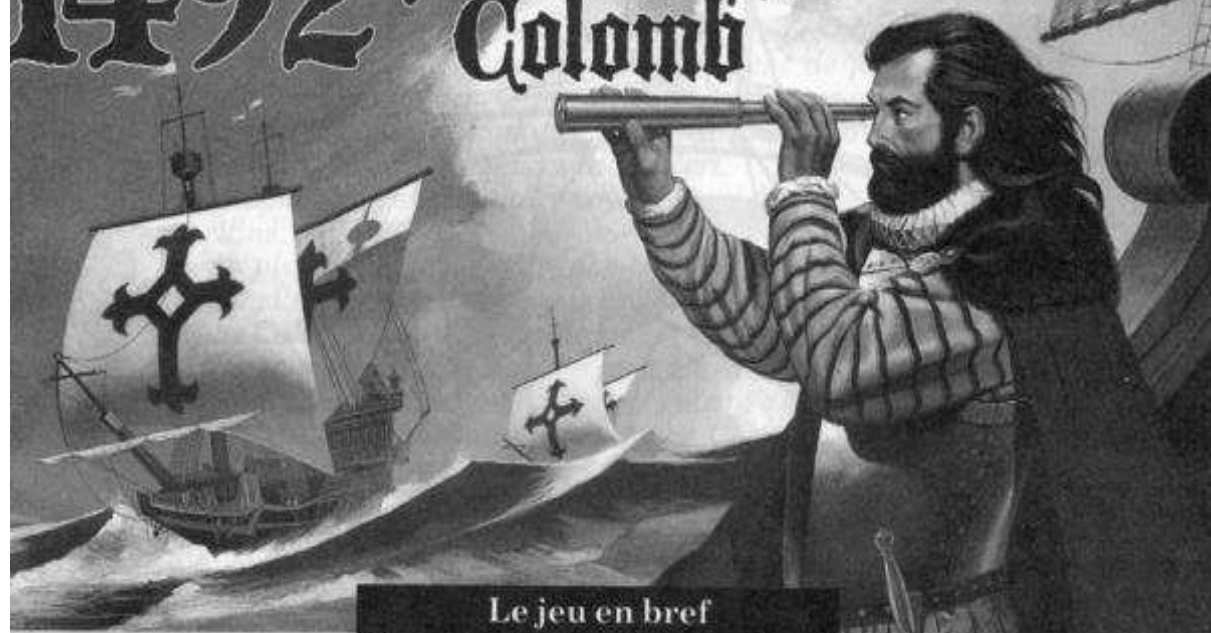
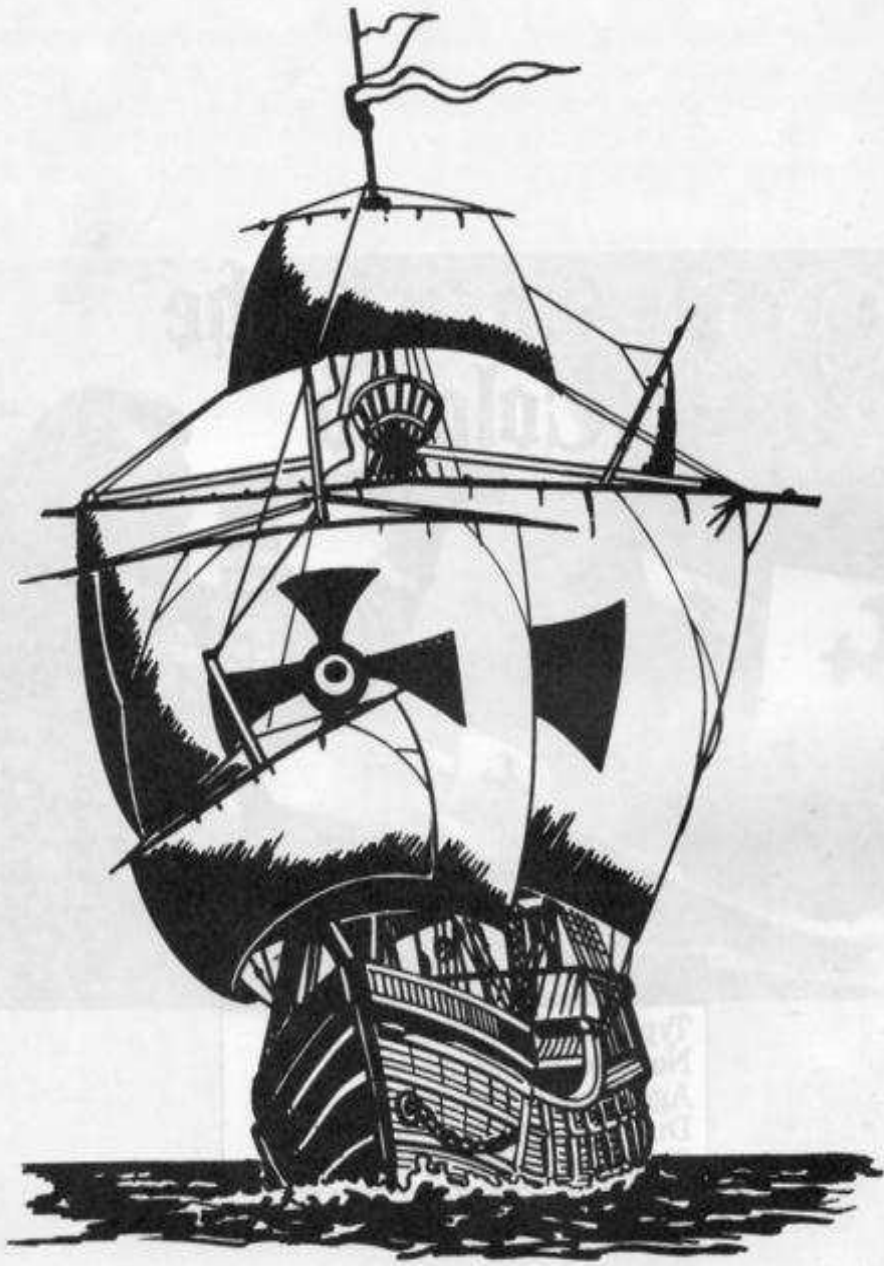


