

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



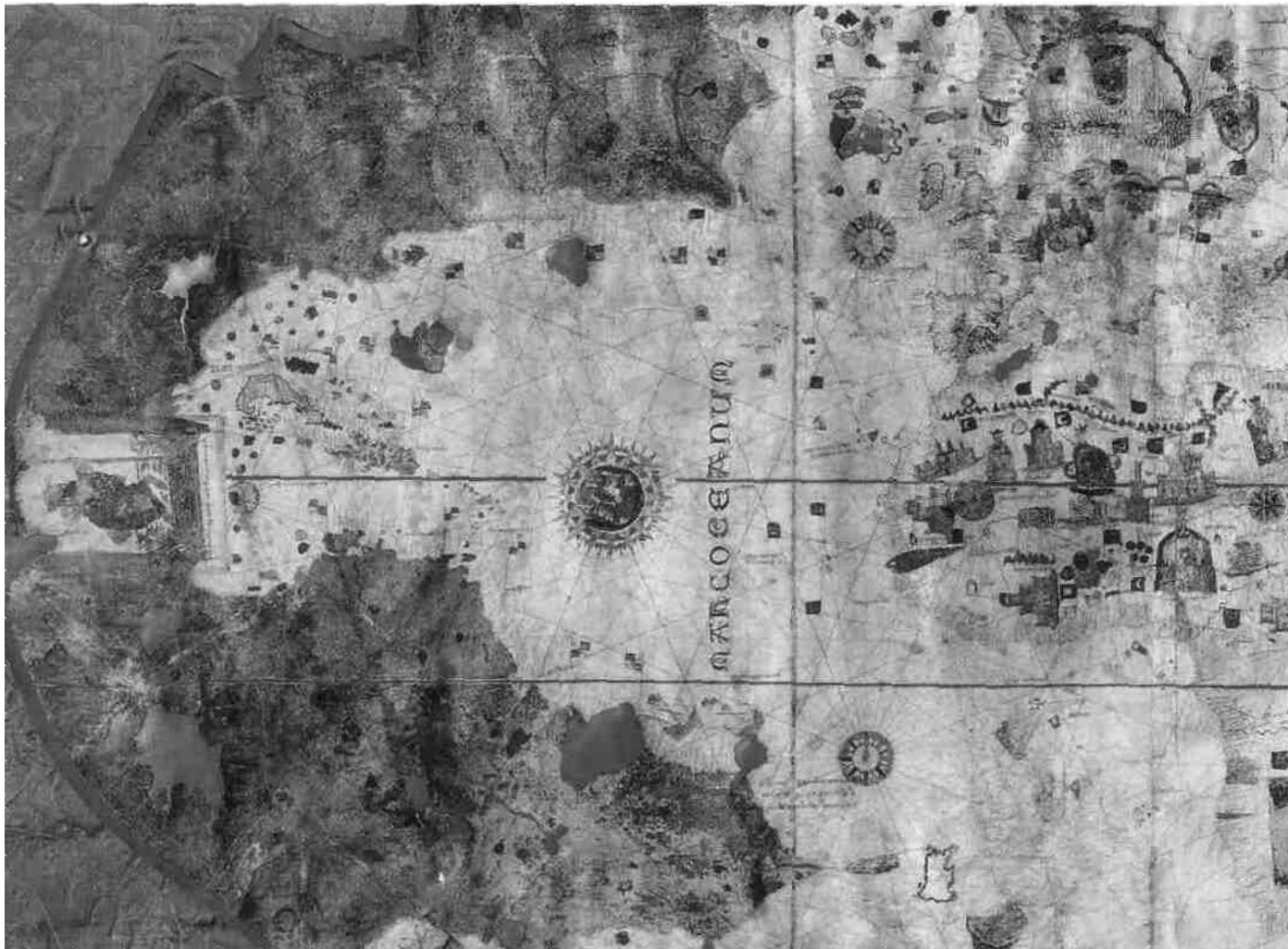
COLUMBUS

Das Spiel für mutige Seefahrer



Wolfgang Kramer

Ravensburger



La première carte marine avec le "nouveau monde" a été dessinée par Juan de la Cosa aux alentours de l'année 1500. De la Cosa avait accompagné Colomb lors de son deuxième voyage. Une grande reproduction de cette carte se trouve au dos du plateau de jeu.

Nous remercions le Museo Naval, de Madrid, pour son aimable autorisation de reproduction.

