na de 12^e ronde.

Puntentelling en winnaar

De spelers krijgen voor elke kaart op hun tableau een straffiche.

Spelers ontvangen punten voor:

- stad: voor je grootste aaneengesloten gebied krijg je per stadsdeel 2 PP.
- kaarten: PP voor kaarten met "einde van het spel" (aantal PP? → zie kaart)
- straffiches: trek per straffiche 3 punten af.

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stad wint de speler die voorop staat op de muur.