1492 • Christophe Colomb



Le jeu en bref

Type: jeu de stratégie
Nombre de joueurs: 2 à 5
Age: à partir de 10 ans
Durée: 45 minutes environ
Stratégie ○○●○○ Chance





1492 – Le 3 août de cette année-là commence une aventure extraordinaire: la découverte de l'Amérique, qui marque le début des Temps modernes.

Christophe Colomb a 40 ans. Passionné de géographie, il est sûr de trouver une route qui mène aux Indes par l'ouest, aux confins de l'océan Atlantique. Pour réaliser son projet, il lui faut un navire et de l'argent. La reine Isabelle de Castille se laisse convaincre, et le nomme amiral, gouverneur général des terres à découvrir. Le 3 août 1492, ses trois caravelles: la Santa Maria, la Niña et la Pinta, quittent le port de Palos, près de Cadix, pour faire voile vers l'ouest, vers l'inconnu.

Les jours, les semaines, les mois passent. Les doutes, puis les craintes des marins augmentent; ils exigent de faire demi-tour. Christophe Colomb est sur le point d'abandonner quand, le 12 octobre, à deux heures du matin, le matelot Rodrigo da Triana crie «Terre!» Le Nouveau Monde est découvert.

Christophe Colomb fit quatre voyages aux Antilles avant de mourir, ruiné, en 1506.

Un an plus tard, un cartographe mal informé appela le Nouveau Monde «l'Amérique», d'après le prénom d'un successeur de Christophe Colomb, Amerigo Vespucci.

Ce jeu vous permet de jouer le rôle de Christophe Colomb et de mener votre caravelle vers les Amériques avant de rentrer en Espagne, couvert de gloire. Comme Christophe Colomb, vous devrez être brave, perspicace, entêté, faire face aux coups du sort, dominer votre équipage, mesurer la nourriture, affronter les tempêtes, supporter le calme plat... avec un problème de plus: aller plus vite que vos concurrents!

BUT DU JEU

Chaque joueur dirige une caravelle et traverse l'Atlantique pour découvrir un territoire habité, avant de repartir vers l'Espagne porter la bonne nouvelle.

Le premier joueur qui boucle le circuit est nommé vice-roi des Indes occidentales.



MATÉRIEL

1 plateau de jeu
5 caravelles
15 voiles
4 dés
2 rafales de vent
13 récifs
2 îles
2 palmiers
1 longue-vue
15 verres de longue-vue
39 cartes Evénement
40 tonneaux de vivres
1 flèche avec un rivet
1 feuille d'autocollants



AVANT DE COMMENCER A JOUER

- Détachez soigneusement tous les éléments en matière plastique
- Fixez les autocollants ronds sur la face intérieure des verres de longue-vue, de façon à permettre de les voir lorsqu'on monte le verre sur la longue-vue et qu'on regarde dedans
- Les croix de couleur seront collées sur les grandes voiles du grand mât (au milieu) et du mât de misaine (à l'avant)
- Enfoncez le grand mât dans le trou du milieu et le mât de misaine dans le trou de l'avant de la coque de la même couleur que les croix des voiles
- La troisième voile est logée dans le trou à l'arrière (regardez la photo qui est sous la boîte pour ne pas vous tromper)
- Installez les palmiers dans les îles
- Montez la flèche sur la rose des vents après avoir introduit le rivet, par dessous, dans le trou du plateau de jeu



PRÉPARATION

- Installez le plateau de jeu sur la table
- Mélangez tous les verres de longue-vue et étalez-les, face cachée, dans l'espace bleu, non quadrillé, à gauche du plateau de jeu
- Mettez la longue-vue à portée des joueurs
- Placez les récifs et les deux îles dans les cases correspondantes du plateau
- Posez les rafales de vent sur les deux cases marquées du symbole (●)
- Mélangez les cartes et empilez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu
- Chaque joueur choisit une caravelle et la place dans la case départ, entre l'Europe et l'Afrique
- Chacun reçoit en outre 3 tonneaux de vivres, qu'il pose bien en vue devant lui
- Rangez les tonneaux restants à côté des cartes
- Enfin, choisissez le premier à jouer. Les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

A LA DÉCOUVERTE DE L'AMÉRIQUE

L'OCÉAN:

Le plateau de jeu, c'est l'océan Atlantique, entre l'Ancien et le Nouveau Continent. A l'est, vous voyez les côtes d'Espagne et du Maroc. A l'ouest, tout est à découvrir.

La route vers l'ouest est dangereuse. Il y a des récifs et des zones de calme plat (marquées en bleu clair sur le plateau de jeu) où l'on attend patiemment le coup de vent qui permet d'en sortir.

