



Caravelas

RÈGLES

1. Introduction

Ce jeu s'inspire de l'extraordinaire aventure entreprise à la fin du XVème siècle par un peuple situé à la pointe la plus occidentale de l'Europe, les Portugais. A une époque où l'on pensait encore que la terre était plate et où les méthodes de navigation étaient rudimentaires, les Portugais se sont tournés vers la mer, découvrant de nouvelles terres, rencontrant de nouveaux peuples et offrant de nouveaux mondes au Monde.

A cette époque, tous les navires qui entraient dans le port de Lisbonne au retour de longs voyages devaient payer un impôt spécial, la Vintena da Pimenta ou Vingtième du Poivre. Les recettes obtenues ont servi pour la construction du Monastère St Maria de Belém, à Lisbonne, plus connu sous le nom de Monastère des Jerónimos.

Le monument est aujourd'hui patrimoine de l'Humanité. Il est resté comme le symbole d'une époque où le peuple portugais apporta une contribution majeure à l'histoire universelle. Ce jeu vise à être un humble hommage à cette période. Dans cet esprit, nous lançons un défi aux joueurs des temps modernes : qui osera passer le Cap de Bonne Espérance ?

Ne vous inquiétez pas si vous ne maîtrisez pas toutes les règles du jeu à la première lecture. Ouvrez le plateau de jeu sur une table, lisez les règles du jeu jusqu'à la fin et observez avec attention les schémas présentés. Ensuite, il suffit de commencer à jouer avec un esprit d'aventurier, tout en se référant aux règles en cas de doutes. Bonne navigation.

Un jeu de Gil d'Orey

Pour 2 à 4 joueurs » Parties de 60 à 90 minutes » A partir de 8 ans.





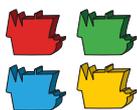
2. Objectifs du jeu

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de POINTS DE VICTOIRE (que nous appellerons PV par la suite). Il existe 3 façons d'obtenir des PV : faire des découvertes, faire du commerce ou participer à la construction du monastère des Jerónimos. Le jeu se termine à la fin du tour où la dernière PIECE JERÓNIMOS est achetée (après que chaque joueur ait joué pour ce tour).

3. Pièces du jeu

PIECES PROPRES A CHAQUE JOUEUR:

Ces pièces sont de quatre couleurs, chacune propre à un joueur.



CARAVELLES

Ces pions sont utilisés pour se déplacer sur le plateau de jeu. Chacun représente une flotte de navires.

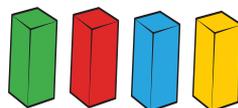
FICHES JOUEURS

Chaque joueur dispose d'une fiche représentant l'état de sa flotte.



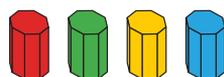
MARQUEURS DECOUVERTES

Il y a 80 marqueurs, 20 de chaque couleur.



MARQUEURS DE JOUEURS

Il y a un marqueur par joueur, qui est utilisé pour définir l'ordre des joueurs à chaque tour.



MARQUEURS DE POINTS

Il existe 4 marqueurs de points, un pour chaque joueur. Ils sont utilisés pour indiquer sur le plateau de jeu le nombre de points (PV) de chaque joueur.



MARQUEURS NAVIGATION

Ils prennent la même forme que les



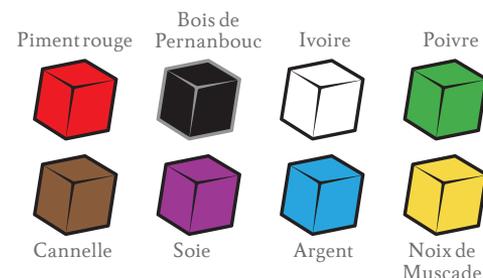
MARQUEURS DE POINTS. Il en existe

12 de chaque couleur. Ces marqueurs sont utilisés sur les FICHES JOUEURS.

PIECES GENERALES

CUBES MARCHANDISES

Chacune des 8 marchandises est représentée par 4 cubes de couleur.



CARTES DESTINATIONS

Il y a 32 cartes destinations.



CARTES EVENEMENTS

Il y a 86 cartes évènements.

MARQUEURS NAUFRAGES

Il y a 8 marqueurs naufrages utilisés quand un navire d'une flotte est coulé.



DE

Un dé est fourni.

PIECES 'JERÓNIMOS'

Cet ensemble de 5 pièces représente le Monastère des Jerónimos en construction.





4. Préparation du jeu

Au début du jeu, chaque joueur choisit une couleur et place sa flotte dans la case 'Lisboa' (Lisbonne). Chaque joueur reçoit une FICHE JOUEUR qui représente l'état de sa flotte. Il doit poser sur cette fiche 9 MARQUEURS NAVIGATION et 1 autre MARQUEUR NAVIGATION pour bloquer l'accès au 4ème navire (cf figure).

Indépendamment du nombre de joueurs, toujours donner 8 cartes DESTINATION à chaque joueur.

Pour ce, trier les cartes DESTINATION en 2 piles de 16 cartes chacune. La première pile contiendra toutes les cartes DESTINATION de la partie occidentale du plateau de jeu (à gauche de la frontière qui sépare l'océan Atlantique de l'océan Indien) plus les cartes 'Cabo da



Exemple d'une FICHE JOUEUR en début de jeu

Boa Esperança' et 'Moçambique' ; la seconde contiendra toute les cartes restantes de la partie orientale du plateau. Battre ces 2 piles séparément et donner 4 cartes de chaque pile à chaque joueur. Pour un jeu à 2 ou 3 joueurs, conserver les cartes restantes dans la boîte de jeu, face cachée, afin que personne ne puisse les connaître.

5. Tour de jeu

Le jeu se décompose en tours. A chaque tour, chaque joueur pourra, quand ce sera à lui de jouer, réaliser 3 actions : déplacer sa flotte, faire du commerce et/ou faire une découverte.

Placer ici les PIECES 'JERÓNIMOS'.

Le nombre de pièces à placer dépend du nombre de joueurs :

- pour 2 joueurs, pièces de 1 à 3 ;
- pour 3 joueurs, pièces de 1 à 4 ;
- pour 4 joueurs, pièces de 1 à 5.

Placer ici les MARQUEURS DE JOUEURS en tirant au sort l'ordre au début du jeu.

Placer les MARQUEURS DE POINTS sur 0 PV. Au fur et à mesure que les joueurs vont gagner des points, déplacer ces marqueurs.

Au début du jeu, placer les flottes sur la case Lisboa (Lisbonne).

Placer les CARTES EVENEMENTS ici face cachée.





6. Ordre de jeu

Au début de chaque tour, les joueurs peuvent modifier l'ordre de jeu en pariant des MARQUEURS NAVIGATION de sa fiche joueur. Pour ce faire, il suffit de déplacer les marqueurs vers le haut (voir figures 4 et 5), de façon à indiquer qu'ils ont déjà été utilisés à ce tour. Ils ne pourront plus être utilisés à ce tour sauf s'ils sont récupérés par une CARTE EVENEMENT.

Le premier joueur peut parier zéro, un ou plusieurs MARQUEURS NAVIGATION. Puis le second joueur parie à son tour, et ce jusqu'au dernier joueur. Si des joueurs souhaitent ensuite augmenter leur pari, un second tour est lancé, et ce jusqu'à ce que personne ne souhaite plus augmenter son pari. Un pari doit obligatoirement être supérieur au dernier pari effectué.