COLUMBUS

Le jeu des navigateurs courageux

Un jeu de Wolfgang Kramer
pour 2 à 6 joueurs

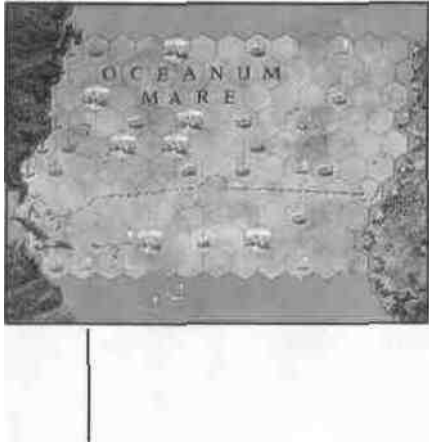
Photo : Barbara Bräuning / Becker Studios

Design : Thomas Thiemeyer / Atelier Ravensburger / Felix Seeberger

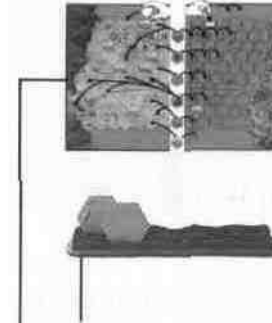
Texte : Andreas Gesierich

Traduction française : François Haffner pour jeuxsoc.free.fr

Jeu Ravensburger® N° 01 223 7



Plateau de jeu



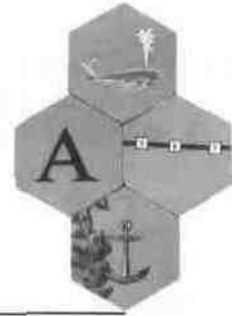
6 chevalets

3 règles condensées



6 vaisseaux
(Caravelles)

135 tuiles



Avec images :

