

NAVEGADOR



Designer: Mac Gerdts



Règles



NAVEGADOR



Au 15ème siècle, le prince Portugais Henry, le Navigateur (Henrique o Navegador) surnommé le meilleur cartographe et navigateur de son temps leur appris à explorer les rivages du littoral Africain. Ils acquirent par conséquent de l'expérience dans la navigation et la construction navale, annonçant l'Ère de l'Exploration et permettant au Portugal de découvrir plus tard une route commerciale directe avec l'Inde et la Chine. A l'apogée de sa puissance, le Portugal contrôlait les routes commerciales du Brésil au Japon et obtint une richesse accablante avec sa domination sur le commerce des épices.

Les joueurs représentent de riches dynasties commerçantes qui aident à la construction de l'Empire colonial Portugais. En traçant les routes, les fabuleux explorateurs atteignirent Nagasaki - mais naviguer dans des eaux inconnues est une aventure dangereuse. Fonder des colonies et des usines les aida à construire une économie de base - mais le prix du sucre, de l'or et des épices fluctua tout le temps, et seules les dynasties qui s'adaptèrent au marché furent capable de financer leurs nobles plans. Il est crucial de surveiller les actions des autres joueurs, car c'est une compétition féroce pour les nouvelles découvertes, colonies, chantiers navals, et églises.

Navegador est un jeu de stratégie pour 2 à 5 joueurs avec un peu de chance, car personne ne sait ce qu'il va trouver en découvrant de nouvelles régions maritimes. Le tour des joueurs suit des règles simples et sont sélectionnées sur une roue, ce qui offre un jeu fluide.





Règles

MISE EN PLACE

La mise en place du jeu est détaillée dans l'introduction rapide (téléchargement: www.pd-verlag.de/navegador). Voici un résumé:

1. Marché

Des cubes indiquant le prix du sucre, de l'or et des épices sont placés sur la quatrième ligne du haut.

2. Joueurs

Chaque joueur débute avec 2 navires de sa couleur sur le Portugal, place son Ouvrier sur Lisbonne [Lisboa] sur la colonne indiquant "3", et son pion octogonal au centre de la roue. De plus chacun reçoit 200 Cruzados, un privilège du Roi, ses cinq autres navires dans sa réserve, et un plateau Joueur équipé d'une usine (orange), 1 chantier naval (brun) et 1 église (gris).

3. Colonies

Chaque région reçoit une pile cachée de jetons Colonie mélangés.

4. Privilèges

Un privilège de chaque sorte est placé sur chaque arche de la galerie.

5. Régions maritimes dangereuses

A Nagasaki (à 2 ou 3 joueurs à Macau aussi) un jeton pour la perte supplémentaire d'un navire est placé.

6. Explorateurs

Chaque région maritime, excepté le Portugal, reçoit un jeton rond turquoise en bois.

7. Bâtiments

Les bâtiments sont placés sur le coin inférieur droit du plateau de jeu: on place sur les trois lignes du dessus 6 usines de sucre, d'or, et d'épices, et sur les 2 lignes du bas les navires restants et les églises de la gauche vers la droite (à plus de 2 joueurs, les cases les plus chères sont laissées vides).

RÉSUMÉ

Les joueurs représentent de riches dynasties commerçantes qui prennent part à la construction de l'Empire colonial Portugais. Le premier but est d'explorer les régions maritimes inconnues. Le joueur qui entre en premier sur une de ces régions est récompensé avec un explorateur et une prime, mais doit aussi sacrifier l'un de ses navires. Comme les autres réalisations d'un joueur (colonies, usines, chantiers navals, églises), les explorateurs comptent comme points de victoire à la fin de la partie. Les colonies sont un facteur économique important pour leurs marchandises qui peuvent être vendues au marché. Les usines sont une autre source de revenu, car elles génèrent des profits quand elles transforment les marchandises prises du marché. Avec leurs chantiers navals, les joueurs construisent de nouveaux navires et avec leurs églises ils recrutent de nouveaux ouvriers. Posséder des ouvriers est nécessaire pour fonder des colonies et pour ériger de nouveaux bâtiments. Un ouvrier doit être payé afin d'acquérir des privilèges. Les privilèges augmentent les points de victoire (PVs) qui peuvent être reçus dans cinq catégories.