Le joueur qui a parié le plus de MARQUEURS NAVIGATION choisit la place qu'il souhaite en plaçant son MARQUEUR DE JOUEUR (normalement la première place, mais cela peut-être une autre). Puis successivement, selon le nombre de MARQUEURS NAVIGATION pariés, les autres joueurs placent leurs MARQUEURS DE JOUEURS.

Si aucun joueur n'a parié, l'ordre reste celui du tour précédent.

Distribution des CARTES EVENEMENTS

Au premier tour, et seulement pour ce tour, juste après avoir défini l'ordre de jeu, des CARTES EVENEMENTS sont distribuées comme suit :

- le 1er joueur reçoit 4 cartes
- le 2ème joueur reçoit 5 cartes
- le 3ème joueur reçoit 6 cartes
- le 4ème joueur reçoit 7 cartes

A partir du 2ème tour, les joueurs reçoivent à la fin de leur tour le nombre de cartes nécessaire pour avoir au total 5 CARTES EVENEMENTS en main. Elles pourront être utilisées dès le tour suivant.

Exemple de changement de l'ordre de jeu:

Au début du tour (avant toute autre action), le joueur vert est le premier à pouvoir parier (figure 1). Il décide de ne pas parier. C'est ensuite le tour du joueur jaune, qui décide aussi de ne pas parier. De même pour le bleu. Mais le joueur rouge aimerait jouer le premier.

Il utilise pour cela un MARQUEURS NAVIGATION. Les joueurs vert et jaune ne sont toujours pas intéressés et ne parient pas. Le joueur bleu décide alors de parier deux marqueurs. Le joueur rouge décide de suivre et parie 2 marqueurs de plus. Le joueur bleu abandonne, mais ses marqueurs restent engagés (figure 4 et 5).

Plus aucun joueur ne souhaite augmenter son pari. Chaque joueur, dans l'ordre du montant des paris décroissants, choisit sa position. Le tour peut alors commencer en utilisant le nouvel ordre de jeu.



Fig.1 - Au début du premier tour, l'ordre des MARQUEURS DE JOUEURS est tiré au sort.

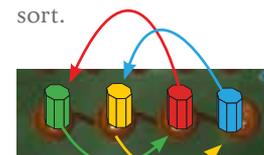


Fig. 2 - Une fois le nouvel ordre de jeu défini, les MARQUEURS DE JOUEURS sont mis à leur nouvelle place.



Fig. 3 - Les joueurs peuvent commencer le tour. Le joueur rouge est alors avec 3 MARQUEURS NAVIGATION déjà engagé, le joueur bleu avec 2.



Fig.4 e 5
Fiches des joueurs rouge et bleu à la fin de ce processus.



7. Description du plateau de jeu

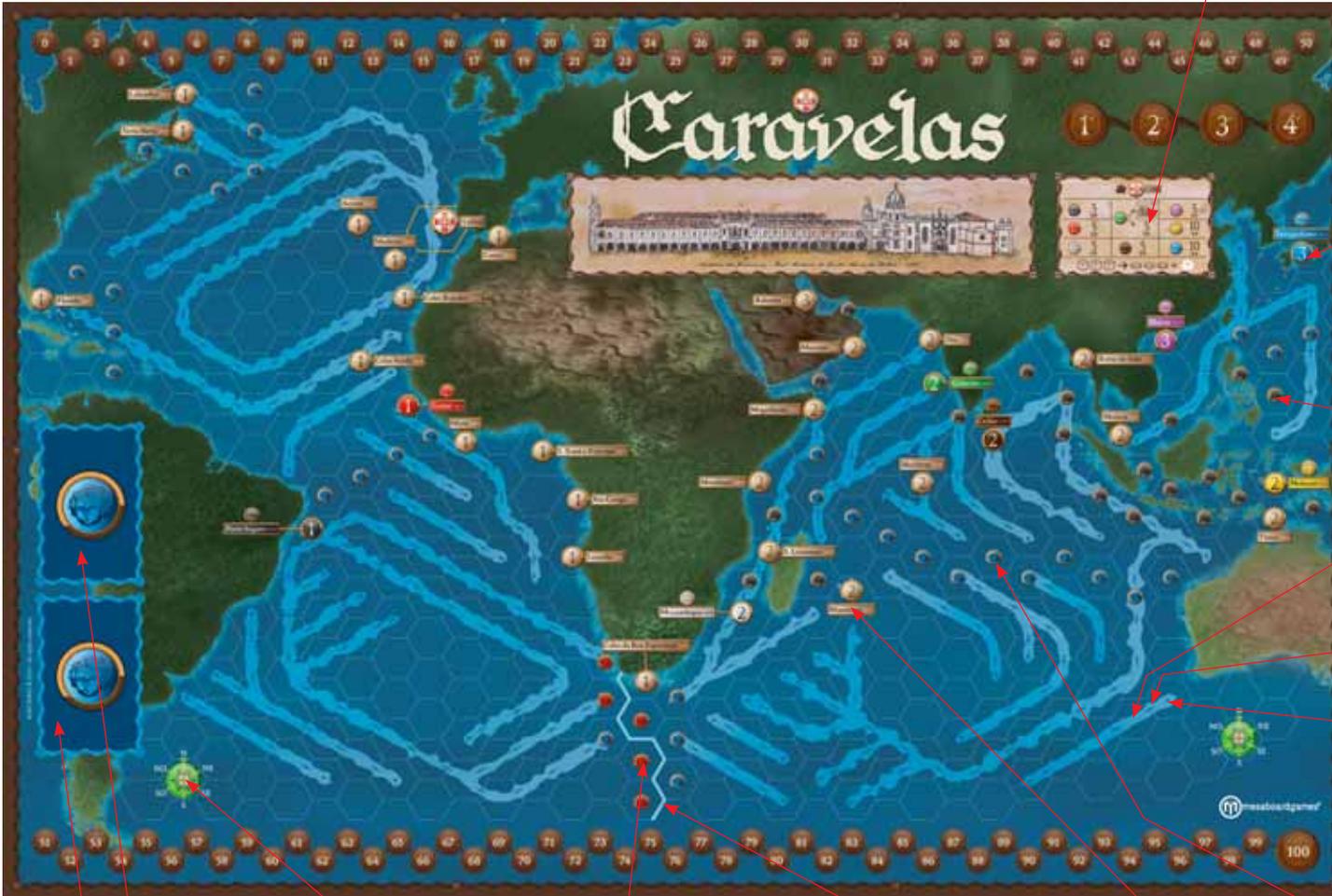
La mer où se déplacent les flottes est découpée en cases, de forme hexagonale en général.

Table avec les coûts et valeur (en PV) des diverses actions.

Il y a 8 ports où les joueurs peuvent acquérir des marchandises. Ces ports ont une couleur spécifique, celle de la marchandise que l'on peut y acheter. Ici par exemple c'est le port de Tanegashi au Japon, où on peut acheter de l'argent (bleu) (voir chapitre 11).

Les cases avec le symbole de pirate coûtent un de plus à traverser (voir chapitre 8).

Ces lignes plus claires indiquent une zone de vent ou de courant. La flèche en indique le sens. Un petit cercle en signale la fin (voir chapitre 11).



Les CARTES EVENEMENTS à tirer (en haut, face cachée) et déjà jouées (en bas, face visible) se placent dans ces 2 cases.

La rose des vents indique la direction dans laquelle se déplace une flotte quand elle est victime d'une CARTE EVENEMENT 'Tempête' (voir chapitre 10).

