

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

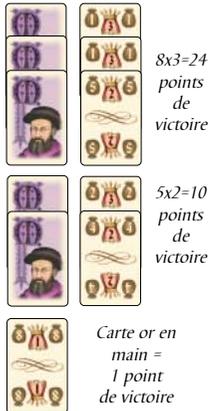


Le décompte des points

Après que la dernière carte explorateur de la troisième année a été mise aux enchères, et que les joueurs ont pris les cartes or auxquelles ils ont droit à la fin de la troisième année, la troisième et dernière année est terminée et on procède au décompte des points.

Le joueur qui a acheté la dernière carte explorateur compte ses points en premier, en procédant ainsi: Il additionne tout d'abord les valeurs en points de victoire des couronnes des cases sur lesquelles se trouvent ses navires. Si plusieurs navires sont sur la même case, les points sont comptés pour chaque navire. Il ajoute ensuite au total les points de victoire donnés par les couronnes des cartes or qu'il a encore en main. Il prend deux de ses navires et les utilise pour noter son score sur les pistes de score (un navire pour les dizaines, l'autre pour les unités). Les autres joueurs, en sens horaire, comptent leurs points de la même manière.

Rouge calcule son score en dernier



Rouge marque **0** points pour **Marco Polo**, **1** point pour **Vasco de Gama**, et **1** point pour les cartes qu'il lui reste en main. Il avait en effet choisi de se concentrer sur **Magellan**. La première année, il avait acheté 2 cartes Magellan, et placé sous l'une d'elles une carte or de valeur 1, et sous l'autre une carte de valeur 2. La deuxième année, il était parvenu à acquérir les deux cartes Magellan, et avait placé sous elles des cartes or de valeurs 1 et 4. La troisième année, Rouge a pu aisément acheter la seule carte Magellan disponible, et a placé en dessous une carte or de valeur 5. Il marque ainsi **8x3=24** points de victoire pour son set de trois cartes et **5x2=10** pour son set de deux cartes. Rouge a donc pour l'instant un total de **36 points de victoire**.

Il doit maintenant s'occuper de **Pizarre**. Il pioche tout d'abord une carte or 5, puis un 6, puis un 2 (c'est la valeur en or qui est prise en compte). Il pourrait s'arrêter là et marquer **13** points, ce qui lui ferait un total de 36+13=49. Bleu ayant 52 points, Rouge décide de prendre des risques pour tenter de le battre, et pioche encore une carte or: c'est un 8, ce qui fait un total de 21 - le maximum de 20 est dépassé, et Rouge ne parque donc **aucun** point de victoire pour Pizarre. Avec ses **36 points**, il est néanmoins deuxième.

Le score de rouge en détail	
Marco Polo 0	Pizarre 0
Vasco de Gama 1	cartes or 1
Magellan 34	36 points de victoire

Le score de Pizarre : 0 points !



Tom Lehmann

Magellan

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs de ce jeu, et tout particulièrement: Jim Boyce, Andrew Conway, David desJardins, Catherine Eastman, Peter Eastman, Barry Eymon, Dave Helmbold, Dieter Hornung, Nathali Klingen, Chris Lopez, André Maack, Andreas Maszuhn, Ron Sapolsky, Karl-Heinz Schmiel, Schorsch, Vanessa Teague, Andreas Trieb, Alex Weiß, Volker Weitzel, Hannes Wildner et Tom Woods.

© 2002 Hans im Glück Verlags-GmbH

Des questions ? Des critiques ? Des remarques ?

écrivez-nous à info@hans-im-glueck.de

ou par la poste à : Hans im Glück Verlag, Birnauerstr.15, 80809 München, Allemagne

ou encore par fax: 089/302336

Tous les détails sur nous, nos jeux, leurs auteurs, sont sur notre site web:

www.hans-im-glueck.de

Traduction française : Bruno Faidutti

MAGELLAN - un jeu d'enchères tactique et mouvementé, pour 3 à 6 joueurs, à partir de 12 ans

Vous voici revenus au temps des grands explorateurs, des Marco Polo, des Vasco de Gama, des Christophe Colomb, des James Cook, des Magellan et autres Pizarre, des hommes qui ont découvert de nouvelles terres, de nouveaux continents.