Sur le plateau Joueur, les PVs de base de chaque catégorie sont indiqués sur la première ligne, et les privilèges sont placés sur les lignes du dessous. Sur la situation à droite, le joueur recevrait 1 PV par colonie, 2 PVs par usine, 5 PVs par explorateur, 7 PVs par chantier naval, et 3 PVs par église. De plus, chaque ouvrier, navire, et tranche de 200 Cruzados rapporte un PV supplémentaire.



Fin de la partie:

Après l'exploration de la dernière région maritime, ou après avoir pris le dernier bâtiment, une manche finale de tours est réalisée. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

MATÉRIEL

Pièces en bois

- 36 navires
- 5 ouvriers
- 5 pions octogonaux
- 12 jetons
- 10 églises
- 10 chantiers navals
- 23 usines
- 3 marqueurs Prix

Pièces en carton

- 5 plateaux Joueur
- 33 jetons Colonie
- 35 jetons Privilège
- 1 carte Navegador
- 2 marqueurs Double Perte de navires
- des pièces de monnaie 10, 50, 100, ou 200 Cruzados

- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu
- 1 introduction rapide
- 1 almanach des personnages historiques

SÉLECTION DES ACTIONS

Les joueurs réalisent un tour après l'autre dans le sens horaire. Un tour consiste à choisir une action en plaçant son pion octogonal sur la roue et en réalisant l'action correspondante.

Lors du premier tour, la position sur la roue est choisie librement. Lors de chaque tour suivant, le pion est déplacé vers l'avant sur la roue dans le sens horaire. Quand on se déplace sur la roue, les trois cases suivantes peuvent être choisies gratuitement. Si le pion se déplace au-delà de trois cases, chaque case supplémentaire doit être payée avec 1 navire du joueur, qui est pris de n'importe où sur le plateau de jeu et remis dans la réserve du joueur. Il n'est pas permis de rester sur la même case durant deux



tours; réaliser la même action lors de deux tours consécutifs nécessiterait de se déplacer de 8 cases vers l'avant, et de payer 5 navires. Plusieurs pions sur la même case de la roue ne s'influencent pas.

Exemple:

Le pion est sur "Naviguer" [Sailing] et peut se déplacer gratuitement sur "Ouvriers" [Workers], "Marché" [Market] ou "Colonie" [Colony]. Afin d'atteindre la case "Privilège" [Privilege], le joueur devrait reprendre 1 navire, pour atteindre "Navires" [Ships], 2 navires, ...

AU DÉBUT

Le jeu se déroule en trois phases et débute par la phase I. Les phases II et III sont déclenchées après que les régions Cabo da Boa Esperanca et Malaca aient été explorées. Les frontières de ces régions ont une ligne rouge au lieu d'une bleue. Une description détaillée est disponible en page 7.



Après avoir désigné le premier joueur au hasard, le dernier joueur (assis à la droite du premier joueur) reçoit la carte "Navegador". Cette carte permet de jouer lors de n'importe quel tour une action Naviguer supplémentaire. Quand elle est utilisée, la carte est passée au joueur à sa droite. Cependant, lors du premier tour, la carte Navegador ne peut pas être utilisée. Une description détaillée est disponible en page 7.

ACTIONS DES JOUEURS

Il y a 7 actions différentes qui peuvent être choisies sur la roue (le "Marché" [Market] est en double):

OUVRIERS

Le joueur peut recruter un nouvel ouvrier par église qu'il possède pour le prix de 50 Cruzados chacun. Les ouvriers supplémentaires (sans église) coûtent chacun 100 Cruzados par phase de jeu (par exemple 300 Cr. en phase III). Le nouveau nombre d'ouvriers est indiqué sur le tableau à Lisbonne [Lisboa] et le coût est payé à la banque. Le nombre minimum d'ouvriers est de 2 et le maximum de 9.