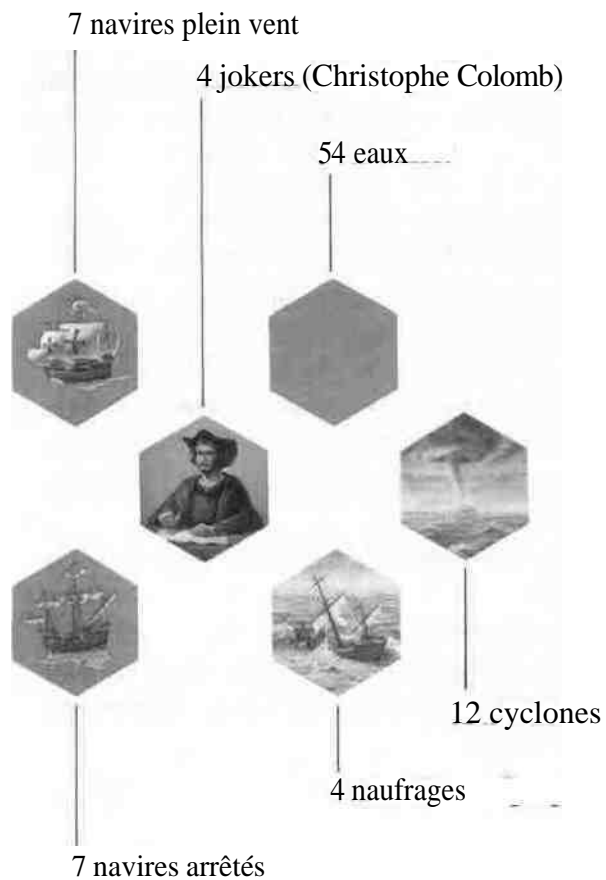
5 baleines

11 lettres

8 ports d'ancrage en Amérique

12 routes de Christophe Colomb

11 îles



Avant-propos • But du jeu • Préparation

Déroulement d'un tour

Exemple de tour de jeu

Poser des tuiles

Le cyclone

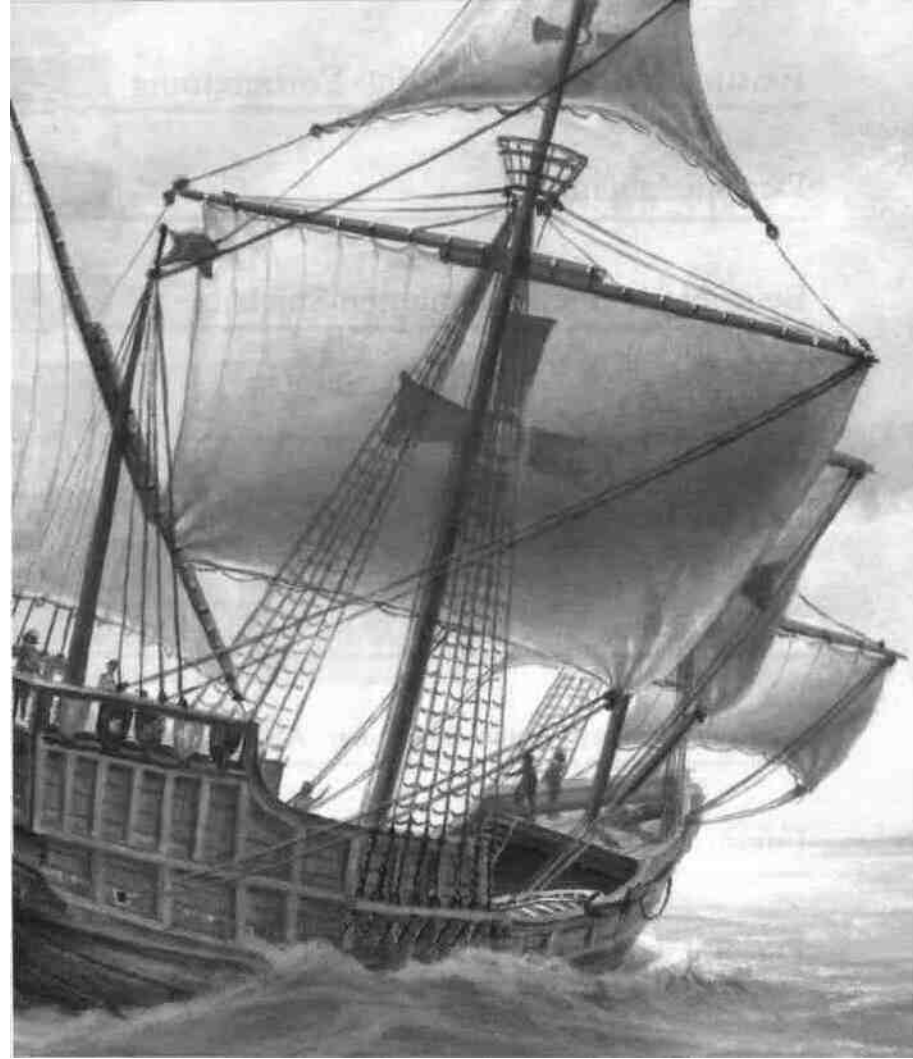
Le joker

Navigation

Précisions • Blocage complet • Arrangements

Arrivée en Amérique • Retour

Fin de la partie



Avant-propos

Sincèrement, qui n'a jamais rêvé de se glisser au moins une fois dans la peau d'un aventurier comme Christophe Colomb ? Même si ce n'est que pour la durée d'une soirée de jeu captivante. Qui n'aurait pas participé une fois à aventure en mer, pour prouver dans sa lutte contre les éléments déchaînés ses capacités ?

Cette occasion s'offre aujourd'hui à vous. Chacun peut être le commandant d'un navire de découverte. Et comme Colomb il y a 500 ans, les capitaines du jeu ne savent pas non plus s'ils atteindront leur objectif.

Qui découvrira le premier l'Amérique - et reviendra annoncer sa victoire à son port de départ ?
Allez, mettez vos navires à flot, hissez les voiles et en avant pour l'aventure.

L'Armada (la flotte) de Christophe Colomb est partie le 3 août 1492 du port de Palos (au sud de l'Espagne) en mettant les voiles vers les Canaries, puis les ont quittées le 8 septembre pour aller plus loin à l'ouest.

Il y avait trois navires : la Santa Maria, la Nina et la Pinta.

But du jeu

Le but du jeu est de naviguer avec une Caravelle * sur l'Atlantique puis, après avoir découvert l'Amérique, revenir le premier dans un des ports d'attache.

Préparation

1. Détachez toutes les tuiles de leurs support et disposez les à l'envers dans le couvercle de la boîte en les mélangeant bien.
2. Chaque participant prend ensuite **10 tuiles** et les place sur son chevalet. Cachez les à la vue des autres capitaines !
3. Chaque joueur choisit un navire ainsi qu'un port de départ, sur lequel il place son navire. Il ne peut y avoir qu'un seul navire par case. La proue du navire est tournée vers l'Amérique.
4. Trois règles condensées servant d'aide mémoire sont disponibles.