Dans les cases avec ce symbole rouge, il faut jouer le dé (voir chapitre 8).

Frontière qui sépare la zone de l'océan Atlantique et celle de l'océan Indien (voir chapitre 10).

Les ports où on ne peut pas faire de commerce ont tous une couleur blanche, avec leur nom et la date de leur découverte.

Dans les cases avec ce symbole bleu, il faut jouer une CARTE EVENEMENT.



8. Comment naviguer

Le plateau de jeu est découpé en cases, en général hexagonales, délimitées par un trait blanc et/ou par la terre. Certaines cases contiennent un symbole (port, pirates, évènement, ...).

Les cases 'Port' sont indiquées par le cercle avec un chiffre au centre.



Tous les joueurs débutent le jeu sur la case de Lisboa (Lisbonne).

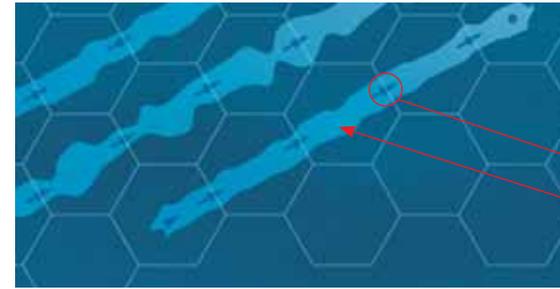
Exemples de cases de port entourées ici en rouge.

Les flottes se déplacent seulement entre cases adjacentes. Elles ne peuvent pas traverser la terre.



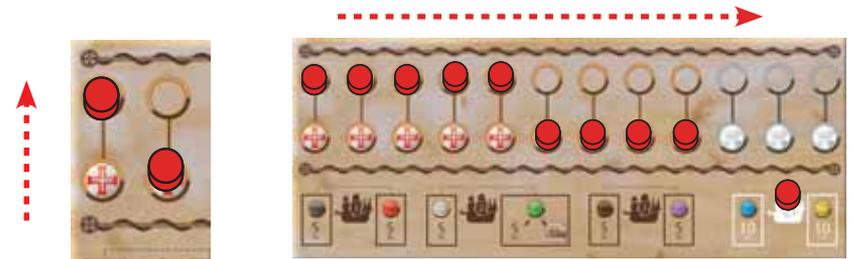
Les flèches rouges indiquent des mouvements interdits, les vertes ceux qui sont autorisés.

Si le déplacement s'effectue sur des courants et dans le sens de la flèche, le coût du mouvement est 0. Un joueur peut donc se déplacer gratuitement tant qu'il reste sur le même courant dans le sens de la flèche.



Nous pouvons voir ici des cases faisant partie du même courant, et les flèches qui indiquent le sens du courant.

Si un joueur souhaite déplacer sa flotte vers une case sans courant, ou dans le sens inverse du courant, il utilise un MARQUEUR NAVIGATION pour chaque case concernée (voir page 7). Il déplace alors un marqueur de sa FICHE JOUEUR vers le haut. Les marqueurs sont utilisés de la gauche vers la droite



FLOTTES SUR UNE MEME CASE

Plusieurs flottes peuvent être sur la même case.

Durant son déplacement, un joueur peut passer par différents types de cases :

PIRATES

Dans les cases 'Pirates', le joueur utilise un MARQUEUR NAVIGATION supplémentaire pour passer.



EVENEMENTS – BLEUS

Dans ces cases, le joueur choisit une de ses CARTES EVENEMENTS et la joue (voir le chapitre sur les évènements).



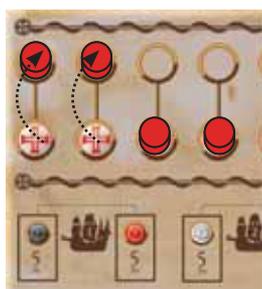
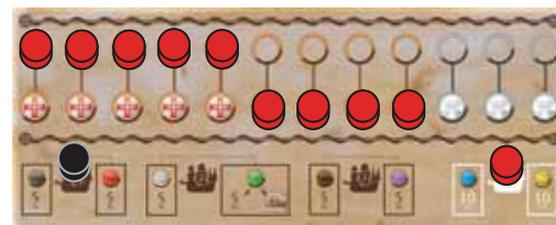


EVENEMENTS – ROUGES

Dans ces cases, le joueur ne joue pas de CARTE EVENEMENT. Il lance seulement le dé rouge. Si c'est une face rouge qui sort, la flotte passe le Cap de Bonne Espérance sans encombre. Si la face '1' sort, une des caravelles de la flotte est coulée. Placer alors un PION NAUFRAGE sur un des navires au choix, indiquant que ce navire ne peut plus rien transporter. S'il transportait des marchandises, elles sont perdues.



Nous pouvons voir ici une FICHE JOUEUR après le passage du Cap de Bonne Espérance. Le joueur est passé par une case EVENEMENT – ROUGE, a tiré le dé et sorti un '1'. Un de ses navires a coulé (il a choisi le premier, en l'indiquant par un PION NAUFRAGE, et a perdu les marchandises de ce navire). La prochaine fois qu'il passera par Lisboa (Lisbonne), les navires coulés seront automatiquement récupérés.



La flotte jaune n'utilise aucun MARQUEUR NAVIGATION pour faire ce déplacement, car elle utilise un courant dans le bon sens. La flotte rouge utilise 2 MARQUEURS NAVIGATION pour les changements de cases indiqués par des cercles rouges.



La flotte jaune se déplace de 2 cases, et utilise pour cela 3 MARQUEURS NAVIGATION – 2 pour passer par des cases sans courant, plus une pour la case 'Pirates'.

Le joueur rouge s'est aussi déplacé de 2 cases, mais il a utilisé pour cela seulement 1 MARQUEUR NAVIGATION. En effet, il se déplace en suivant un courant, donc n'utilise pas de marqueur pour cela. Seul le passage par la case 'Pirates' lui coûte 1 marqueur.

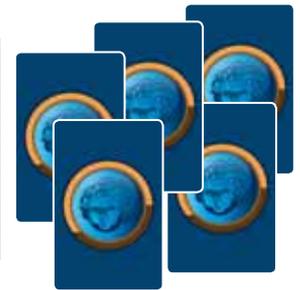
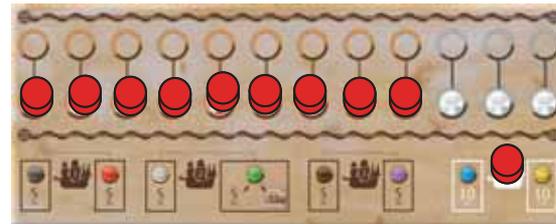


FIN DU TOUR:

Le tour de chaque joueur se termine quand arrive UNE des conditions suivantes :

- > le joueur ne souhaite plus déplacer sa flotte
- > ses MARQUEURS NAVIGATION ont tous été utilisés et il n'a pas de possibilité d'en récupérer. Dès que le joueur utilise son dernier marqueur, la flotte s'immobilise, même si elle a trouvé un courant favorable
- > le joueur est arrivé à Lisboa (Lisbonne) et il y a réalisé les actions qu'il souhaitait. Il ne peut pas repartir à ce tour.

> un joueur joue une CARTE EVENEMENT Accalmie 'stop'



Quand un joueur termine son tour, il récupère ses MARQUEURS NAVIGATION (les marqueurs sont redescendus dans leur position initiale) et reçoit de nouvelles CARTES EVENEMENTS afin qu'il en ait 5 pour le tour suivant.