Le plateau est divisé en 6 secteurs. Il y en a cinq dans lesquels se déplacent les caravelles (deux en contact avec les côtes et trois en plein océan); le sixième, non quadrillé, sur lequel on pose les verres de longue-vue, ne sert pas à la navigation. On ne peut pas se poser non plus dans les cases qui contiennent les îles, les récifs et d'autres caravelles. La bande étroite qui entoure le plateau n'est



pas navigable. Parvenue dans les dernières cases en bordure du plateau, la caravelle y reste sans en sortir jusqu'à son prochain déplacement. On peut se poser à tout moment sur les deux cases qui portent le symbole „rafale de vent“; elles servent simplement à marquer l'endroit où une nouvelle perturbation peut éventuellement se produire.

Au début de la partie, les caravelles se trouvent sur la case départ entre l'Europe et l'Afrique. Elles peuvent se diriger vers n'importe laquelle des 5 cases alentour.

Inversement, au retour, on peut rentrer dans cette case d'où qu'on vienne.

LA NAVIGATION:

Les 4 dés permettent de déplacer les caravelles. Ils portent les mêmes symboles:



La rose des vents (2 faces de chaque dé) permet un déplacement sur une case libre contiguë, dans n'importe quelle direction: verticale, horizontale ou diagonale.

Si on sort plusieurs roses des vents dans le même coup de dés, on peut déplacer sa caravelle d'autant de cases. Il est possible de changer de direction ou de revenir en arrière pendant un déplacement de plusieurs cases.



La voile a trois fonctions au choix:

- déplacement d'une case (comme la rose des vents)
- réparation du grand mât
- sortie d'une zone de calme plat (voyez le § calme plat)



La rafale de vent permet de déplacer une rafale d'une case dans n'importe quelle direction. Si plusieurs rafales sortent à la fois, on peut choisir de:

- déplacer une seule rafale d'autant de cases que de dés avec le même symbole
- déplacer les deux rafales en répartissant entre elles le nombre des cases



La tempête: le joueur qui sort ce symbole peut déclencher une tempête:

- il désigne le secteur où la tempête va souffler, en le nommant bien distinctement: «deuxième secteur!» tout en le montrant du doigt;
- il fait tourner ensuite la flèche de la rose des vents.

Toutes les caravelles du secteur sont déplacées d'une case dans la direction indiquée par la flèche. Si elles heurtent alors un obstacle (la côte, un récif...) elles subissent les dommages dus à la collision (perte du grand mât: voyez le chapitre «dommages»).

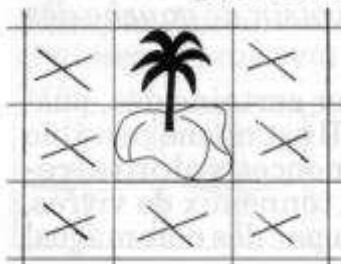
Si un joueur obtient plusieurs «tempête» sur un coup de dés, il doit se limiter à un seul secteur. Mais il pourra lancer la flèche de la rose des vents autant de fois qu'il y a de symboles «tempête» visibles pour obtenir une direction qui lui convienne. C'est la dernière rotation de la flèche qui indique la direction de la tempête.

Exemple: Michel obtient 1 rafale, 3 tempêtes. Il désigne le secteur où se trouvent ses concurrents les plus dangereux pour déclencher la tempête. Il lance la flèche, qui s'arrête sur OUEST. Ses concurrents sont favorisés, puisqu'ils vont, au trajet aller, vers l'ouest. Michel relance la flèche: SUD OUEST. Pas fameux non plus, quoique l'un des bateaux adverses percute un récif, et perde son grand mât... Michel préfère tenter un troisième essai, comme il en a le droit. Il relance la flèche: OUEST de nouveau. Ses adversaires sont favorisés, mais Michel ne peut pas revenir en arrière; c'est la dernière flèche qui compte!



La longue-vue a trois fonctions:

- Si votre caravelle se trouve sur l'une des huit cases qui bordent une île (Açores ou Canaries) vous pouvez vous ravitailler à terre: prenez un tonneau de vivres pour chaque longue-vue obtenue.



Sur les cases marquées d'un (x) vous pouvez prendre un tonneau de vivres par longue-vue.



- Vous pouvez, à la place, choisir de prendre une carte Événement par longue-vue tirée aux dés (voyez le chapitre „Cartes Événement“).

- Si votre caravelle se trouve dans l'un des deux secteurs le plus à l'ouest (ils sont marqués, au nord et au sud, par une longue-vue), vous pouvez tenter de découvrir le Nouveau Monde. Prenez autant de verres de longue-vue que de dés longue-vue sortis, adaptez-les à la longue-vue, et regardez ... (reportez-vous au chapitre Découverte).

Si vous obtenez plusieurs longues-vues avec le même jet de dés, vous pouvez combiner les fonctions qui vous conviennent le mieux.

Exemple: Sophie jette les dés et 3 symboles «longue-vue» apparaissent. Sa caravelle est dans les eaux d'une île. Elle utilise 2 longues-vues pour renouveler ses provisions: elle prend 2 tonneaux de vivres qu'elle pose devant elle. Avec la troisième longue-vue, elle prend une carte Événement à la pile.

BON VENT!

A votre tour de jouer, jetez les quatre dés en même temps. Vous exploiterez leurs effets dans l'ordre de votre choix.

Par exemple: imaginons que vous obteniez, entre autres, un symbole «tempête». Vous pouvez la faire éclater d'abord dans un secteur déterminé (faites tourner la flèche), pour pénétrer finalement dans ce secteur, tout danger écarté.

A l'inverse, vous pouvez quitter d'abord un secteur et y faire éclater la tempête dès que vous l'avez abandonné.