Les joueurs tiennent le rôle des rois et des reines qui désirent s'offrir les services des explorateurs mercenaires, afin d'accroître leurs possessions et leur prestige. Chaque prince offre donc de financer des expéditions, et chaque explorateur se vend au plus offrant, et part pour son compte découvrir le monde. Chacun des explorateurs a ses forces et ses faiblesses, et c'est donc en toute connaissance de cause que les joueurs font leur choix et s'attachent, à prix d'or, la loyauté des meilleurs, des plus courageux... des plus rentables aussi.

MATÉRIEL

36 cartes explorateur, 6 de chaque personnage



face

dos

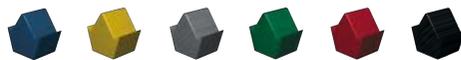
63 cartes or, de valeur 1 à 9, 7 de chaque



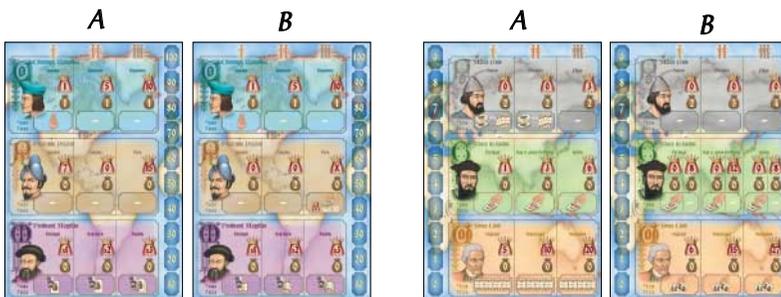
face

dos

36 navires, 6 de chaque couleur



2 plateaux de jeu recto-verso (4 combinaisons possibles)



Marco Polo



Face A (échangez des cartes or à la fin de l'année)

Première et deuxième cases: À la fin de première et deuxième années, un joueur ayant un navire sur la case Marco Polo de l'année peut, après que tous les joueurs ont pioché leurs cartes or, échanger certaines de ses cartes or. **Chaque navire** sur la case lui donne le droit de défausser jusqu'à trois cartes or de sa main puis de piocher le même nombre de cartes en remplacement et de les mettre dans sa main.



Troisième case: pas de capacités spéciales.

Face B: pas de capacités spéciales



Vasco de Gama (piochez immédiatement des cartes or)



Face A

Première case: Lorsqu'un joueur remporte une enchère pour une carte Vasco de Gama, il pioche immédiatement une carte or et l'ajoute à sa main.

Deuxième et troisième cases: Le joueur pioche immédiatement deux ou trois (selon l'année) cartes or et les ajoute à sa main.

Face B

Première, deuxième et troisième cases: Un joueur qui remporte une enchère pour une carte Vasco de Gama et place ou déplace son navire doit **immédiatement** décider s'il met son navire sur la partie gauche ou sur la partie droite de la case. S'il choisit la partie gauche, il peut immédiatement piocher 1, 2 ou 3 (selon l'année) carte(s) or et les ajouter à sa main. S'il choisit la partie droite, il ne reçoit aucun avantage immédiat mais marquera en fin de partie, si son navire est sur cette case, le nombre de points de victoire indiqué.



Première année: Rouge et Bleu ont tous deux choisi la partie gauche de la case, et piochent donc chacun une carte or qu'ils ajoutent à leur main. Vert choisit de mettre son navire sur la partie droite de la case. Il ne pioche pas de cartes, mais marquera 8 points de victoire si, à la fin de la partie, son navire est toujours sur cette case.



Deuxième année: Rouge et Bleu ont tous deux choisi d'avancer leur navire sur la partie gauche de la case. Ils piochent chacun deux cartes or.



Troisième année: Bleu achète la carte Vasco de Gama de la troisième année, et avance son navire sur la partie droite de la troisième case. Il ne pioche pas de carte or.

Durant la phase finale de décompte des points, vert et bleu marquent chacun 8 points de victoire pour leurs navires de Vasco de Gama. Rouge ne marque rien.

James Cook



Face A (cartes or faces visibles)

Première, deuxième et troisième années: Un joueur qui achète aux enchères une carte Cook doit **immédiatement** poser toutes les cartes or de sa main, faces visibles, dans sa cour. Jusqu'à la fin de l'année, il jouera donc cartes visibles. S'il n'a plus de cartes or en main, cela est sans effet. Si, dans la suite de l'année, il achète une carte Vasco de Gama et choisit de piocher des cartes or, il les pose également faces visibles. À la fin de l'année, avant de piocher de nouvelles cartes or, il reprend ses cartes or dans sa main.