9. Découvertes

Il existe 32 cases 'Port' sur la carte.

Pour entrer dans un port, le joueur doit placer sa flotte sur la case du port (identifiée par un chiffre dans un cercle).

Le premier joueur à passer par un port y place un MARQUEUR DECOUVERTE de sa couleur et gagne ainsi les PV indiqués dans le cercle.

Les autres joueurs peuvent ensuite passer par ce port mais ne gagneront pas de PV.

Dans ce déplacement le joueur a utilisé 4 MARQUEURS NAVIGATION (aux moments indiqués par les petits cercles rouges sur la figure). Comme les ports de Malaca et Ceilao (Ceylan) n'avaient pas encore été visités, le joueur place sur chacun d'eux un MARQUEUR DECOUVERTE jaune, et gagne ainsi 6 PV (3 pour



chaque port). Il note sur le plateau de jeu ces points avec son MARQUEUR DE POINTS. De plus, il peut s'il le souhaite charger une cargaison de cannelle à Ceilao (Ceylan) (cube marron).



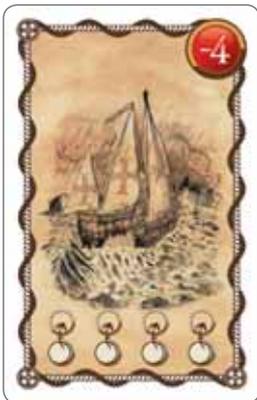
10. Explication des CARTES EVENEMENTS

Quand une flotte passe par une case portant un symbole EVENEMENT (rond bleu), il s'arrête sur cette case. Il doit alors jouer une CARTE EVENEMENT choisie parmi celles qu'il possède. Ces cartes peuvent avoir un impact sur lui et sur les autres joueurs (voir page 10, 'Mouvements bonus pour les autres joueurs'). Dans ce dernier cas, il faut d'abord appliquer les conséquences de la carte aux autres joueurs, puis à soi-même. Après avoir joué cette carte, le joueur peut continuer à se déplacer si c'est possible. Un joueur ne peut pas entrer sur une case EVENEMENT s'il n'a pas de CARTE EVENEMENT. Il existe 4 types de CARTES EVENEMENTS :





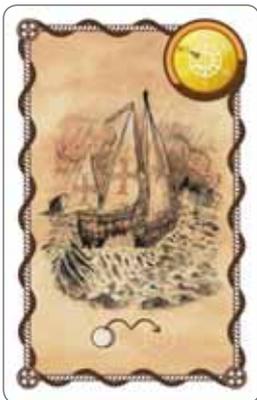
Pour les conséquences de ces cartes sur les autres joueurs, voir page 10 'Mouvements Bonus'



› CARTE EVENEMENT – **Tempête avec le symbole rouge**

Quand un joueur joue cette carte, il doit utiliser le nombre de MARQUEURS NAVIGATION qui est indiqué dans le coin supérieur droit de la carte. Il ne peut jouer cette carte que s'il dispose d'assez de marqueurs encore non activés. Par exemple, un joueur à qui il reste seulement 3 MARQUEURS NAVIGATION non-activés ne peut pas jouer

une carte EVENEMENT portant l'indication '-4'. Soit il utilise une autre carte, soit il ne peut pas entrer dans la case 'Événement'



› CARTE EVENEMENT – **Tempête avec le symbole de la Rose des Vents**

Cette carte représente une tempête qui pousse la flotte en dehors de sa route.

Quand un joueur utilise cette carte, il doit déplacer sa flotte de 2 cases dans la direction indiquée sur la carte. S'il rencontre la terre, la limite du plateau ou si cette direction est impossible, il ne doit pas réaliser les déplacements impossibles. La boussole sur le plateau de jeu indique les directions de la Rose des Vents.



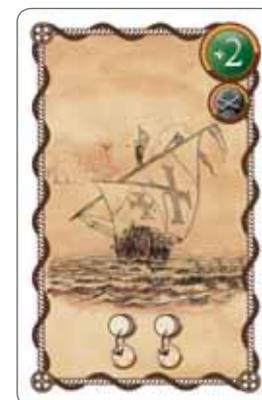
Dans une tempête, le joueur ne tient pas compte des effets des cases avec le symbole

EVENEMENT (bleus ou rouges), pirates et courants. Le joueur peut faire des DECOUVERTES et du COMMERCE s'il passe par des ports qui le permettent.

› CARTE EVENEMENT – **Vent favorable**

Cette carte peut être utilisée de deux manières : OU comme un vent favorable sur une case EVENEMENT bleu, OU comme défense contre les pirates dans une case avec le symbole 'pirates'.

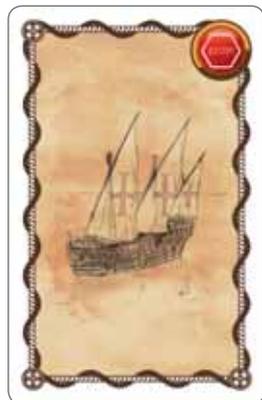
Quand un joueur joue cette carte sur un EVENEMENT, il peut récupérer 2 MARQUEURS NAVIGATION qui ont été utilisés durant le tour. S'il n'a pas utilisé de marqueur durant ce tour, cette carte n'a pas d'effet.



Quand un joueur passe par une case avec le symbole des pirates, il peut utiliser cette carte pour éviter d'utiliser un MARQUEUR NAVIGATION supplémentaire. Dans ce cas, le joueur utilise la caractéristique de la carte qui le sauve des pirates et non la caractéristique de vent favorable : les autres joueurs ne bénéficient alors pas du bonus de déplacement

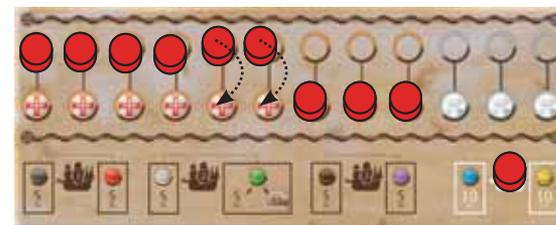
› CARTE EVENEMENT – **Accalmie**

Quand un joueur joue cette carte, son tour se termine immédiatement, même s'il lui reste des MARQUEURS NAVIGATION. Cette carte n'a pas d'impact sur les autres joueurs.



Sur une case EVENEMENT le joueur rouge utilise une carte de VENT FAVORABLE.

Il récupère deux MARQUEURS NAVIGATION qu'il avait auparavant utilisés. Ils deviennent utilisables par le joueur dans ce tour.





BONUS DE DEPLACEMENT POUR LES AUTRES JOUEURS

Les cartes EVENEMENTS peuvent avoir des conséquences pour les autres joueurs. Avant que le joueur ne continue son tour, tous les autres joueurs qui ont une flotte sur le même océan, même s'ils sont arrêtés à un port, peuvent la déplacer. Ce BONUS DE DEPLACEMENT, seulement pour les autres joueurs et par ordre de jeu, n'est pas obligatoire. Il est régi par les règles suivantes :

> Seuls en bénéficient les joueurs qui ont leur flotte sur le même océan. On considère que la carte est découpée en 2 océans par la frontière du Cap de Bonne Espérance.

> Ils peuvent se déplacer du nombre de cases souhaité jusqu'au maximum indiqué sur la carte. Et ce dans toutes les directions, sauf si la carte EVENEMENT portait le symbole de la Rose des Vents. Dans ce dernier cas, le déplacement doit suivre la direction indiquée par la Rose des Vents.