* Caravelle : petit navire marchand d'environ 16 mètres de long, déplaçant 60 tonnes, et doté d'un équipage d'environ 30 hommes.

* La ligne rouge indique la route suivie par Christophe Colomb. Les nombres indiquent les distances parcourues chaque jour.

Déroulement d'un tour

Observons le plateau de jeu. Il représente une carte marine comprise entre l'Europe à droite et l'Amérique à gauche. Les capitaines tentent de créer une route en posant des tuiles. Les navires ne peuvent avancer **que sur les tuiles**. Le joueur qui a posé la tuile n'a pas d'importance.

Le joueur le plus jeune commence, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à son tour exécute les actions suivantes dans l'ordre :

- 1. Poser des tuiles**
- 2. Naviguer**
- 3. Compléter son chevalet jusqu'à 10**
(si le joueur oublie de compléter tout de suite, il peut le faire plus tard).

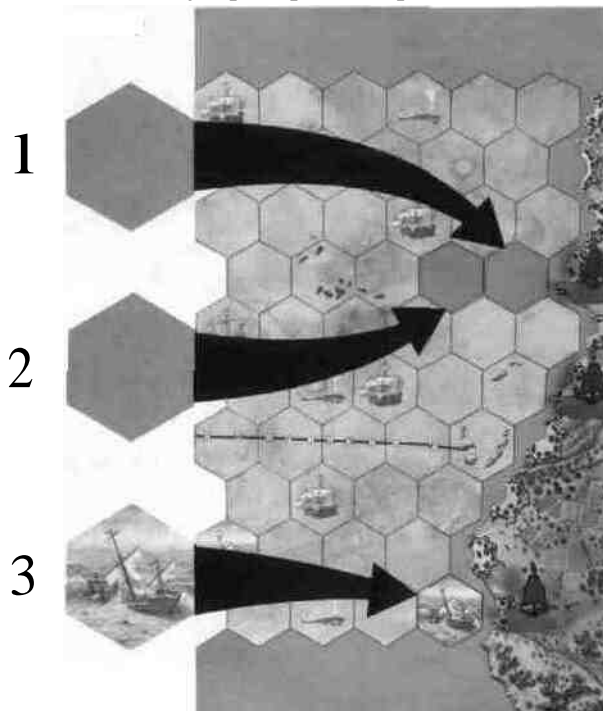


Les capitaines sont de nature curieux ! Il est conseillé de disposer ses tuiles comme indiqué sur l'illustration ci-dessus, et de les protéger des coups d'oeil adverses.



Exemple de tour de jeu (Le joueur rouge commence)

- Poser :**
1. Tuile eau
 2. Tuile eau
 3. Tuile naufrage, pour bloquer le navire adverse (le joueur devra, à son tour de jeu, caboter jusqu'au prochain port libre).



Naviguer : Depuis un port, le joueur pourrait avancer de 3 cases. Ici, il ne peut toutefois progresser que de 2 cases.

Compléter : Le joueur reprend 3 tuiles dans le couvercle de la boîte.

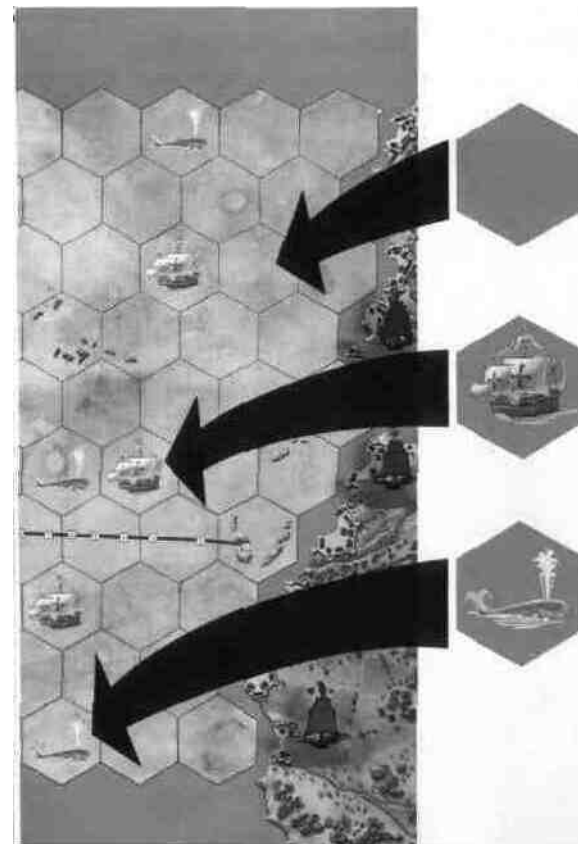




Poser des tuiles

En posant les tuiles sur le plateau, il faut respecter les règles suivantes :