Face B (perte d'une carte or)

Première, deuxième et troisième années: Lorsqu'un joueur achète aux enchères une carte Cook, son voisin de gauche doit **immédiatement** tirer une carte or, au hasard, de sa main et la défausser face visible. Un joueur qui achète une carte Cook doit donc, en sus du prix de son enchère, perdre une carte or de sa main, au hasard. Un joueur ne peut pas enchérir pour une carte Cook si, après avoir payé, il ne lui restera plus de carte or en main.



Les capacités des explorateurs

Les capacités particulières de chaque explorateur peuvent être utilisées par les joueurs qui ont acheté leurs services. Certaines de ces capacités doivent être utilisées immédiatement, lorsqu'un navire est placé ou déplacé sur la case correspondante, tandis que d'autres peuvent être utilisées plus tard dans la partie. Certaines cases n'amènent pas de capacités particulières. Certains explorateurs ont des capacités différentes sur les deux faces (A et B) des plateaux de jeu.

Christophe Colomb



Les faces A et B sont identiques

Première case (veto): les cartes Christophe Colomb de la **première année** peuvent être utilisées comme veto lors d'une enchère ultérieure.

Lorsqu'un joueur, durant la première année, achète une carte Christophe Colomb, il la pose **face visible** dans sa cour. À tout moment, durant n'importe quelle année, il peut, au moment où le commissaire priseur met une nouvelle carte explorateur aux enchères, utiliser son pouvoir de **veto**.

Avant que le premier joueur n'ait passé ou fait une offre, le propriétaire d'une carte Christophe Colomb de la première année encore face visible peut annoncer "**veto - cette carte sera mise aux enchères plus tard**". Le commissaire priseur place alors la carte explorateur sous la pile de cartes explorateur de l'année, et elle sera mise aux enchères en dernier. Le joueur qui a utilisé son veto retourne sa carte Christophe Colomb face cachée, et ne pourra donc pas l'utiliser une seconde fois. Le commissaire priseur retourne la carte explorateur suivante, et le jeu continue.

Deuxième et troisième cases : Pas de capacités spéciales. Les cartes Christophe Colomb des deuxième et troisième années ne donnent pas de droit de veto.



Francisco Pizarro



Face A: pas de capacités spéciales

Face B:

Première et deuxième cases : pas de capacités spéciales

Troisième case (points de victoire): Cette capacité est utilisée durant le décompte final des points. Le joueur compte d'abord les points rapportés par **tous** ses autres navires, puis ceux rapportés par ses cartes or, et finalement ceux rapportés par le navire sur la troisième case de Pizarro. Pour cela, il mélange la pioche et la défausse de cartes or, puis pioche des cartes or une à une, les plaçant face visibles dans sa cour. Au fur et à mesure qu'il pioche ces cartes, il en ajoute les valeurs **en or** (et non les points de victoire figurant sur les couronnes). Il peut s'arrêter à tout moment. S'il s'arrête avant que la valeur totale en or de ces cartes ne dépasse **20 ors**, il marque cette valeur en points de victoire supplémentaires. Si la valeur totale des cartes vient à dépasser **20 ors**, il a été trop avide et ne marque aucun point de victoire supplémentaire.



Ferdinand Magellan



Face A (placez une carte or de votre main sous la carte Magellan)

Première case: Un joueur qui remporte une enchère pour une carte Magellan la place **face visible** dans sa cour. Il doit immédiatement choisir une carte or **de sa main** (de préférence une carte avec 3 points de victoire) et la placer, face cachée, sous la carte Magellan. La carte Magellan lui a donc coûté, en fait, une carte or de plus que le montant de son enchère. Un joueur ne peut pas enchérir pour Magellan si, après avoir payé son enchère, il ne lui resterait aucune carte or en main.

Deuxième et troisième cases: La nouvelle carte Magellan que le joueur vient d'acquérir est placée, face visible, au dessus de la (des) carte(s) Magellan déjà en sa possession. Le joueur doit ensuite choisir de nouveau une carte or de sa main et la placer, face cachée, sous le set de cartes Magellan.

