



C'était au temps où l'on ne connaissait les lointains pays de l'Orient que par ouï-dire et où ils semblaient inaccessibles et mystérieux. Nos ancêtres du Moyen Age s'imaginaient que la terre était un disque et non une sphère, ce qui retenait les marins d'alors, remplis de crainte superstitieuse, d'aller à la découverte des mondes inconnus au-delà des océans.

Le commerce avec les riches pays aux épices d'Extrême-Orient était dominé par les Arabes, mais tout allait changer au XV^e siècle. Quelques navigateurs déterminés se firent un devoir, à la demande de leur roi, de trouver la route des Indes et d'ouvrir ainsi à leur patrie les richesses du monde des épices. Parmi les capitaines les plus célèbres, on trouve:



James Cook:

L'Anglais Cook prit la mer en 1768 avec l'ordre de découvrir un continent encore inconnu, l'Australie. Sa croisière le conduisit vers les îles du Pacifique jusqu'en Nouvelle-Zélande.



Christophe Colomb:

Comme Magellan, il voulut atteindre les Indes par la route de l'Ouest et découvrit en 1492 la côte américaine, que ses contemporains allaient appeler le Nouveau-Monde, mais que lui tint jusqu'à sa mort pour la côte ouest de l'Inde.



Pedro Alvarez Cabral:

C'est avec l'idée de refaire le voyage de Vasco da Gama vers les Indes et de prendre possession d'autres territoires pour le Portugal que Cabral prit la mer. Détourné de sa route par des vents contraires, il atteignit la côte brésilienne. De là, il reprit sa route initiale et continua son voyage jusqu'à la côte indienne de Malabar.



Bartolomeo Diaz:

navigateur portugais, qui explora les côtes ouest-africaines et qui le premier atteignit en 1487 le Cap de Bonne-Espérance à la pointe sud de l'Afrique.



Vasco da Gama:

il suivit les traces de son compatriote Diaz, doubla le Cap de Bonne-Espérance et atteignit en 1498 la côte indienne.



Ferdinand Magellan:

bien que natif du Portugal, il tenta d'atteindre, à la demande de la Couronne espagnole, les pays aux épices d'Orient en partant vers l'ouest. Il découvrit la route que l'on appela d'après son nom, de Magellan le long des côtes sud-américaines et parvint aux Philippines.

But du jeu:

Chaque joueur est l'un des plus célèbres navigateurs. Ils prennent la mer avec leur navire afin de découvrir les épices demandées par leur roi. Lors de leur retour, qui peut être rendu plus difficile par des vents contraires ou facilité par des vents favorables, ils font part de leurs découvertes au roi. Le premier qui a trouvé trois épices gagne le jeu.

Préparation:

- 1) Avant la première partie, séparer les 13 cartes d'instruction, les 13 sacs en jute ainsi que les 6 pions de la planche prédécoupée. Les sacs en jute et les pions seront fixés sur les socles noirs. Ensuite on apposte les petits autocollants sur le fond des socles des sacs en jute (voir illustration).
- 2) Mélanger les sacs en jute et les placer à côté des cases brunes (sur le cordage). Personne ne doit savoir où se trouve telle ou telle épice.
- 3) Chaque joueur choisit un navire et le pose dans le port d'attache.
- 4) Mélanger les cartes d'instruction, les poser à côté du roi, la première étant découverte.
- 5) Les joueurs déterminent aux dés celui qui commence.

Règle du jeu:

Les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. On joue toujours avec deux dés. Les navires prennent la mer à partir du port d'attache.

Rendre compte au roi:

Dès que l'on arrive à la case du sablier, on peut tout de suite répondre à la question posée par la carte retournée, à savoir par ex. «La noix de muscade se trouve dans tel sac en jute». On prend le sac en question et vérifie sans que les partenaires voient ce qu'il y a dedans.

Si c'est un MAUVAIS SAC, le joueur le repose sans un mot et doit retourner au port d'attache d'où il repartira.

Si c'est le BON SAC, on montre l'image de l'épice puis on la remet à sa place et on reçoit en récompense la carte d'instruction. Ensuite on découvre la prochaine carte et le tour passe au suivant.

L'explorateur chanceux peut, lorsque c'est à nouveau son tour, répondre à la nouvelle question ou jeter les dés et repartir pour un nouveau voyage.

Un capitaine qui attend d'être admis auprès du roi peut être renvoyé au port d'attache si un autre explorateur arrive sur sa case.