> Ils n'utilisent pas de MARQUEUR NAVIGATION pour ce déplacement. Si, par exemple, c'est une TEMPETE de -4, ils peuvent se déplacer de 4 cases au maximum. Si c'est un VENT FAVORABLE, ils peuvent se déplacer de 2 cases.

> Ils ne peuvent pas bénéficier des courants. Ils peuvent passer par ces cases, mais ne peuvent se déplacer que du nombre de cases indiqué par le bonus.

> Ils ignorent les effets des cases 'Evènements' (bleus ou rouges) et 'Pirates'.

> Ils peuvent réaliser une DECOUVERTE ou du COMMERCE s'ils passent par des ports qui le permettent.



La flotte rouge est entrée dans une case 'Evènement' et a joué une carte TEMPETE avec la boussole indiquant le nord-ouest. Il ne sera emmené dans cette direction que lorsque les autres joueurs, qui peuvent alors bénéficier du BONUS DE DEPLACEMENT, auront décidé s'ils utilisent ce bonus ou non. Les flèches blanches indiquent les déplacements que les autres joueurs peuvent décider de faire. La flotte jaune ne peut se déplacer que d'une case car elle rencontre alors la terre, et pour la même raison, la flotte verte ne peut pas se déplacer.



La flotte jaune arrive sur un EVENEMENT. Elle utilise une carte TEMPETE qui indique le nord-ouest. La flotte rouge, qui se trouve sur le même océan, peut se déplacer de 2 cellules maximum dans la même direction, en ignorant lors les effets des cases 'Evènements'. La flotte verte ne peut pas bénéficier de ce BONUS DE DEPLACEMENT car elle rencontrerait alors la terre. C'est seulement une fois que les autres joueurs auront utilisé ou non leur BONUS DE DEPLACEMENT que la flotte jaune se déplacera de 2 cases vers le nord-ouest. Elle ignorera l'impact des deux cases 'Evènements' (la rouge et la bleue). C'est une bonne façon de passer le Cap de Bonne Espérance sans risque.



Les deux océans



Sur ces deux figures, nous suivons un tour où le joueur jaune arrive sur une case 'Evènement'. Il utilise une carte de tempête -4. La flotte verte qui se trouve dans le même océan peut bénéficier immédiatement du BONUS DE DEPLACEMENT, et bouger d'au maximum 4 cases en ignorant les EVENEMENTS. Elle peut se déplacer de 4 cases même si elle change d'océan, l'important étant la case de départ. Elle en profite pour effectuer une découverte, placer un MARQUEUR DE DECOUVERTE, gagnant ainsi 2 PV, et avance pour le nombre de cases restantes. Elle ne peut pas profiter du courant de la case où elle se trouve. C'est alors au joueur jaune de continuer à jouer.

> CARTES DESTINATIONS

Ces cartes permettront aux joueurs de gagner de PV supplémentaires en fin de jeu, et seulement à ce moment. Alors, chaque joueur gagnera 5 PV pour chaque port dont il possède la CARTE DESTINATION et où il est arrivé le premier (ce qui est matérialisé par un MARQUEUR DECOUVERTE de sa couleur sur ce port). Ainsi, dans une partie où les joueurs ont reçu 8 cartes, un joueur pourra gagner jusqu'à 40 PV supplémentaires.

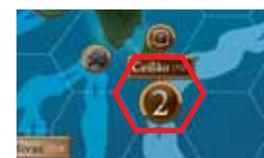
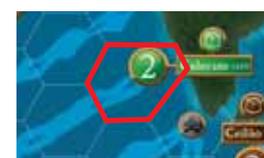
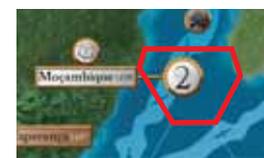


11. Marchandises

Il existe 8 ports qui permettent d'embarquer des marchandises. Ces ports sont repérés par le symbole d'un cube dont la couleur indique le type de marchandise que l'on peut y obtenir. Pour cela il suffit qu'une flotte passe par la case de ce port et charge un cube de la couleur correspondante. Le joueur le place alors sur sa FICHE JOUEUR, à l'endroit indiqué. Il ne peut le faire que si l'espace pour ce type de marchandise est libre (elle ne doit pas être recouverte par un MARQUEUR NAUFRAGE ou un MARQUEUR NAVIGATION). Par exemple, au début du jeu, les joueurs ne peuvent charger de la noix de muscade (cube jaune) ou de l'argent (cube bleu) ; pour pouvoir le faire ils devront améliorer leur flotte et disposeront alors de leur quatrième navire.

Après être rentré à Lisbonne pour vendre ses marchandises, ce qui libérera l'espace sur sa FICHE JOUEUR, un joueur pourra retourner acheter dans les différents ports des marchandises.

Dans un même tour, un joueur peut poser un MARQUEUR DECOUVERTE (s'il est le premier à arriver dans ce port), gagner les PV respectifs et embarquer un cube de marchandise.



Les 8 cases 'Port' où une flotte peut embarquer des marchandises sont indiquées ci-dessus, entourées en rouge.



Nous pouvons suivre sur cette page la fin du tour de la flotte rouge. Le joueur, pour arriver à ce stade, a déjà utilisé 7 MARQUEURS NAVIGATION. La présence de MARQUEURS DECOUVERTE dans plusieurs ports indique qu'ils ont déjà été découverts par différents joueurs.

Fig.1 - La flotte rouge arrive à la case 'Evènement' et s'arrête. Il n'utilise aucun MARQUEUR NAVIGATION, car les cases se trouvent sur un courant allant dans le bon sens.

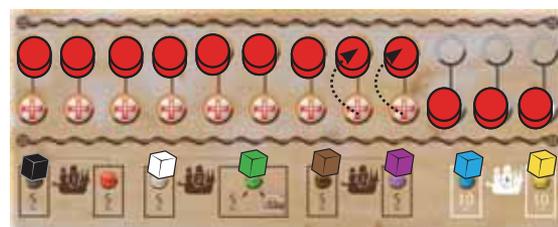
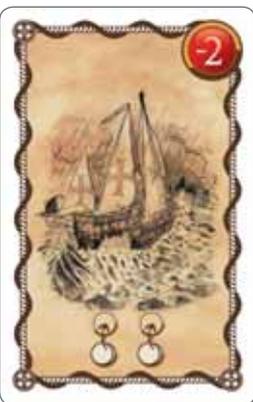
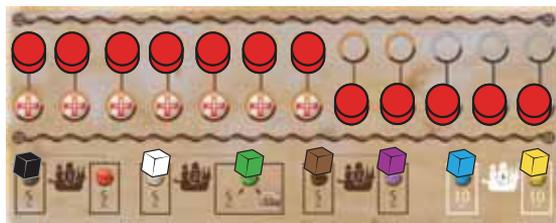


Fig. 2 - Le joueur rouge décide d'utiliser sa carte Tempête '-2'. Pour cela, il utilise 2 MARQUEURS NAVIGATION. Le joueur jaune, étant présent dans le même océan, bénéficie immédiatement d'un bonus de mouvement. Il en profite pour arriver à la case 'Porto Seguro'. Comme c'est un bonus de mouvement, il ignore la case 'Evènement' et peut acheter une marchandise. Il charge alors un cube noir (bois de Pernambouc) sur sa carte de joueur.