À la fin de la partie, les cartes or placées sous une carte Magellan rapportent un nombre de points de victoire égal à la somme des valeurs des couronnes de ces cartes multipliée par le chiffre indiqué sur la couronne de la case où se trouve le navire du joueur (plus de détails p.8).

Face B (placez une carte or de l'enchère sous la carte Magellan)

Première, deuxième et troisième cases: Les règles de décompte des points sont les mêmes que ci-dessus, mais la carte or placée par le joueur sous ses cartes Magellan est placée face visible, et doit être l'une des cartes utilisées pour acheter Magellan. Si le joueur a payé la carte Magellan avec plusieurs cartes or, il n'en place qu'une seule sous ses cartes Magellan et défausse l'autre.



Jaune, Bleu et Noir ont placé chacun une carte or sous leur carte Magellan.



Bleu et Noir avancent leurs navires et placent chacun une autre carte or sous leur carte Magellan.



Noir avance son navire sur la troisième case et place une troisième carte or sous ses cartes Magellan.

Avec la face B du plateau, les cartes or sont jouées faces visibles

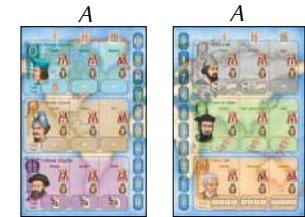
Principe du jeu

Les joueurs tiennent le rôle des rois et des reines qui dépensent leur or pour enrôler à leur service les plus sages et les plus intrépides explorateurs, afin qu'ils prennent possession en leur nom des terres nouvellement découvertes. Chaque explorateur se mettra au service de celui qui lui offrira le meilleur salaire.

Une partie se déroule en trois années. Pour la première année, chaque explorateur dispose de trois navires. Navigation et exploration n'étant pas de tout repos, chacun n'a plus que deux navires sous ses ordres pour la deuxième année, et un seul et unique pour la troisième année. Chaque aventurier a ses forces et ses faiblesses, et amène à son commanditaire des points de victoire, de l'or ou des capacités spéciales. Le vainqueur sera le joueur qui aura, à l'issue de la troisième année, le plus de points de victoire.

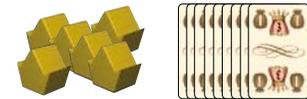
Mise en place

Les **deux plateaux de jeu** sont placés côté à côté. Pour la première partie, placez-les comme indiqué ci-contre. Pour vos parties suivantes, vous pourrez choisir l'une ou l'autre face de chaque plateau. Dans la suite des règles l'expression "le plateau de jeu" désigne l'ensemble de ces deux plateaux.

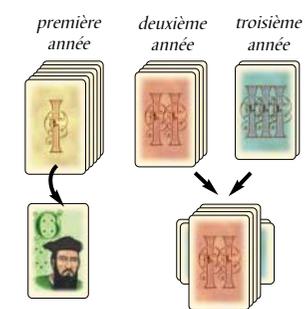


Chaque joueur prend 6 bateaux à sa couleur, et **un lot de 9 cartes or** de valeurs 1 à 9.

Les joueurs conservent leurs cartes or en main, cachées aux autres joueurs. Les cartes or restantes sont mélangées et placées en une pile, face cachée, à côté du plateau de jeu, pour constituer la pioche de cartes or. L'espace devant chaque joueur est appelé sa "cour".



Triez les **cartes explorateur** par année (indiquée par un I, II ou III au dos) et mélangez chaque pile séparément. Placez la pile de la troisième année (6 cartes), face cachée, à côté du plateau de jeu, puis placez au dessus, tête-bêche, la pile de la deuxième année (12 cartes). Un joueur quelconque est désigné comme commissaire priseur. Il place la pioche de cartes explorateurs de la première année (18 cartes) face cachée à côté de celle des années II et III. Durant toute la partie, le commissaire priseur retournera, une à une, les cartes mises en vente, en commençant par la première année.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue en trois années.

Chaque année se déroule comme suit :

1. Le commissaire priseur retourne la première carte explorateur et la met en vente.
2. Le vainqueur de l'enchère place l'un de ses navires sur le plateau de jeu (première année) ou avance l'un de ses navires (deuxième et troisième année), puis utilise les propriétés de la case où est parvenu son navire.
3. Les phases 1 et 2 sont répétées tant que la pioche de cartes explorateurs de l'année n'est pas épuisée.
4. Lorsque la dernière carte explorateur de l'année a été mise aux enchères, l'année se termine et les joueurs reçoivent des cartes or.
5. L'année suivante commence.