Un conseil: pour éviter doutes et objections sur l'ordre d'utilisation des dés, passez-les, l'un après l'autre, à votre voisin de gauche dès que vous vous en êtes servis.

Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas utiliser certains dés, passez-les tout de suite à votre voisin de gauche. Il est même possible de renoncer à jeter les quatre dés. Si vous renoncez **volontairement** à votre tour de jeu, vous recevrez deux tonneaux de vivres, même si vous êtes bloqué par un calme plat ou par des dommages!



Les vivres:

Leur rôle est primordial. Sans nourriture et sans eau douce, l'expédition est condamnée.

Il est souhaitable d'avoir une bonne quantité de vivres d'avance, et de les utiliser au moment propice.

On se procure des vivres de différentes façons:

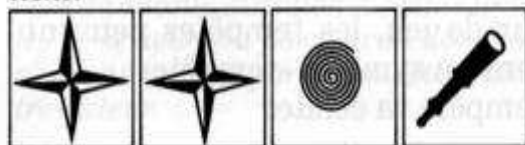
- au début de la partie, chaque joueur part avec 3 tonneaux de vivres.
- à proximité d'une île, on peut embarquer 1 tonneau de vivres pour chaque longue-vue obtenue aux dés.
- si on s'abstient volontairement de jeter les dés à son tour, on reçoit 2 tonneaux de vivres.
- plusieurs cartes Événement donnent droit à une plus ou moins grande quantité de tonneaux de vivres.
- Enfin, certains verres de longue-vue permettent d'augmenter ses provisions (voyez le chapitre «Terre en vue»).

ATTENTION: personne ne doit posséder **plus de 8 tonneaux** en même temps. Tout tonneau de vivres supplémentaire retourne immédiatement dans la réserve du jeu.

Grâce aux tonneaux de vivres, chaque joueur peut tenter d'améliorer ses résultats aux dés. Après un premier jet, on peut décider de relancer tous les dés, ou d'en garder un ou plusieurs et de relancer le reste.

Il suffit de rendre un tonneau à la réserve du jeu pour profiter de cette possibilité. Si vous êtes pas encore satisfait, rendez un deuxième tonneau et recommencez, et ainsi de suite. Une seule limitation: il est interdit de relancer les dés après avoir utilisé un dé déjà sorti.

Exemple: Antoine se trouve sur une case du secteur le plus à l'ouest et aimerait vraiment découvrir l'Amérique. Il jette les 4 dés et obtient:





Comme il n'a aucun intérêt à se déplacer ni à provoquer une rafale de vent, il ne garde que la longue-vue et relance les 3 dés, après avoir rendu un tonneau de vivres:



Il gagne une deuxième longue-vue, mais ça ne lui suffit pas. Il garde les deux dés longue-vue, rend un deuxième tonneau pour pouvoir relancer les deux dés restants:



Son troisième jet ne lui rapporte pas de longue-vue supplémentaire. Antoine en reste là.

LES DANGERS:

Ils sont toujours là, menaçants. Les caravelles peuvent être prises dans une violente rafale de vent, subir une tempête, voire un ouragan qui les pousse sur les récifs, à la côte ou provoque une collision avec un autre navire.

La tempête:

Le seul endroit protégé est la case départ. Les caravelles y sont à l'abri de la tempête (même si elle est provoquée par une carte Événement).

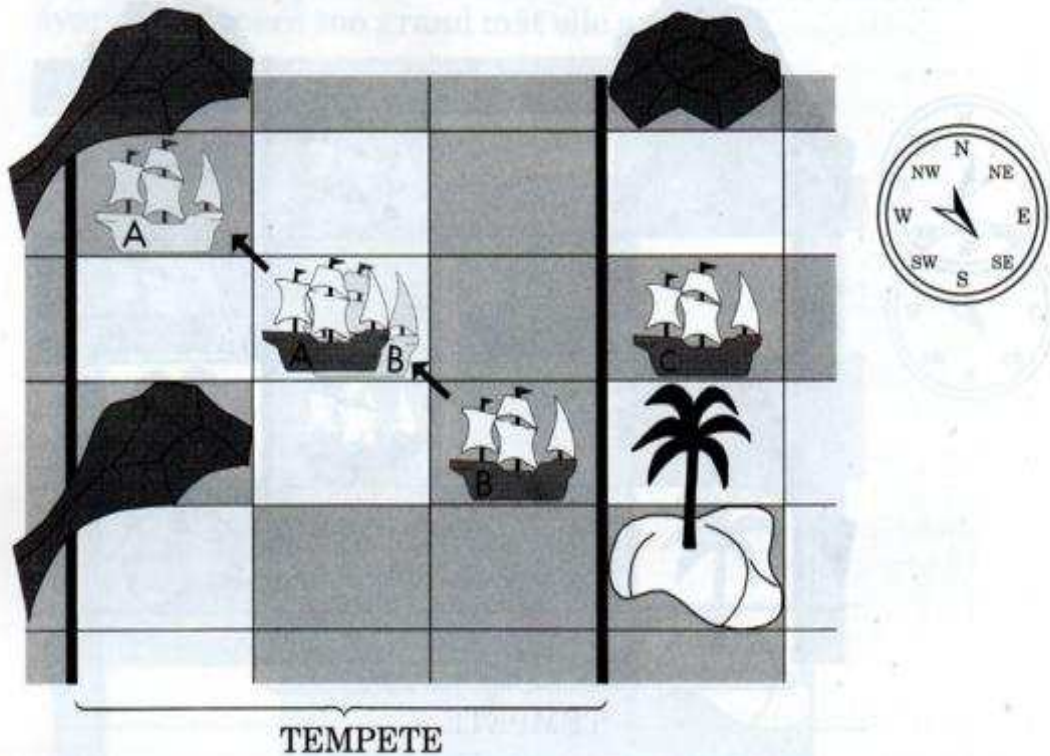
Il n'y a pas de tempête pendant le premier tour de jeu: les dés qui portent le symbole «tempête» ne comptent pas au premier tour.