Peu importe où, chaque joueur doit poser 3 tuiles à son tour, ou 2 s'il y a 5 ou 6 joueurs. Les tuiles peuvent être posées en vue d'une future navigation, ou dans une région éloignée du jeu, ou pour faire obstacle à un adversaire en lui mettant des tuiles devant son navire. Mais il faut poser les tuiles !





Navire à toute vitesse :

Sur toutes les cases sans illustration (eau) ou montrant la même image.

Lettre, îles, bandes côtières, baleines, routes rouges de Christophe Colomb :

Seulement sur une case identique du plateau.



Eau :

Sur toutes les cases sans illustration.

Joker

(Christophe Colomb) :

Sur toutes les cases ; peut remplacer toutes les illustrations, sauf celles représentant un naufrage.

Navire à l'arrêt :

Sur toutes les cases identiques et celles sans illustration (eau).

Naufrages :

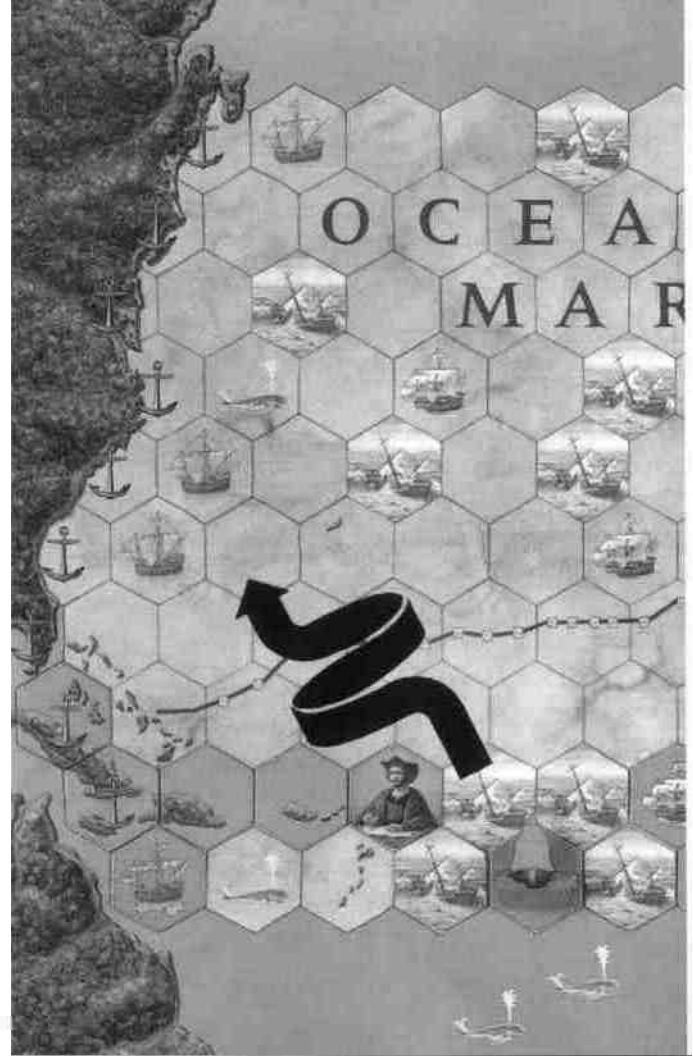
Seulement sur les cases d'eau.