La partie se termine après la mise aux enchères de la dernière carte explorateur de la troisième année, et les joueurs comptent alors leurs points de victoire.

Les différentes phases du jeu:

1. Mise aux enchères des cartes explorateur

Le commissaire priseur prend la première carte de la poche de cartes explorateur de l'année et la place face visible sur la table. Il donne alors la parole au joueur qui a acheté la carte précédente, qui est le premier à pouvoir faire une offre (1 or ou plus) ou passer. Pour la première carte de la première année, c'est le commissaire priseur qui peut parler en premier.

Les enchères se poursuivent ensuite en sens horaire, chaque joueur à son tour pouvant soit surenchérir en faisant une offre supérieure, soit passer. Un joueur qui a passé se retire de l'enchère et ne peut plus faire d'offre pour cette carte. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé derrière l'un d'entre eux, et le meilleur enchérisseur achète la carte, c'est à dire les services de l'explorateur correspondant. Le commissaire priseur participe aux enchères comme les autres joueurs.

Les offres doivent être payées avec des **cartes or**, la valeur d'une carte étant indiquée par le chiffre sur le sac d'or. L'acheteur paie avec des cartes or (voir page 5) de sa main qu'il pose, faces visibles, sur la défaussee (à côté de la pioche de cartes or). Il prend ensuite la carte explorateur qu'il vient d'acheter et la place face cachée dans sa cour (exceptions: Colomb et Magellan, voir plus bas). Un joueur peut ainsi à tout moment vérifier quelles cartes il a achetées. Le joueur place ou avance ensuite l'un de ses navires sur le plateau de jeu pour indiquer de quel explorateur il vient d'acheter les services.

Important: La première année, tous les joueurs peuvent enchérir pour toutes les cartes explorateur (un joueur peut même acheter les trois cartes du même explorateur). La deuxième année, ne peuvent enchérir pour une carte explorateur que les joueurs qui ont acheté au moins une carte de ce même explorateur la première année. De même, la troisième année, ne peuvent enchérir pour une carte explorateur que les joueurs qui ont acheté au moins une carte de ce même explorateur la deuxième année.

Si personne n'enchère pour une carte, elle est retirée du jeu et on passe à la suivante.

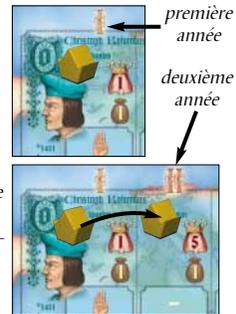


2. Placement ou déplacement d'un navire, capacités des explorateurs

La première année, les navires sont placés sur le plateau de jeu. Les deuxième et troisième années, les navires déjà présents sur le plateau de jeu peuvent être déplacés. Aucun navire ne pouvant être placé durant les deuxième et troisième années, les navires qui n'ont pas été placés à la fin de la première année sont retirés du jeu et remisés dans la boîte.

La première année, lorsqu'un joueur achète les services d'un explorateur, il place l'un de ses navires sur la première case de cet explorateur. Si, la deuxième année, ce même joueur achète de nouveau les services du même explorateur, il avance son navire sur la deuxième case. De même, la troisième année, il peut avancer son navire de la deuxième à la troisième case.

Un joueur dont un navire arrive sur une case peut utiliser les **capacités de l'explorateur**, indiquées par les symboles se trouvant sur cette case, et décrites plus loin.

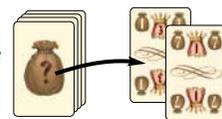


3. Répétition des phases 1 et 2

Les phases 1 et 2 sont répétées jusqu'à ce que toutes les cartes explorateur de l'année aient été achetées ou défaussées, si personne n'a fait d'offre. Il y a 18 cartes la première année, 12 la deuxième, 6 la troisième.

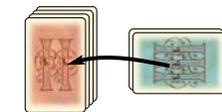
4. Pioche de cartes or à la fin de l'année

À la fin des première et deuxième années, chaque joueur reçoit **2 cartes or**. On mélange tout d'abord la pioche et la défaussee de cartes or, pour créer une nouvelle pioche. Chacun pioche ensuite deux cartes de cette pioche, ou plus dans certains cas (voir pages 6 et 7).