À partir du deuxième tour de jeu, les tempêtes peuvent éclater. Le joueur qui obtient un symbole «tempête»:

- choisit le secteur où la tempête va éclater

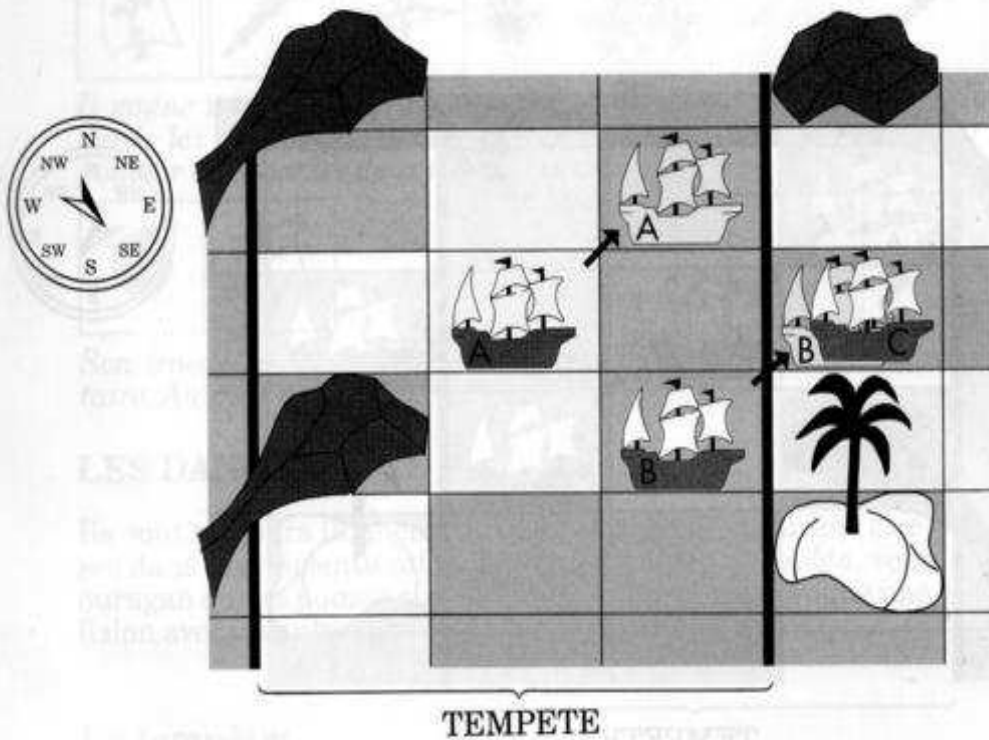


- fait tourner la flèche de la rose des vents
- déplace toutes les caravelles du secteur d'une case dans le sens de la flèche, **toutes en même temps**, pour éviter les collisions



Une tempête éclate dans le secteur central (3 colonnes de cases). La flèche de la rose des vents indique le nord-ouest (N.W.); les deux caravelles A et B qui se trouvent dans ce secteur se déplacent d'une case dans cette direction. Comme le déplacement est simultané, elles ne se heurtent pas; aucun dommage à signaler. La caravelle C n'est pas touchée par la tempête, puisqu'elle se trouve dans un autre secteur.

Toutes les collisions ne peuvent pas être évitées. Il arrive qu'une caravelle chassée par la tempête arrive sur une case d'un autre secteur déjà occupée



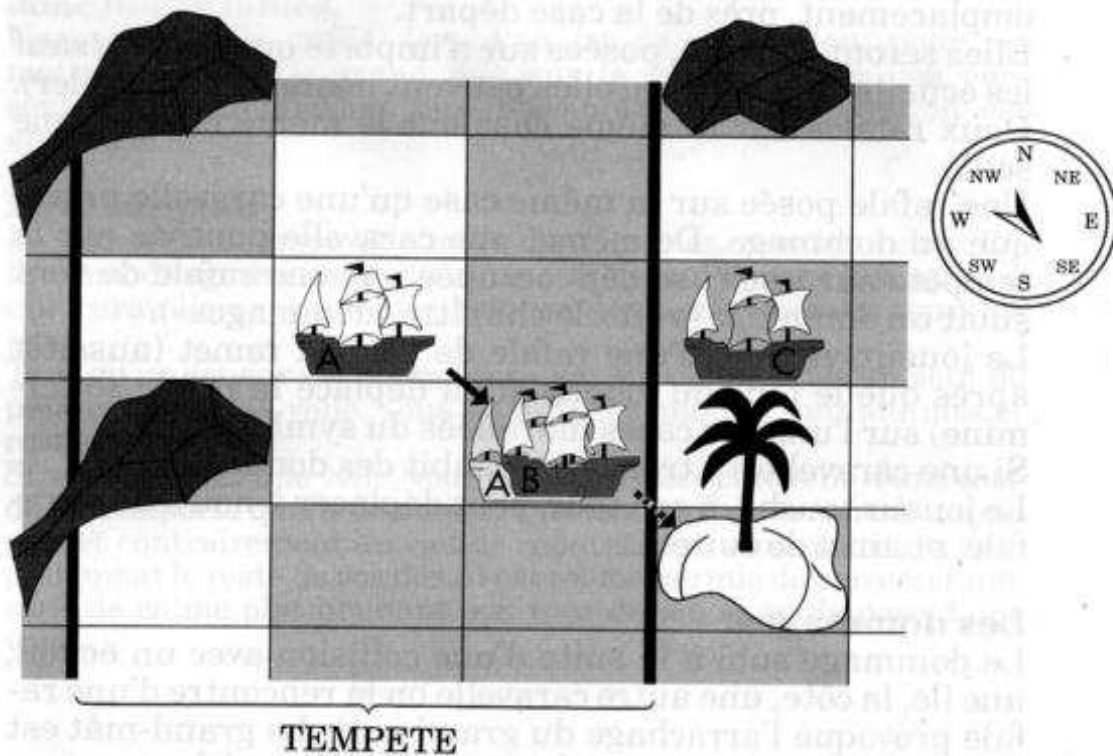
C'est le même exemple, mais la flèche indique une autre direction: nord-est (N.E.). Seules les caravelles A et B sont concernées par la tempête. La caravelle A se déplace d'une case vers le N. E. Mais la caravelle B heurte la caravelle C, qui reste sur place: les deux caravelles subissent des dommages et perdent leur grand mât. B et C stationnent sur la même case.