Exemple:

Un joueur avec 2 églises peut recruter jusqu'à 2 nouveaux ouvriers pour 50 Cr. chacun. Pour 2 ouvriers, il paye 100 Cr. à la banque et déplace son marqueur sur Lisbonne de 2 positions vers la droite. S'il veut 3 nouveaux ouvriers lors de la phase II, il devrait payer 300 Cruzados (2x50 + 200).

Si un joueur a déjà 9 ouvriers à Lisbonne [Lisboa], il ne peut plus en avoir plus. Dans ce cas, ses églises peuvent recruter des ouvriers virtuels pour 50 Cr. chacun, qui sont vendus instantanément à la banque pour 100 Cr. chacun, ce qui résulte en un gain net de 50 Cr. par ouvrier. Il est cependant nécessaire de payer préalablement 50 Cruzados par ouvrier par église.

Exemple:

Un joueur possède 8 ouvriers et 3 églises, il paye 150 Cruzados pour 3 ouvriers. Son ouvrier sur Lisbonne [Lisboa] est déplacé sur la colonne "9". Pour les 2 ouvriers restants, il reçoit 200 Cruzados de la banque.

NAVIRES

Pour les navires, les mêmes prix sont appliqués que pour les ouvriers. Le joueur peut construire autant de navires qu'il a de chantiers navals pour 50 Cruzados chacun. Les navires supplémentaires (sans chantier naval) coûtent chacun 100 Cruzados par phase de jeu, payé à la banque (100 en phase I, 200 en phase II, 300 en phase III). Tous les nouveaux navires sont placés sur la région maritime du Portugal.

Si un joueur a déjà ses 7 navires sur le plateau de jeu, il ne peut plus en recevoir plus. Les navires supplémentaires sont vendus instantanément à la banque pour 100 Cruzados chacun, après avoir payé préalablement 50 Cr.

NAVIGUER

Le joueur peut naviguer avec tous ses navires vers une nouvelle région maritime.

Lors de la phase I, un navire peut seulement traverser une frontière (bleue ou rouge) afin d'entrer dans une région adjacente. En phase II, il peut traverser jusqu'à deux frontières et en phase 3, jusqu'à trois frontières lors d'un même tour.

Plusieurs navires dans une même région, peu importe leur propriétaire, ne s'influencent pas.



Exemple:

Rouge a 3 navires au Portugal plus 1 navire en Guinée [Guiné] et le jeu est en phase II. Le navire en Guinée navigue vers Cabo da Boa Esperança. C'est le seul qui peut atteindre cette région car tous les navires ne peuvent pas traverser plus de 2 frontières durant la phase II. 2 navires du Portugal naviguent vers l'Angola, et 1 navire vers Bahia.

Explorateur:

Les mers inconnues contiennent un explorateur (disque en bois) et ne peuvent être atteintes par un navire seul. Un minimum de 2 navires est requis pour atteindre ces régions. L'un de ces navires est perdu dans les mers inconnues. Quand un joueur explore:

- il remet dans sa réserve l'un de ses navires qui explore,



ACTIONS DES JOUEURS

- il place le jeton Explorateur du plateau de jeu sur son plateau Joueur,
- révèle les jetons Colonie de la pile correspondante, et
- reçoit un bonus de la banque d'un montant équivalent au prix de la colonie révélée la moins chère.

Les nouveaux jetons Colonie révélés sont placés face visible sur la région. Il n'est pas possible d'explorer plus d'une nouvelle région maritime par tour.

Quand on explore une région maritime marquée par un jeton Double Perte de Navires (Nagasaki et peut être Macao [Macau]), le joueur doit remettre 2 navires dans sa réserve au lieu d'un. Donc, il a besoin d'au moins 3 navires pour atteindre cette région.