Fig. 3 - Suite à l'évènement, le joueur rouge peut continuer à profiter du courant jusqu'au port de Guinée sans utiliser de marqueur. Il décide d'embarquer une marchandise (piment) dans ce port, en plaçant un cube rouge sur sa FICHE JOUEUR. La cargaison de sa flotte est alors complète. Il décide ensuite de se déplacer de 3 cases, en utilisant ses 3 derniers MARQUEURS NAVIGATION, car il ne rencontre pas ici de courant favorable. Son tour prend fin.

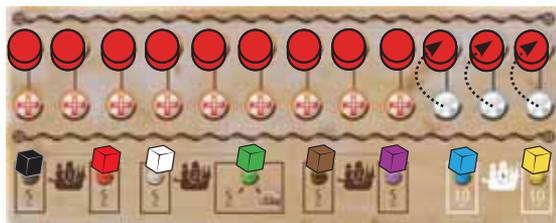


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

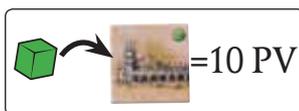


12. LISBOA (Lisbonne) – Vente de marchandise, construction du Monastère des Jerónimos et amélioration de la flotte

LISBOA : Une flotte peut passer par la case Lisboa, ne pas s'arrêter et continuer ainsi son tour. Mais, dans ce cas, elle ne peut rien y faire (ni vendre des marchandise, ni améliorer sa flotte,...).

Si un joueur décide de s'arrêter à Lisbonne, il doit respecter les règles suivantes :

> il peut participer à la construction du Monastère des Jerónimos, en achetant les pièces numérotées qui sont sur le plateau de jeu. Ces pièces doivent être achetées dans l'ordre, chacune pour un cube de Poivre (vert). Elle donne alors 10 PV au joueur. Ne pas oublier que lorsque la dernière pièce est achetée, le jeu se termine.



> il peut améliorer sa flotte, en payant pour cela 3 cubes de marchandises différentes en une seule fois. Le 4ème navire devient alors disponible (retirer le marqueur qui le recouvrait), ainsi que 3 MARQUEURS NAVIGATION supplémentaires. Les 12 MARQUEURS NAVIGATION resteront ensuite toujours disponibles, indépendamment du nombre de navires dans la flotte.

> il doit vendre TOUTES ses marchandises restantes, et obtenir 5 ou 10 PV en contrepartie, en fonction du type de marchandise. Les cubes de marchandises vendus retournent dans le stock général du jeu.
NB : le cube vert vaut seulement 5 PV s'il n'est pas utilisé pour acheter une pièce des Jerónimos.

> il reçoit des CARTES EVENEMENTS pour compléter sa main à 5 cartes, OU il peut décider de rendre toutes les cartes qu'il possède et de recevoir alors 5 nouvelles cartes.

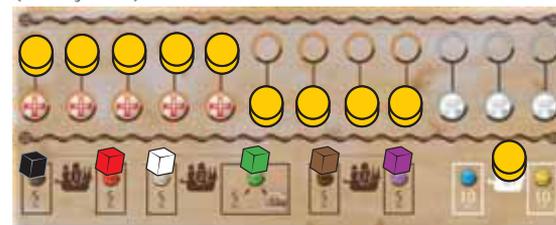
> il récupère tous ses MARQUEURS NAVIGATION.

> sa flotte est réparée : tous les navires qui ont coulé deviennent à nouveau actifs, en retirant le MARQUEUR NAUFRAGE. Attention, ne retirer le marqueur naufrage du 4ème navire de la flotte que si la flotte avait déjà été améliorée.

> une fois toutes ces actions effectuées, le tour du joueur s'arrête. Il ne peut pas se déplacer en plus durant ce tour.



La flotte jaune est arrivée à Lisbonne avec ses marchandises. Le joueur a utilisé 5 MARQUEURS NAVIGATION pour ce déplacement. Comme il n'avait pas encore amélioré sa flotte, il ne pouvait pas rapporter d'argent (cube bleu) et de noix de muscade (cube jaune).



A Lisbonne, le joueur peut décider de :



Utiliser 3 marchandises différentes pour améliorer sa flotte. Le joueur disposera alors du 4ème navire et de 3 MARQUEURS NAVIGATION en plus.

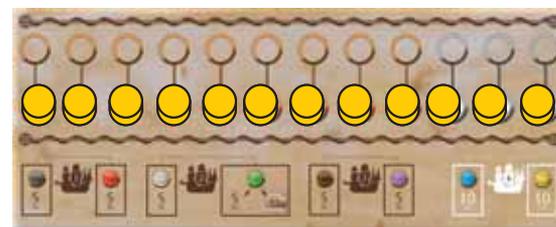


Utiliser un cube de poivre (vert) pour participer à la construction des Jerónimos. Il recevra alors une pièce des Jerónimos et gagnera 10 PV, qui seront signalés immédiatement sur le plateau de jeu.



Il doit ensuite vendre ses deux marchandises restantes. Chacune valant 5 PV, il gagne au total 10 PV qui sont immédiatement signalés sur le plateau de jeu.

Ainsi, dans ce tour, le joueur a gagné un total de 20 PV et a amélioré sa flotte (il a un 4ème navire et 3 MARQUEURS NAVIGATION en plus).



Fiche du joueur prête pour le tour suivant.



13. Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour au cours duquel la dernière pièce du Monastère des Jerónimos est achetée. Les joueurs qui n'ont pas encore joué durant ce tour peuvent le faire.

On compte alors les points supplémentaires que les joueurs ont gagnés avec les CARTES DESTINATIONS, soit 5 PV pour chaque carte possédée et où le joueur est arrivé le premier.

Si un joueur dépasse les 100 PV sur le plateau de jeu, ses points sont comptés à partir de 0 à nouveau, le 0 valant alors 100.

Le gagnant est celui qui a le plus de PV. En cas d'égalité entre joueurs, le gagnant est celui qui possède la pièce Jerónimos avec le chiffre le plus bas (les pièces sont numérotées).

14. Points importants à avoir en tête

> Ne pas oublier que lorsque les MARQUEURS NAVIGATION sont tous utilisés et qu'on ne peut pas les récupérer, le tour se termine, et cela même si la flotte se trouve sur une case avec un courant favorable.

> La possibilité d'améliorer sa flotte vise à simuler l'évolution des navires à l'époque. Si vous souhaitez suivre cette stratégie, faites-le dès que possible. A la fin du jeu, il se peut que cela ne vaille pas l'investissement.

> Les CARTES DESTINATIONS donnent beaucoup de points en fin de partie si vous avez été le premier à découvrir le port. Ne perdez pas cette opportunité et essayez d'arriver le premier aux ports dont vous avez les cartes.

> Les MOUVEMENTS BONUS sont une aide importante. Essayez de prévoir ce que les autres vont faire et de tirer parti des mouvements bonus qui vont en résulter.

> La traversée du Cap de Bonne Espérance est difficile. Essayez de vous approcher de cette zone et de bénéficier ensuite d'un MOUVEMENT BONUS pour dépasser la zone des EVENEMENTS rouges.

Les règles du jeu terminent ici.

15. VERSION SIMPLIFIÉE DES RÈGLES

Il est possible de jouer avec des règles simplifiées. Nous vous suggérons les variantes suivantes :

Variante 1 – Pour une introduction plus rapide au jeu, au lieu de distribuer 5 CARTES EVENEMENTS par joueur, ne pas en distribuer du tout et les poser en pile sur le plateau, face cachée. Chaque fois qu'un joueur passe par une case qui l'oblige à utiliser une carte événement, le joueur tire une carte et l'utilise immédiatement. Dans cette variante, il convient de retirer du jeu la moitié des cartes STOP.