5. Année suivante

Le commissaire priseur prend la pile de cartes explorateur de l'année suivante (deuxième ou troisième), la place à côté du plateau de jeu, retourne la première carte et lance la première enchère de la nouvelle année. Le jeu continue comme décrit plus haut (phase 1).



Fin du jeu

Après la vente aux enchères de la dernière carte explorateur de la troisième année, les joueurs comptent leurs points de victoire (voir plus bas) pour déterminer le vainqueur.

Les cartes or et explorateurs, le plateau de jeu est les divers symboles utilisés.

Les cartes explorateur



Christophe Colomb



Francisco Pizarro



Ferdinand Magellan



Marco Polo



Vasco de Gama



James Cook

Les dos des cartes portent les numéros des années, I, II et III. Il y a trois cartes de chaque explorateur pour la première année, deux pour la deuxième et une pour la troisième.



Les cartes or

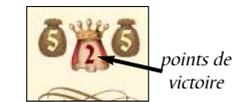
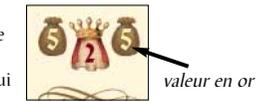
Elles sont au nombre de 63, sept de chacune des valeurs de 1 à 9. Elles servent à payer les cartes explorateur achetées lors des enchères. Les cartes or qui sont encore dans la main d'un joueur à la fin de la partie lui rapportent des points de victoire.

Chaque carte a une valeur, entre 1 et 9, représentée aux quatre coins sur des **sacs d'or**. C'est cette valeur qui doit être prise en compte lors des **enchères**. Ainsi, par exemple, un joueur qui remporte une enchère pour une carte explorateur avec une offre de 7 ors, peut payer avec une carte or de valeur 7, avec une carte 5 et une carte 2, ou avec toute autre combinaison dont le total est égal à 7.

Un joueur **qui n'a pas les cartes adéquates** peut payer plus... mais la banque ne lui rend pas la monnaie.

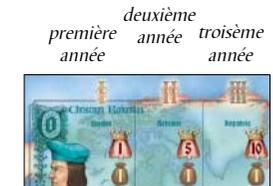
Chaque carte a également une valeur, entre 1 et 3, représentée en haut et en bas, sur une **couronne**. Cette valeur est le nombre de **points de victoire** que la carte rapportera à un joueur qui l'a encore en main à la fin de la partie.

Note: Les joueurs ne reçoivent pas de nouvelles cartes pendant le cours d'une année, la seule **exception** concernant Vasco de Gama (voir p.7). Les joueurs ne reçoivent de nouvelles cartes or qu'à la fin des première et deuxième années.



Le plateau de jeu

Sur chaque portion du plateau de jeu sont représentées les voyages de trois explorateurs, ainsi qu'une colonne destinée au décompte des points. La bande horizontale du plateau consacrée à chaque explorateur est divisée en trois cases, celle de gauche pour la première année, celle du milieu pour la seconde, celle de droite pour la troisième. Ce sont sur ces cases que les joueurs vont placer leurs navires et les faire avancer. Sur ces cases sont également représentés divers symboles, sacs d'or, couronnes et capacités spéciales.



Les sacs d'or

Le chiffre sur le sac d'or indique le nombre de **cartes or** que chaque joueur piochera à la fin de l'année pour **chacun** de ses navires se trouvant sur cette case. Ces cartes s'ajoutent aux deux cartes or auxquelles a droit, de base, chaque joueur. Les joueurs ne piochent cependant de cartes que pour les navires se trouvant sur les cases de l'année qui se termine. Les navires restés sur les cases des années précédentes ne rapportent plus de cartes or.



À la fin de la deuxième année, jaune et vert piochent chacun 1 carte or supplémentaire, mais pas rouge dont le navire se trouve sur la case de la première année



À la fin de la deuxième année, vert pioche 6 cartes or supplémentaires. Rouge ne pioche pas de cartes supplémentaires.

Les couronnes

Le chiffre sur la couronne indique le nombre de **points de victoire** que chaque joueur recevra, en fin de partie, pour chacun de ses navires se trouvant sur cette case.



Rouge marque 1 point de victoire, jaune 5 et vert 10.