Exemple:



Rouge navigue de la Guinée [Guiné] et de Rio de Janeiro vers la région maritime actuellement inconnue de l'Angola. Il perd 1 navire, place le jeton Explorateur sur son plateau Joueur, et révèle les colonies empilées sur l'Angola. Comme la colonie la moins chère de l'Angola coûte 70 Cruzados, il reçoit un bonus de 70 Cruzados de la banque.



COLONIE

Le joueur peut fonder une ou plusieurs colonies. Il paye le prix indiqué sur les jetons Colonie à la banque et place les jetons correspondants dans sa réserve. De plus, le joueur doit respecter les conditions suivantes par colonie:

- avoir au moins un de ses navires dans la même région,
- et avoir deux ouvriers à Lisbonne [Lisboa].

Cela ne coûte pas de navires ou d'ouvriers pour fonder des colonies, mais chaque navire et chaque ouvrier ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour. Par conséquent, pour fonder 2 colonies dans une région en même temps, le joueur doit être présent avec au moins 2 navires dans cette région, et doit posséder au moins 4 ouvriers à Lisbonne [Lisboa].

Les prix pour les colonies sont les suivants:

- Sucre (blanc): de 40 à 120 Cruzados
- Or (jaune): de 50 à 150 Cruzados
- Epices (brun): de 60 à 180 Cruzados

Si un joueur a le choix, il va toujours fonder la colonie la moins chère, car à part leur prix, les colonies de même type ne diffèrent pas.



Exemple:

Rouge a 6 ouvriers, 2 navires à Bahia, et 1 navire en Guinée [Guiné]. Il peut seulement fonder 2 colonies, une en Guinée [Guiné] (80 Cruzados) et une à Bahia (100 Cruzados). Il paye 180 Cruzados à la banque et place les deux jetons Colonie dans sa réserve. S'il avait eu 2 navires en Guinée [Guiné], il aurait été capable de fonder 3 colonies s'il en avait les moyens. Il ne peut pas fonder de colonie à Rio de Janeiro car il n'y a pas de navire. S'il avait eu seulement 3 ouvriers, il aurait pu seulement fonder 1 colonie, car toute nouvelle

ACTIONS DES JOUEURS

BÂTIMENTS

Le joueur peut construire de nouvelles usines, chantiers navals, et églises. Il paye le prix correspondant indiqué sur le tableau de la banque et place le nouveau bâtiment sur son plateau Joueur. De plus, il a besoin de:

- 3 ouvriers par nouvelle usine,
- 4 ouvriers par nouveau chantier naval,
- 5 ouvriers par nouvelle église.

Son nombre d'ouvriers doit être suffisant pour construire tous les bâtiments ensemble. Le nombre d'ouvriers à Lisbonne [Lisboa] reste inchangé, cela ne coûte pas d'ouvrier pour construire.

Exemple:



Le joueur a 7 ouvriers et les bâtiments disponibles sont illustrés ci-dessus. Le joueur peut, par exemple, construire 1 usine d'or et 1 chantier naval; dans ce cas il devrait payer 220 Cruzados à la banque (70 + 150). Il pourrait aussi bien construire 2 usines d'or, ou 1 usine d'or et 1 usine d'épices, en payant dans les deux cas 170 Cruzados. Mais comme il n'a que 7 ouvriers, s'il voulait construire une église, il ne pourrait pas construire de second bâtiment en même temps.

MARCHÉ

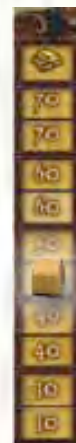
Le joueur peut vendre des marchandises via ses colonies et prendre des marchandises du marché pour les transformer dans ses usines. Le nombre de colonies et d'usines reste inchangé quand on vend ou pour transformer des marchandises.

Vendre des marchandises via les colonies

Pour chaque colonie, 1 unité de marchandise correspondante peut-être vendue au marché. Pour chaque unité vendue, le joueur reçoit son prix actuel sur le marché. Après cela, le marqueur de prix du marché descend d'autant de cases que de marchandises vendues. Si le prix atteint la ligne du bas, il y reste, mais de nouvelles ventes restent possible.