Vents favorables:

Si un joueur fait un doublet (même nombre de points sur les deux dés), il peut, selon ce qui lui convient le mieux, choisir entre:

- aller sur n'importe quelle case brune vide et regarder sous le sac en jute correspondant,
- aller demander une audience auprès du roi, c.-à-d. jusqu'à la dixième case avant le sablier,
- recevoir une nouvelle mission du roi. Les cartes seront alors mélangées à nouveau et une nouvelle carte retournée. Si c'est la même qu'auparavant, elle subsistera.

Voyage de découverte:

Chaque dé sera joué individuellement. On peut commencer avec le plus petit ou le plus grand nombre de points et avancer dans chaque sens, en avant ou en arrière. Mais tous les points d'un dés doivent être joués dans le même sens. On peut doubler les navires adverses en comptant la case occupée par eux.

Vents contraires:

Si, d'après le nombre de points un navire arrive tout juste sur une case occupée, le bateau qui l'occupe doit retourner au port d'attache et repartira de là.

Découverte des épices:

Celui qui tombe exactement sur une case brune peut regarder sous le sac en jute qui se trouve à côté, quelle est l'épice qui pousse à cet endroit. En regardant, il prendra bien soin que ses partenaires ne voient pas ce qui y est caché.

Audience chez le roi:

Celui qui a découvert l'épice qui est demandée par la carte supérieure peut courir chez le roi. Mieux vaut cependant que les partenaires ne remarquent pas tout de suite son intention, car ils tenteraient peut-être de le renvoyer au port d'attache.

Cependant, le roi ne donne audience qu'à une certaine heure de la journée. On doit donc tomber exactement sur la case marquée d'un sablier. On peut y parvenir avec les points d'un seul dé, ceux de l'autre dé étant alors perdus. Le cas échéant, il faudra passer devant le roi jusqu'à ce que les dés permettent de parvenir au sablier.

Les points du doublet ne seront pas joués si on l'utilise comme vent favorable. Si on renonce à cet avantage, on peut bien entendu les employer pour avancer.

Fin du jeu:

Le premier à avoir découvert trois épices et donc à avoir reçu en récompense trois cartes d'instruction a gagné la partie.

Indications tactiques:

L'observation du comportement des partenaires est aussi importante que la recherche personnelle, car il ne faut pas rendre trop facile la possibilité de parvenir jusqu'au roi à ceux qui ont trouvé la réponse. Il est parfois moins grave d'ignorer l'emplacement de l'épice recherchée, car grâce à un vent favorable, peut apparaître une question dont on connaît la réponse. Il n'est bien sûr pas permis de changer les sacs de place pendant le jeu.



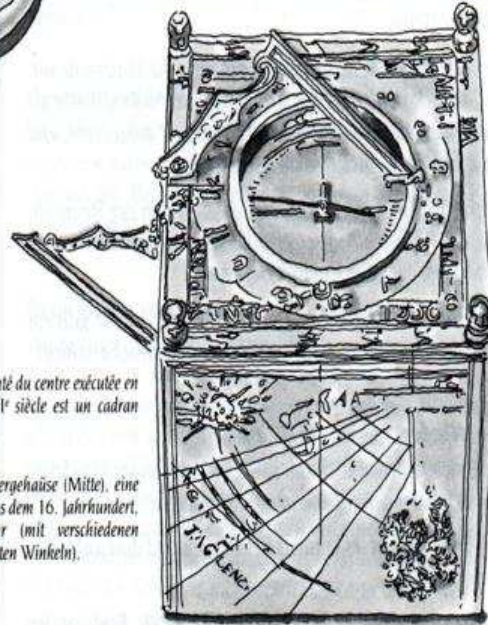
Un cadran portable allemand du XVII^e siècle (boussole) en écaille de tortue et d'argent.

Tragbarer Quadrant, aus Schildpatt und Silber, Deutschland, 17. Jahrhundert.



Compendium astronomique en cuivre doré et argenté (instrument à usages multiples). Il fut probablement exécuté par Schissler d'Augsbourg vers 1600.

Astronomisches «Compendium» (Instrument mit mehreren Verwendungszwecken) aus vergoldetem und versilbertem Kupfer. Vermutlich geschaffen von Schissler in Augsburg, um 1600.



La boîte en cuivre argenté du centre exécutée en Allemagne au XVI^e siècle est un cadran solaire à faces multiples.

Das versilberte Kupfergehäuse (Mitte), eine deutsche Arbeit aus dem 16. Jahrhundert, bildet eine Sonnenuhr (mit verschiedenen Ebenen) (mit komplizierten Winkeln).