Dans ce cas (et seulement dans celui-là), on admet que deux navires ou plus soient sur la même case (autre que la case départ) pendant un court moment.



Le plus grand danger pour une caravelle est de percuter un écueil, une île ou les côtes d'Espagne ou du Maroc. Dans ce cas, elle n'est pas déplacée. Elle reste sur sa case et perd son grand mât (voyez le chapitre «dommages»).

Il peut arriver qu'une autre caravelle heurte la caravelle avariée: elle perd son grand mât elle aussi.



Encore le même exemple, avec une nouvelle direction: sud-est (S.E.). La caravelle B percute un récif (dommage!), mais reste sur sa case de départ. La caravelle A ne peut éviter la caravelle B en se déplaçant d'une case vers le S. E. et subit à son tour un dommage qui lui fait perdre son mât. A et B restent sur la même case.



Si une tempête oblige en principe une caravelle sur une case de bordure à sortir du plateau de jeu, le déplacement n'est pas effectué. Elle reste à sa place et ne subit pas de dommages.

Les rafales de vent:

Au début de la partie, les deux rafales sont posées sur leur emplacement, près de la case départ.

Elles seront, ensuite, posées sur n'importe quelle case (sauf les écueils ou les îles, qu'elles peuvent néanmoins survoler). Deux rafales sur la même case ont le même effet qu'une seule.

Une rafale posée sur la même case qu'une caravelle provoque un dommage. De même, une caravelle poussée par la tempête sur une case déjà occupée par une rafale de vent subit un dommage (voyez le chapitre «dommages»).

Le joueur victime d'une rafale de vent la remet (aussitôt après que le tour du joueur qui a déplacé la rafale se termine) sur l'une des cases marquées du symbole rafale.

Si une caravelle s'y trouve, elle subit des dommages.

Le joueur touché, à son tour, peut déplacer à nouveau la rafale, et ainsi de suite...

Les dommages:

Le dommage subi à la suite d'une collision avec un écueil, une île, la côte, une autre caravelle ou la rencontre d'une rafale provoque l'arrachage du grand-mât. Le grand-mât est retiré de la coque, et posé devant le joueur malchanceux.

Un dommage termine **immédiatement** le tour de jeu d'un joueur. Les dés qui n'auraient pas encore été joués sont perdus, et le tour du joueur suivant commence aussitôt.

La caravelle démâtée ne peut pas subir d'autres avaries. Il existe donc deux sortes de navires: les caravelles intactes, et les caravelles démâtées.



Sans grand mât, les caravelles endommagées ne peuvent pas bouger. La tempête les poussera éventuellement d'une case, mais sans leur infliger de nouveaux dégâts.

Pour réparer sa caravelle, il faut essayer de sortir le dé dont le symbole est une voile en faisant un «**jet de réparation**». A votre prochain tour de jeu, jetez les dés, et recommencez si vous le pouvez, en rendant des tonneaux de vivres, jusqu' à obtenir la voile. **Tous les autres symboles demeurent sans effet, donc inutilisables.**

Une seule voile suffit, lors d'un jet de réparation, pour remettre en place le grand mât sur la caravelle. Les dés passent au joueur suivant aussitôt après que la réparation est effectuée.

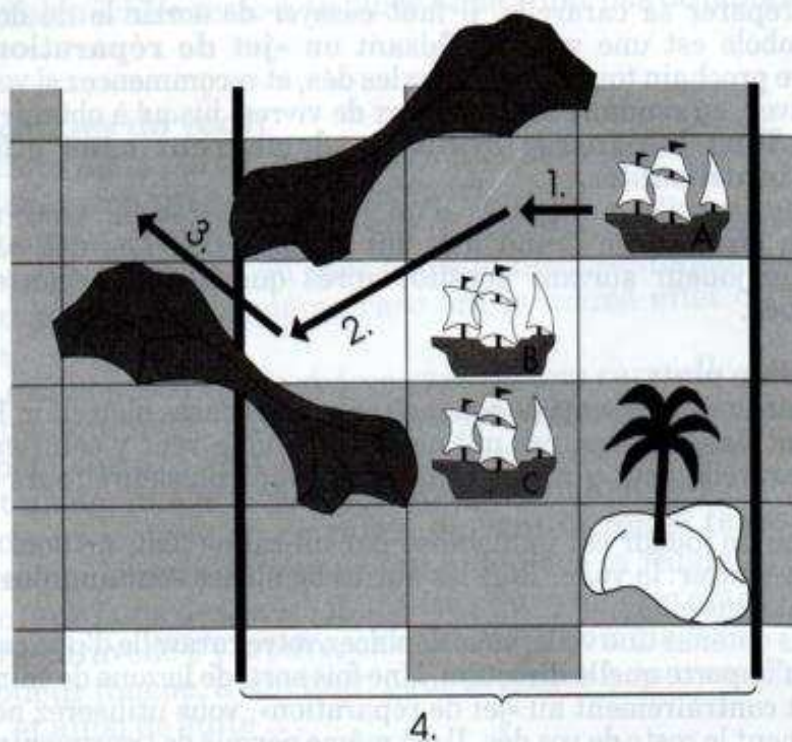
Le calme plat:

Le plateau est parsemé de zones de calme: les cases bleu clair. Elles sont dangereuses, car nul ne sait quand le vent y soufflera; une caravelle peut y rester bloquée pendant plusieurs tours de jeu.

Tant qu'un joueur est immobilisé par un calme plat, un seul dé peut le sauver: la voile. Tous les autres symboles sont annulés et restent sans effet.

Si vous obtenez une voile, vous déplacez votre caravelle d'une case dans n'importe quelle direction. Une fois sorti de la zone de calme plat et contrairement au «jet de réparation», vous utiliserez normalement le reste de vos dés. Il est même permis de traverser une zone de calme plat pendant son tour de jeu si on dispose d'une voile.





C'est au tour du joueur de la caravelle A de lancer les dés: 2 roses des vents, 1 voile et 1 tempête.

- 1 - Il déplace sa caravelle d'une case vers l'ouest (rose des vents)*
- 2 - Puis d'une case vers le sud-ouest (deuxième rose des vents), sur une zone de calme plat*
- 3 - Et enfin vers le nord-ouest (voile), car seule la voile peut le sortir d'une zone de calme plat!*
- 4 - Pour terminer, A fait éclater la tempête dans le secteur qu'il vient de quitter pour essayer de gêner ses deux concurrents B et C.*



Il est parfois utile d'entrer volontairement, même sans voile, dans une zone de calme. Mais rappelez-vous que dès le moment où vous vous trouvez dans une zone de calme, les dés ne sont plus utilisables, à l'exception de la voile: votre tour prend donc immédiatement fin.

Si vous obtenez plusieurs voiles en même temps, vous traverserez autant de cases calme plat.

LA DECOUVERTE:

Tous les efforts des navigateurs tendent vers un seul objectif: la découverte du Nouveau Monde. La longue-vue vous permettra, peut-être, de découvrir l'une des nombreuses îles (les Antilles, les Bahamas...) qui bordent la côte de l'Amérique centrale.

Les cartes Evénement:

Chaque fois qu'on lance les dés et qu'on tombe sur une longue-vue, on peut prendre une carte Evénement.

Si on obtient plusieurs longues-vues, on peut prendre plusieurs cartes, mais **l'une après l'autre**: une par dé.

En effet, l'une des cartes pourrait être un ouragan provoquant des dommages à la caravelle du joueur; son tour prendrait immédiatement fin en ce cas: il n'aurait pas le droit d'utiliser les dés restants, les symboles longue-vue entre autres.

Certaines cartes Evénement portent une petite étoile: elles doivent être lues à haute voix, et leurs instructions immédiatement appliquées. Toutes les autres cartes peuvent être conservées, et gardées secrètes par les joueurs: ils les posent, face cachée, devant eux.

A votre tour de jouer, au moment qui vous convient (donc: avant de lancer les dés, pendant ou après), vous pouvez jouer une de vos cartes secrètes. Eventuellement en plus d'une carte qui porte une petite étoile.

Les cartes utilisées sont empilées, face visible, pour former la défausse. Si la pile des cartes à prendre vient à s'épuiser, on mélange bien la pile de défausse: elle remplace la pile des cartes à prendre.

Les joueurs dont les caravelles sont immobilisées (dommages ou zone de calme plat) peuvent malgré tout jouer une carte à leur tour.



**Instructions données par les cartes:
cartes étoilées**

- VIVRES (13):** *Recevez aussitôt la quantité de tonneaux inscrite sur la carte (jamais plus de 8 tonneaux en stock par joueur)*
- MUTINERIE (2):** *Rendez aussitôt un tonneau de vivres ou passez le prochain tour (vous ne recevez pas 2 tonneaux de vivres en ce cas, puisque vous ne passez pas volontairement votre tour!)*
- OURAGAN (2):** *Tournez la flèche de la rose des vents et déplacez toutes les caravelles d'une case dans la direction indiquée*
- BROUILLARD (4):** *Déplacez toutes les caravelles d'une case dans la direction donnée par la carte.*

Cartes sans étoile:

- VENTS FAVORABLES (4):** *Quand vous jouerez cette carte, déplacez votre caravelle de deux cases supplémentaires. La carte vents favorables permet de quitter une zone de calme plat ou de la traverser.*
- BON VENT! (2):** *Rejouez aussitôt après votre tour de jeu normal, avec toutes les conséquences entraînées par ce tour de jeu supplémentaire.*
- RAFALE DE VENT (3):** *Déplacez les rafales de vent de 2 (ou de 3, suivant le cas) cases supplémentaires.*
- CHARPENTIER (3):** *Jouée au début de votre tour (donc avant de jeter les dés) la carte charpentier vous permet de réparer le grand mât et de déplacer ensuite votre caravelle. (Elle a donc le même effet que la voile dans un «jet de réparation». Assitôt après, jetez les dés comme dans un tour de jeu normal).*
- BEAU TEMPS (6):** *C'est la seule carte jouable à tout moment, donc même en dehors de votre tour de jeu.*



Lorsqu' un joueur annonce une tempête dans un secteur donné, on peut jouer cette carte, avant qu'il tourne la flèche, pour annuler la tempête. Si le joueur a d'autres dés avec le symbole Tempête, ils sont tous annulés par le beau temps.