Exemple:

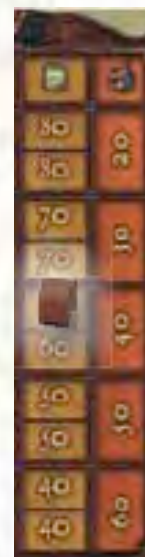
Le joueur possède 3 colonies d'or et vend au prix indiqué de 50 Cruzados (Bien que le prix actuel est couvert par le marqueur, il peut toujours être lu car chaque nombre est présent deux fois). Il reçoit 150 Cruzados (3x50) de la banque et le marqueur de prix descend sur le "30" du haut. Si le joueur avait voulu vendre 5 or des colonies, il aurait reçu 250 Cruzados et le marqueur aurait atteint la ligne du bas. Le joueur suivant recevrait dans ce cas 30 Cruzados par unité d'or vendue.



Transformer des marchandises avec les usines

Pour chaque usine, 1 marchandise correspondante peut être transformée. Les usines blanches transforment le sucre, les usines jaunes l'or, les usines brunes les épices. L'usine de départ (orange) fonctionne comme un joker et peut-être utilisée pour transformer 1 unité de marchandise de n'importe quel type au choix.

Pour chaque unité transformée, le joueur reçoit un revenu de la banque d'autant de Cruzados qu'indiqué dans la colonne rouge correspondant à la position actuelle du marqueur de prix. Ici est illustré le prix des épices de 60, correspondant à un revenu de 40 Cruzados par usine d'épices. Après avoir reçu son revenu total, le marqueur de prix monte d'un nombre de cases équivalent au nombre d'unités transformées. Si le marqueur de prix atteint la plus haute ligne de sa colonne, il y reste, mais transformer de nouvelles unités est toujours possible.



Vendre et transformer

La décision de vendre ou de transformer est prise séparément pour chaque type de marchandise. Il est possible de vendre un type et de transformer les autres, mais il n'est pas possible de transformer et vendre des marchandises du même type en même temps. Bien sûr les joueurs peuvent décider de ne vendre ou transformer qu'une partie des unités disponibles, afin d'influencer les prix sur le marché pour leurs plans futurs.

ACTIONS DES JOUEURS

Exemple:



Les 4 colonies et 4 usines du joueur, ainsi que les prix au marché, sont illustrés ci-dessus. Il vend 2 unités d'or pour $50+50=100$ et 1 unité d'épices pour 80 Cruzados. Par conséquent, l'or et les épices ne peuvent être transformés durant le même tour.

Ainsi son usine d'épices ne peut pas être utilisée et son usine orange peut seulement transformer du sucre. Il transforme 3 unités de sucre et reçoit un revenu de $3 \times 30 = 90$. La banque paye en tout $100+80+90=270$ Cruzados. Les nouveaux prix sont illustrés à droite. Comme alternative, le joueur peut choisir de ne pas utiliser ses usines, mais de vendre 1 unité de sucre à la place. Ainsi il recevrait 40 Cruzados de moins de la banque, mais préparerait le marché pour un meilleur revenu des usines de sucre dans le futur.

60	70	80
60	70	80
50	60	70
50	60	70
40	50	60
40	50	60
30	40	50
30	40	50

chaque privilège supplémentaire. Le nouveau bonus recouvert est multiplié par le nombre respectif de réalisations (colonies, usines, explorateurs, chantiers navals, églises) et le résultat est payé au joueur par la banque.

Durant la partie, chaque joueur ne peut pas prendre plus de 3 privilèges de chaque type. Si un joueur a seulement 2 ouvriers, il ne peut pas prendre un privilège, car les joueurs doivent toujours avoir au



moins deux ouvriers à Lisbonne [Lisboa].