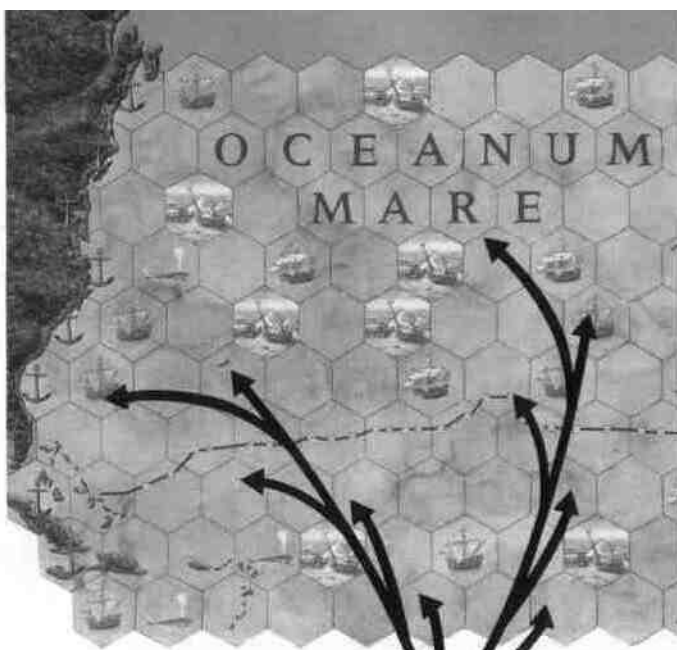
Le cyclone

Le cyclone, lorsqu'il est joué, est déposé à **côté** du plateau.
Celui qui joue le "cyclone", peut alors déplacer une tuile inoccupée se trouvant sur le plateau plus loin, et ainsi éloigner des obstacles ou au contraire apporter des tuiles favorables (navire plein vent, eau, baleine, joker) à proximité de son bateau.

Un "cyclone" une fois joué **ne peut plus être utilisé**
Il est défaussé dans la boîte.

Exemple : Un naufrage se trouve devant mon navire.
Je pose un cyclone à côté du plateau et déplace le naufrage devant le bateau du joueur en tête.





Le joker (Christophe Colomb)

La joker peut remplacer n'importe quelle tuile à une exception (y compris un port sur la côte américaine).

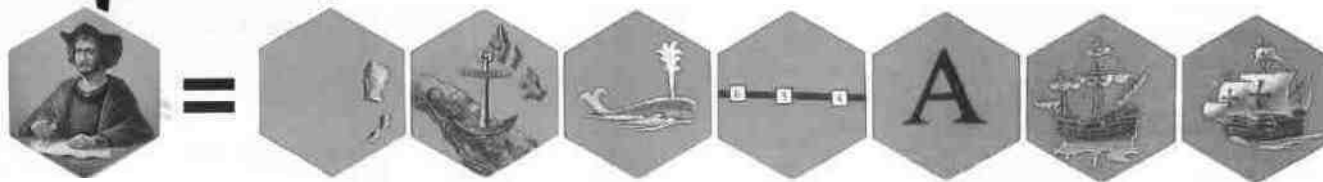
Il peut donc être posé partout. **Seule exception : le naufrage.**

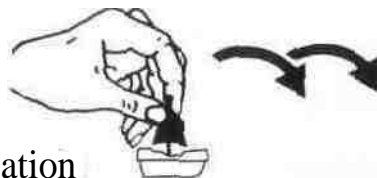
Un joker déjà posé peut être échangé contre la tuile qu'il remplace. Il peut alors être immédiatement réutilisé, et dans ce cas est décompté comme une tuile jouée.

Il peut également, au tour du joueur, être simplement échangé et rangé sur le chevalet. Il n'est dans ce cas pas décompté comme une tuile jouée.

On peut aussi utiliser un joker comme cyclone. Il est alors déposé, comme le serait un cyclone, à côté du plateau, et le joueur déplace une tuile.

Ce Joker qui ne peut être utilisé une deuxième fois, comme le cyclone, est ensuite remis dans la boîte.





Navigation

La distance qu'un navire peut parcourir dépend de la case où il se trouve au début de son mouvement.

Navire à l'arrêt

Un bateau qui atteint une case comportant une tuile "navire à l'arrêt" perd tous les points de déplacement qu'il n'a pas encore utilisés. Il ne pourra repartir de cette case, au prochain tour, qu'en avançant d'une seule case.

Naufrage • Obstacle absolu !

Il est interdit de s'arrêter sur une case naufrage ou de passer dessus. De ce fait, le naufrage est particulièrement adapté pour bloquer l'avance des navires adverses.