TERRE EN VUE!

Le but du jeu est de découvrir l'Amérique. Il importe donc de filer aussi vite que possible vers les deux derniers secteurs (marqués d'une longue-vue) pour tenter d'apercevoir une terre à l'horizon. Lorsque une caravelle se trouve sur une case normale de l'un de ces deux secteurs, le joueur auquel elle appartient essaiera de sortir une ou plusieurs longues-vues aux dés, pour pouvoir adapter sur la longue-vue un ou plusieurs des verres qui sont étalés dans le dernier secteur à l'ouest, sur l'emplacement de l'Amérique.

Les verres de longue-vue contiennent 3 vues différentes:

- Rien d'autre que le ciel et la mer (3): rien en vue!
- Une île déserte (7): vous êtes sur la bonne voie. Profitez-en pour refaire vos provisions en prenant un tonneau pour chaque palmier visible (mais rappelez-vous que votre stock est limité à 8 tonneaux).
- Une île habitée (5): ça y est! vous avez découvert l'Amérique!

Les verres ciel-mer et île déserte sont déposés près du plateau de jeu après avoir été vus. On ne les utilise plus pendant la partie. Le joueur qui trouve une île habitée la pose devant lui: c'est la preuve de sa découverte. Elle lui appartient et personne ne peut s'en emparer.



Après avoir découvert une île habitée, vous ne vous servirez plus de la longue-vue. Si, en jetant les dés, le symbole longue-vue apparaît, prenez une carte, ou un tonneau de vivres si vous longez l'une des deux îles.

Rentrez aussi vite que possible en Espagne. Vous pouvez prendre la direction de l'est pendant le même tour de jeu aussitôt après votre découverte; les règles sont les mêmes que pour le voyage aller.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui ramène sa caravelle dans la case de départ (après avoir acquis une île habitée) gagne la partie: il a rempli la mission qui lui a été confiée par la reine d'Espagne.





Résumé des règles du jeu

BUT

Découvrir l'Amérique et rentrer le premier en Espagne.

PRÉPARATION

- 1 navire par joueur, sur la case de départ entre l'Europe et l'Afrique
- 3 tonneaux de vivres par joueur
- Posez les tonneaux restants à côté du plateau
- Disposez sur leur emplacement du plateau de jeu les îles, les récifs et les deux rafales de vent
- Mélangez les verres de longue-vue et posez-les, face cachée, sur la gauche du plateau de jeu (sans cases).

LE JEU

LES DES:

Jetez les 4 dés et selon ce qui sort:

Rose des vents:

- Déplacez votre navire d'une case (direction à votre choix)

Voile:

- Déplacez votre navire d'une case (comme avec la rose des vents)
- ou sortez-le d'une zone de calme plat
- ou réparez le grand mât

Rafale:

- Déplacez une rafale d'une case – Direction à votre choix

Tempête:

- Annoncez dans quel secteur et tournez la flèche
- Tous les navires du secteur sont déplacés d'une case dans la direction indiquée par la flèche (La carte beau temps annule la tempête)



Longue-vue:

- Prenez une carte
- ou, près d'une île, prenez un tonneau
- ou regardez avec la longue-vue (seulement dans les deux secteurs ouest marqués d'une longue-vue)

VIVRES:

- Vous pouvez relancer les dés autant que vous le souhaitez en rendant un tonneau à chaque fois
- Si vous passez volontairement votre tour, prenez 2 tonneaux
- Vous avez le droit de posséder 8 tonneaux, pas plus

DANGERS:

- Collision avec un écueil, une île, un autre navire ou rafale de vent sur la même case: le navire perd son grand mât
- Sans grand mât, un navire est immobilisé. Un «jet de réparation» qui fait apparaître la voile permet de remettre le grand mât en place; vous reprenez la partie au tour suivant
- Calme plat: il faut une voile pour sortir le navire de la zone de calme. Les autres dés sont utilisés après la voile; tous les dés sont perdus si la voile ne sort pas.

LES CARTES EVENEMENT:

Chaque dé longue-vue permet de prendre une carte

- Les cartes avec une étoile sont jouées immédiatement
- Les autres cartes peuvent être conservées
- Ne jouez qu'une seule carte par tour de jeu, en plus d'une carte avec étoile

VERRES DE LONGUE-VUE:

Votre navire est sur l'un des deux derniers secteurs ouest (marqués d'une longue-vue). jetez les dés; par longue-vue sortie, prenez un verre de longue-vue et regardez:

- La mer, sans île: tant pis
- une île déserte: 1 tonneau par palmier
- une île habitée: l'Amérique!



Les verres sont mis hors jeu, sauf l'île habitée, gardée par celui qui l'a découverte.

Le découvreur rentre en Espagne en naviguant comme à l'aller.

FIN DE LA PARTIE

Muni de l'île habitée, rejoignez la case départ le premier avec votre navire pour gagner la partie.