Variante 2 – Au lieu d'utiliser les MARQUEURS NAVIGATION pour se déplacer, les joueurs tirent 2 dés de 1 à 6 (ces dés ne sont pas inclus dans le jeu). Ils n'utilisent pas les CARTES EVENEMENTS et DESTINATIONS. Ils ignorent les cases EVENEMENTS. Ils utilisent un mouvement extra uniquement quand ils passent par une case PIRATE.

16. QUESTIONS SUR LE JEU

> Que signifie le mot 'Découvertes' ?

Les découvertes sont l'exploration de nouvelles zones géographiques, localisées précisément afin de pouvoir y retourner ultérieurement, et la divulgation de cette exploration à la communauté scientifique internationale. Ce mot a été utilisé pour la première fois pour caractériser les découvertes portugaises du 15ème siècle.

> Combien de temps fallait-il à l'époque pour arriver en Inde ? Vasco de Gama mit environ 18 mois aller et retour au départ de Lisbonne.

> Les navires sont-ils des Caravelles ou des Nefs ?

Au début des Découvertes, les navires utilisés étaient des Caravelles Latines avec une voile triangulaire (ce sont les navires qui sont sur la boîte du jeu). Rapidement ceux-ci évoluèrent pour des Caravelles rondes (avec une voile carré à l'avant) puis pour des Nefs encore plus grosses. Les profils des navires sur les FICHES JOUEURS sont des Nefs.

> Pourquoi parle-t-on de Caravelles Latines ?

Car elles utilisaient une voile triangulaire appelée 'trilatinas' ce qui signifiait trois côtés.

> Pourquoi ne parle-t-on pas d'esclaves dans le jeu ?

L'esclavage existait à l'époque, mais ce ne fut pas le motif qui poussa les Portugais à se lancer dans cette aventure. En plus des motifs religieux, politiques et scientifiques, il y avait un grand objectif économique : les gains gigantesques que le commerce des épices pouvait rapporter aux navigateurs et à la couronne portugaise.

> Les navigateurs portugais ont-ils seulement découvert les endroits indiqués sur le plateau de jeu ?

Non, bien sûr. Mais nous avons limité le nombre de lieux pour simplifier le jeu.

> Le Monastère des Jerónimos a-t-il toujours été ainsi ?

Non. Certaines de ses parties ont été modifiées ou augmentées au long des siècles. Si vous voulez en savoir plus sur ce monastère, vous pouvez aller sur le site www.mosteirojeronimos.pt.

> Les Caravelles n'emportaient-elles pas des missionnaires ayant pour objectif d'évangéliser les peuples indigènes ? L'expansion religieuse était une des raisons qui motivait les Portugais. Mais cela aurait été trop complexe à introduire dans le jeu. Cela pourra faire l'objet d'une prochaine extension de ce jeu.

> N'y avait-il pas des flottes d'autres pays à cette époque ?

Au début de l'époque des Grandes Découvertes, seuls les Espagnols faisaient concurrence aux Portugais. Au milieu du 16ème siècle d'autres pays prirent part à cette aventure, comme l'Angleterre, la Hollande et la France.



17. CARTES DESTINATIONS

NB : Ces textes n'ont pas d'impact sur le jeu, ce sont juste des indications historiques.

Labrador – 1500 – Découverte par les frères Gaspar et Miguel Corte Real. Cette région aurait été découverte auparavant par les Vikings, dans les années 1000.

Terra Nova (Terre Neuve) - 1498 - Découverte par les frères Gaspar et Miguel Corte Real. Cette région aurait été découverte auparavant par les Vikings, dans les années 1000.

Florida (Floride) – 1487 – Voyage de Fernão Dulmo, João Afonso do Estreito et du cartographe Martim da Boémia. Ce dernier réalise un globe terrestre faisant figurer la Floride, les Antilles et le Golfe du Mexique

Açores - 1427 – Archipel portugais constitué de 9 îles et découvert officiellement en 1427 par Diogo de Silves.

Madeira (Madeira) - 1419 – L'archipel est connu depuis le 14ème siècle, et fut officiellement découvert par João Goncalves Zarco.

Ceuta - 1415 – Conquis par les Portugais sous le règne de Dom João I, cela devient la première place forte portugaise en Afrique.

Cabo Bojador (Cap Boujdour) - 1434 – Après 15 tentatives, Gil Eanes réussit finalement à contourner ce cap, ouvrant ainsi la possibilité de naviguer la long de la côte occidentale de l'Afrique.

Guiné (Guinée) - 1444 – Après avoir atteint le fleuve Sénégal, Nuno Tristão débute l'exploration de la côte de Guinée.

Cabo Verde (Cap Vert) - 1458 – On suppose que Diogo Gomes et António Noli furent les premiers à atteindre cet archipel, dans l'île de Santiago.

Porto Seguro - 1500 - Pedro Álvares Cabral arrive au Brésil dans l'île de Vera Cruz, connue aujourd'hui sous le nom de Porto Seguro.

S. Tomé e Príncipe – 1471. João de Santarém, Pêro Escobar et João de Paiva atteignent ces îles en 1471.

Mina - 1482 – La construction du premier fort portugais sur la côte africaine y a été commencée par Diogo da Azambuja en 1482.

Luanda – 1485. Les explorateurs portugais atteignent la côte de N'gola en 1485, mais la ville de Luanda ne sera fondée qu'en 1575, par Paulo Dias de Novais.

Rio Congo (Fleuve Congo) - 1482 - Diogo Cão arrive à son embouchure, pensant à tort qu'il est presque arrivé en Inde.

Cabo da Boa Esperança (Cap de Bonne Espérance) – 1487 – Découvert par Bartolomeu Dias sous le règne de Dom João II.

En le dépassant, le navigateur comprit qu'il avait atteint la côte orientale de l'Afrique. Ce fut une étape décisive dans la découverte du chemin maritime vers l'Inde.

Moçambique (Mozambique) - 1498 - Pero da Covilhã avait atteint par voie terrestre l'île de Mozambique. Par la mer, ce fut Vasco da Gama, en chemin vers l'Inde, qui y arriva le premier.

S. Lourenço - 1498 – Les Portugais furent les premiers européens à atteindre cette île, ainsi baptisée par le navigateur Diogo Dias

Maurícias (île Maurice) – 1505. Escale de secours sur la route maritime des Indes.

Maldivas (Maldives) – 1518. Connues depuis 1518, l'archipel situé au sud-est de l'Inde abrita un comptoir portugais de 1558 à 1573.

Mascate - 1507 - Afonso de Albuquerque arrive à ce port le 2 septembre. Craignant les forces militaires du Portugal, les habitants les reçoivent bien.

Mogadíscio – 1499 – Possession portugaise durant le 16ème siècle, la ville était importante pour le contrôle de la Mer Rouge.

Bahrein - 1510 - De 1521 à 1602, le pays fut occupé par les Portugais, selon le plan de Afonso de Albuquerque pour contrôler le commerce dans le Golfe Persique.

Diu – 1513 – Ile stratégique sur la côte indienne, elle est offerte au Portugal en 1531 par Bahadur Shah, sultan de Gujarat. Elle reste territoire portugais jusqu'en 1961.

Calecute (Calcutta) - 1498 – Destination finale de Vasco da Gama dans la découverte du chemin maritime vers l'Inde.

Ceilão (Ceylan) – 1505. Dom Lourenço de Almeida y arrive en cette année. En 1517 fut fondée la ville de Colombo pour faciliter le contrôle du littoral par les Portugais.