Exemple:

La galerie contient encore chaque type de privilèges. Le joueur paye avec 1 ouvrier et prend un privilège Eglise. Comme il possède déjà un privilège de ce type, le nouveau privilège est placé en seconde position, en dessous, indiquant un bonus de «40». Pour ses 2 églises, il reçoit un bonus de 80 Cruzados ($40+40$) de la Banque. S'il avait pris à la place un privilège Explorateur, il aurait reçu $5 \times 20 = 100$ Cruzados, et pour un privilège Chantier Naval 50 Cruzados. Sur la première colonne les bonus respectifs auraient été de 30 par colonie, et dans la seconde colonne de 20 par usine.

PRIVILÈGE

En haut du plateau de jeu, il y a une galerie avec cinq personnages historiques différents, dont les privilèges donnent un bonus en argent immédiat et des points de victoire (PVs) à la fin de la partie.

Le joueur perd 1 ouvrier à Lisbonne [Lisboa] et choisit en échange un privilège disponible sur le plateau de jeu. Les privilèges récompensent la possession de (de la gauche vers la droite) colonies, d'usines, d'explorateurs, chantiers navals, et églises.

A chaque tour, pas plus d'un jeton Privilège peut être pris. Le privilège est placé sur le plateau Joueur sur la plus haute position disponible de la colonne correspondante indiquant un bonus, qui diminue avec

Traduction française - v1.3



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

PHASES DE JEU / NAVEGADOR / FIN

PHASES DE JEU

Le jeu débute avec la phase I. Après la découverte de Cabo da Boa Esperança, le jeu entre dans la phase II, et après la découverte de Malaca, il entre dans la phase III. Ceci est accentué sur le plateau de jeu par les frontières rouges (au lieu des bleues), et par un petit diagramme indiquant par numéro de phase ce qui change. Le diagramme de la phase II montre à droite que tous les navires peuvent maintenant naviguer jusqu'à 2 régions par tour, et que les ouvriers et chantiers navals supplémentaires coûtent maintenant 200 Cruzados chacun. En phase III, tous les navires peuvent naviguer jusqu'à 3 régions, et les ouvriers et chantiers navals supplémentaires coûtent 300 Cruzados chacun.



La nouvelle phase prend effet lors du tour suivant, donc l'ancienne distance de navigation est toujours appliquée pour tous les navires dans le tour où une nouvelle région est explorée.

Au début d'une nouvelle phase, les privilèges sont remplis à nouveau en fonction du nombre de joueurs. Le tableau illustré sur le plateau de jeu indique combien de privilèges sont ajoutés.



A deux joueurs, ligne du dessus, chaque nouvelle phase débute avec 1 privilège de chaque type. A 5 joueurs, la ligne du dessous, la phase II débute avec 2 privilèges, et la phase III avec 3 privilèges de chaque type.

NAVEGADOR

La carte «Navegador» permet, à son propriétaire, de jouer immédiatement une action Naviguer supplémentaire avant son tour sur la roue. Après avoir été utilisée, la carte est donnée au joueur assis à droite. Pour l'action supplémentaire, les règles habituelles de navigation sont appliquées. En particulier, la carte peut être utilisée pour explorer une région maritime inconnue. Ainsi, combinée avec un tour normal de navigation deux explorateurs peuvent



être pris avant le tour du joueur suivant. Si l'utilisation de la carte Navegador conduit à une nouvelle phase de jeu, la nouvelle phase prend déjà effet lors du tour normal sur la roue.

Si la carte n'est pas utilisée avant un tour complet sur la roue, elle expire automatiquement. La manche est marquée avec un navire orange, qui est placé sur la roue sur la position courante du nouveau propriétaire au moment où il reçoit la carte. S'il arrive ou dépasse cette case sans utiliser la carte, elle est donnée au joueur à sa droite, et le navire sur la roue est déplacé sur la position courante sur la roue du nouveau propriétaire.



Dans la situation illustrée, jaune doit utiliser la carte avant ce tour sinon la carte Navegador va expirer.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie peut être déclenchée de deux façons:

- soit après la découverte de la région maritime de Nagasaki,
- ou après que le dernier bâtiment a été pris.