Tuile de départ

Distance

Navire plein vent

4 cases



Cartes d'image : Routes, îles, lettres, baleines, ports de départ et d'arrivée

3 cases



Eau

2 cases



Joker (Colomb)

2 cases



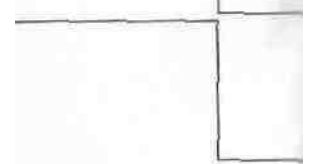
Navire à l'arrêt

1 case

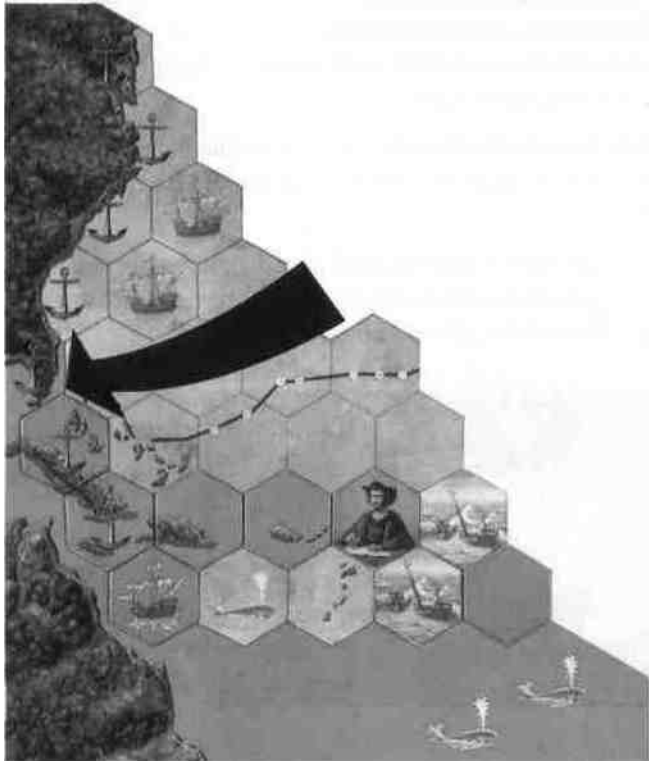


Naufrage

0 case



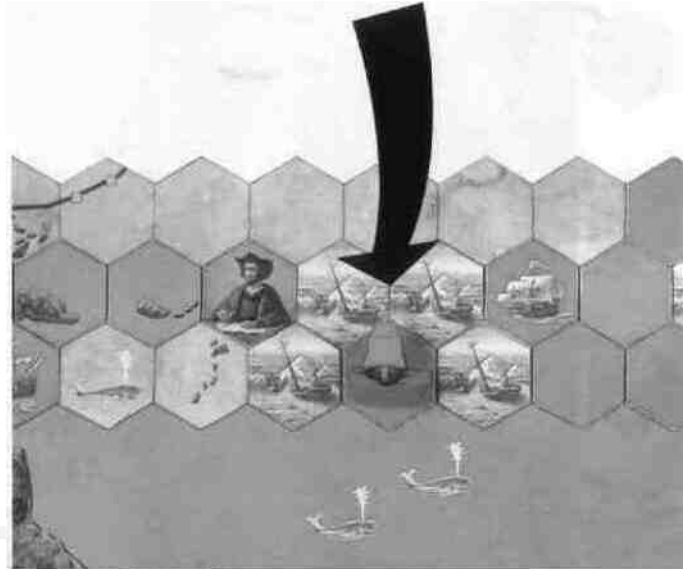
Une indication précieuse pour les capitaines qui n'ont pas de tuiles côtières : ils peuvent toujours aborder dans le port en Floride.