Malaca (Malacca) – 1509. Conquête en 1511 par Afonso de Albuquerque, c'est un port essentiel pour le contrôle du commerce des épices.

Reino de Sião (Royaume de Siam) – 1511. Afonso de Albuquerque envoie une ambassade au roi de Siam, Ayutthaya, après la conquête de Malacca. En 1518, Dom Manuel I envoie une ambassade avec une proposition formelle d'alliance.

Mombaca (Mombasa) – 1498. Port d'eau profonde découvert par Vasco da Gama puis occupé par le Portugal.

Molucas (Moluques) – 1512. Connues sous le nom d'îles aux épices, c'était le seul producteur de noix de muscade et de clous de girofle. Elles furent la source d'une tension entre l'Espagne et le Portugal, car on n'avait pas la certitude qu'elles se trouvaient à l'ouest de l'anti-méridien du traité de Tordesilhas.

Timor – 1512. Date probable de découverte, bien que ce ne soit qu'en janvier 1514 qu'il y soit fait référence pour la première fois dans une lettre envoyée à Dom Manuel I.

Macau – 1515. Les Portugais s'établissent à Macau à partir de 1553 et sont autorisés à y rester définitivement en 1557.

Tanegashima – 1542. Lieu d'arrivée des Portugais au Japon, célébré aussi pour être le lieu où les Japonais découvrirent les armes à feu.

18. NOTES FINALES

Toutes les notes et références historiques utilisées dans ce jeu sont de la responsabilité de l'auteur. Mais je souhaite remercier les personnes qui m'ont éclairé dans ce domaine. A savoir : pour la relecture historique, l'historien Manuel Amaral. Pour ses commentaires pertinents : Joaquim Ferreira do Amaral. Pour leur savoir sur les caravelles : Bruno Goncalves Neves et Catarina Martins du Musée de la Marine Portugaise.

Merci à tous les joueurs qui se sont proposés pour tester ce jeu : De Spiel Portugal - Paulo Soledade, Carlos Ferreira, Paulo Inácio et Nuno Sentieiro.

A Cascais et Lisboa - Vasco Morais David, Maria João, Teresa et Bernardo Teixeira de Abreu, Susana Dagot, Francisco Melo Rego, Mário Ramirez et Pedro Teixeira de Abreu, João, Teresa, Manuel e Vasco Peleteiro, Diogo, Rodrigo, Mónica et Maria do Mar Albuquerque d'Orey, Francisco, João Gabriel et João Ferreira do Amaral, Paulo Gomes, Carlota Vieira, Nuno Viegas et João Martins. A LeiriaCon 2010 - Paulo Inácio, Hélio Andrade, Ricardo Gama, Luís Envagelista, Zé Pedro Carvalho, Celeste Morais, Mafalda Paiva, Marta Morais.

En Galice - José Gama, Miguel Ucha, Firmino Martínez Aux Rencontres du Mercredi de Lisbonne - João Rodrigues, Jorge Napoleão, Miguel Barreiro et João Leal.

A Ludothèque de Boulogne-Billancourt: Bernardo d'Orey, Jean-Francois, Arnaud, Gwendal et Chantal.

Enfin, merci GURU pour être mon ami.

Il existe au Portugal quelques communautés d'amateurs de jeux de plateau qui organisent des rencontres régulières. Voici deux exemples :

www.spielPortugal.blogspot.com

www.abreojogo.com.

Traduction : Eva Graburn (anglais), Isabel Teixeira de Queiroz (allemand), Dimitri Dagot (français), Lali Talaya (castillan).

Relecture : Filipa Oliveira. Graphisme et illustration de Gil d'Orey.

Illustration des Caravelles de la boîte du jeu, des cartes événements et des pièces Jerónimos : João Menezes.

Pour toute question sur ce jeu, contacter :

info@mesaboardgames.pt

www.mesaboardgames.pt



19. Résumé des règles

PREMIER TOUR

Choisir la couleur de chaque joueur et distribuer les pièces respectives.
Distribuer les cartes DESTINATIONS (chapitre 4).
Choisir l'ordre des joueurs (chapitre 6).

Distribuer les cartes EVENEMENTS
Le 1er joueur reçoit 4 cartes
Le 2ème joueur reçoit 5 cartes
Le 3ème joueur reçoit 6 cartes
Le 4ème joueur reçoit 7 cartes

Chaque joueur joue à son tour : il peut déplacer sa flotte, faire une découverte et charger des marchandises. A la fin de son tour, le joueur récupère ses MARQUEURS NAVIGATION et reçoit le nombre de cartes nécessaire pour avoir 5 cartes EVENEMENTS en main, qui pourront être utilisées dès le tour suivant.

TOURS SUIVANTS

Choisir l'ordre des joueurs (chapitre 6).
Chaque joueur joue à son tour : déplacer sa flotte, faire du commerce et/ou faire une découverte.

A la fin de son tour, le joueur récupère ses MARQUEURS NAVIGATION et reçoit des cartes EVENEMENT afin d'en avoir un total de 5 en main.

CONDITIONS DE FIN DU TOUR – Chapitre 8

- > sur le choix du joueur
- > quand tous ses MARQUEURS NAVIGATION sont utilisés
- > quand le joueur joue une carte 'Evènement' Accalmie 'Stop'
- > quand le joueur s'arrête à Lisbonne

DÉPLACEMENT/EVÈNEMENT/PIRATES – Chapitre 8

Si le déplacement se fait le long de courant et dans le sens du courant, le coût du mouvement est nul. Dans les autres cas, le joueur doit utiliser un MARQUEUR NAVIGATION pour chaque case du déplacement.

EVENEMENTS (bleu) – Choisir une carte EVENEMENT et l'utiliser

PIRATES – Utiliser un MARQUEUR NAVIGATION en plus

EVENEMENTS (rouge) – Seulement lancer le dé rouge

FIN DU JEU – Chapitre 13

Le jeu se termine au tour au cours duquel la dernière PIECE JERÓNIMOS est achetée. Tous les joueurs peuvent finir alors leur tour.
Chaque joueur gagne 5 PV pour chaque port où il est arrivé le premier et dont il possède la CARTE DESTINATION.

MOUVEMENT BONUS – Chapitre 10

- > il n'est pas obligatoire
- > il ne concerne que les flottes présentes sur le même océan, et est joué dans l'ordre de jeu
- > la flotte peut se déplacer au maximum du nombre de cases indiqué sur la carte
- > la flotte ne peut pas bénéficier de courant favorable
- > le joueur ignore les effets des cases 'Evènements' (bleus et rouges) et 'Pirates'
- > le joueur peut faire des DECOUVERTES et du COMMERCE

ARRÊT D'UNE FLOTTE À LISBOA (LISBONNE) – Chapitre 12

- > le joueur peut participer à la construction du Monastère des Jerónimos
- > il peut améliorer sa flotte, et obtenir ainsi le 4ème navire
- > il doit vendre TOUTES ses marchandises restantes, et reçoit des PV en contrepartie
- > il reçoit des CARTES EVENEMENTS pour compléter sa main à 5 cartes, OU il peut décider de rendre toutes les cartes qu'il possède et de recevoir alors 5 nouvelles cartes.
- > il récupère tous ses MARQUEURS NAVIGATION
- > sa flotte est réparée : tous les navires qui ont coulé deviennent à nouveau actifs
- > il ne peut plus se déplacer durant ce tour.