Après que la fin de partie a été déclenchée par l'une des deux possibilités, chaque joueur, y compris celui qui a déclenché la fin de partie, réalise un dernier tour et ensuite le jeu est terminé. Si un joueur découvre Nagasaki en utilisant la carte Navegador, il peut réaliser son tour normal et seulement après tous les joueurs, y compris lui-même, exécutent leur dernier tour.

DÉCOMPTE

Chaque joueur utilise son pion de la roue pour compter ses points de victoire (PVs) finaux sur la piste des scores autour du plateau de jeu. Si le score d'un joueur dépasse 100 PVs, un navire du joueur est placé sur la piste des scores, indiquant 100 PVs. Le joueur avec le plus de PVs remporte la partie. Une égalité est remportée par le joueur qui détient la carte Navegador ou, si ce n'est pas le cas, par celui qui aurait été le prochain à la recevoir.

DÉCOMPTE

Points de Victoire (PVs):

Chaque joueur reçoit 1 PV par ouvrier à Lisbonne [Lisboa], navire sur le plateau de jeu et par tranche de 200 Cruzados.

Ensuite, le plateau Joueur est évalué. Chaque somme des 5 colonnes, où les chiffres préimprimés sont également comptés, est multiplié par le nombre correspondant de réalisations. Dans la situation illustrée, chaque colonie compte pour 4 PVs, chaque usine pour 2 PVs, chaque



explorateur pour 5 PVs, chaque chantier naval pour 7 PVs, et chaque église pour 5 PVs.

Avant de calculer le résultat final, chaque joueur place son privilège du Roi sur une position libre de son plateau Joueur, mais sans recevoir le bonus en argent correspondant. Le privilège du Roi compte comme un privilège du type choisi: 2 PVs par chantier naval ou église, ou 1 PV sur l'une des trois autres colonnes.

Exemple de décompte:

Le joueur a 3 navires en mer et 5 ouvriers à Lisbonne [Lisboa]. Son score final est:



	Calcul	PVs
Navires	Plateau	3
Ouvriers	Lisbonne	5
Argent	par 1/200	2
Colonies	1 PV x 4	4
Usines	5 PVs x 7	35
Explorateurs	7 PVs x 5	35
Chantiers Navals	3 PVs x 1	3
Eglises	5 PVs x 2	10
Total		97

A PROPOS DU DÉVELOPPEMENT DE NAVEGADOR

Visitant LeiriaCon au Portugal en Janvier 2009, j'ai décidé de créer un jeu sur l'Âge d'Or du Portugal. Après quelques tests à Hamburg et avec le Brettspielbären de Berlin, un prototype fut présenté à LeiriaCon 2010 qui fut accueilli avec beaucoup d'enthousiasme. Depuis ce jour, quelques testeurs infatigables contribuèrent aux ajustements et changements qui devaient être faits. Juste pour en nommer quelques uns, mes remerciements spéciaux vont à Stephan Borowski, Jens Külpmann, Ann-Christin Dähnke, Lars Brüggling, Rüdiger Kuntze, Holger Gentemann, Michael Lopez, et les testeurs du Rieckhof cultural center. Au Portugal, Paulo Soledade qui l'a testé avec ses amis, et aux Etats Unis Mark Bigney. Sans l'aide précieuse de Mark, une édition

anglaise de Navegador n'aurait pu être réalisée. De plus, il a présenté Navegador aux Herner Spielwahn Sinn, Hamburger Spieletage, Heidelberger Spielevont au château Stahleck, et aux nuits du jeu avec Pete à Jork qui m'a aidé à améliorer grandement le jeu. Au même moment, j'ai décidé de contribuer aux illustrations du jeu, ce qui me coûta de nombreuses nuits de dur labeur. Sans l'aide professionnelle et les bonnes idées de Marina Fahrenbach ceci aurait été vain. Peter Doersam, qui fut testeur et éditeur en même temps, qui s'engagea à faire de son mieux. Pour ma femme Kathia et notre petit Johann de 4 ans se fut des moments durs, mais les deux partagèrent mon enthousiasme.

Mac Gerdts