Blocage complet

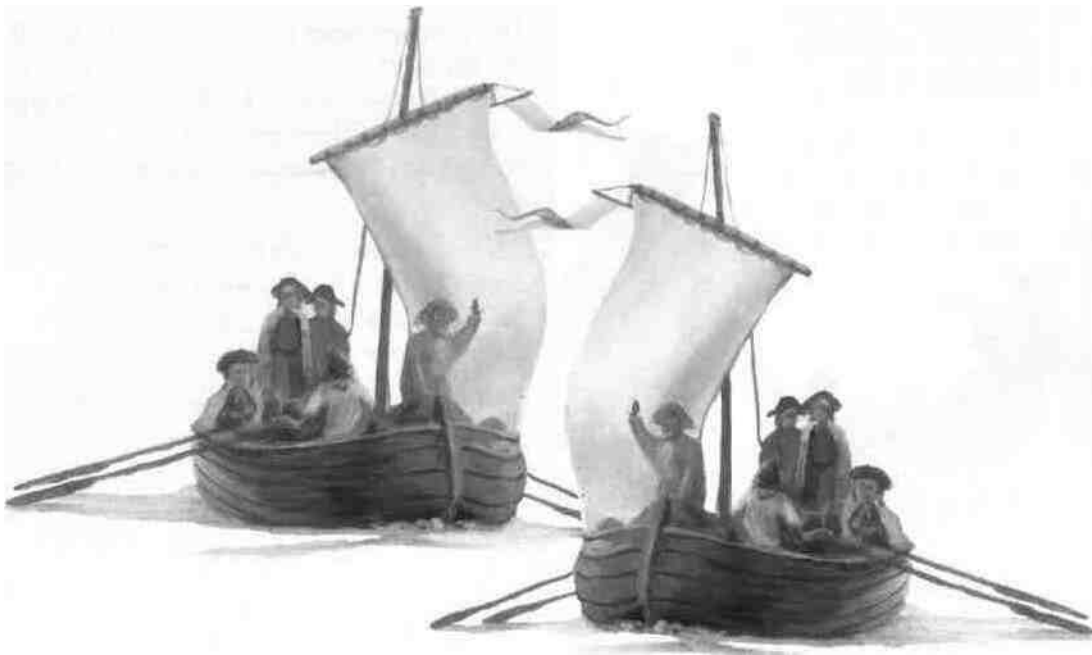
Celui qui se retrouve totalement bloqué, annonce "bloqué" et passe son tour. Il doit cependant continuer à poser des tuiles et à compléter son chevalet. Il peut ainsi parvenir à rompre le blocus.

Sinon, le malheureux peut déplacer une tuile de son choix après avoir passé trois tours, comme s'il avait joué un cyclone. Ensuite, il reprend son tour normalement. Pour indiquer le nombre de tours de suspension, le joueur pose à chaque tour une de ses tuiles face cachée devant lui sur la table.



Arrangements

Les arrangements et alliances entre les joueurs sont admis, tant qu'ils ne sont pas "anti-jeu" !
Par exemple, on ne bloque pas n'importe quel joueur, mais plutôt celui qui est en tête.



Arrivée en Amérique

Le vendredi 12 octobre 1492, Christophe Colomb aborde, après 34 jours en mer (depuis les Canaries) une terre, les actuelles Îles Bahamas. Il était convaincu qu'il avait trouvé et parcouru la route maritime vers la Chine et l'Asie.

Si un joueur atteint un des ports de la côte américaine (il perd les éventuels points de navigation excédentaires), il retourne son navire et naviguera dès le prochain tour pour rentrer à son port de départ.



Les modifications suivantes des règles entrent maintenant en vigueur pour tous les joueurs :

1. A partir de maintenant, un joueur n'est plus contraint de poser exactement 2 ou 3 tuiles et peut poser **entre 1 et 3 tuiles** (même si plus de 4 joueurs participent).
2. Les tuiles de navire ("navire plein vent", "navire à l'arrêt" et "nauffrage") peuvent être désormais posées **sur une tuile déjà posée**, représentant une image ou de l'eau. Il ne peut cependant y avoir plus de deux tuiles en hauteur sur une case.
Exception :
Il est interdit de poser un navire sur un autre navire ou un joker !
3. Dès à présent les capitaines ne sont plus tenus de respecter l'ordre du tour "poser - naviguer". Ils peuvent commencer par naviguer puis poser. Ils peuvent même jouer selon la séquence "poser - naviguer - poser".



Fin de la partie

Le 14 mars 1493, après environ 8 mois, Christophe Colomb est revenu à son Palos, son port de départ.

Si la réserve de tuiles dans le couvercle de la boîte est épuisée, on ne complète plus son chevalier. S'il n'a plus de tuile sur son chevalier, un joueur se contente de naviguer.

Celui qui, sous les applaudissements de la foule assemblée, rejoint le premier un port d'attache gagne la course et la partie. Félicitations !

Les autres capitaines continuent la course jusqu'à établir un classement final. Un seul navire peut entrer dans chaque port d'attache. Il peut donc y avoir encore des luttes pour gagner quelques milles marins...

La marque déposée COLUMBUS est utilisée avec l'aimable autorisation de la Société Ernst Paul Lehmann Patentwerk, Nuremberg.