Mundus Novus

Un jeu de Serge Laget et Bruno Cathala

Règles du jeu

Un jeu pour 2 à 6 joueurs
Durée d'une partie : 45 min
À partir de 13 ans

Illustré par Vincent Dutrait
Graphismes de Stéphane Gantiez

Espagne, XVI^e siècle. Vous êtes un puissant armateur en quête de richesses provenant de ce « mundus novus » (Nouveau Monde) récemment découvert. Votre objectif : affréter des flottes de caravelles pour récupérer de précieuses marchandises (y compris les mythiques reliques Incas), puis commercer pour former les meilleurs lots permettant de développer votre empire commercial et faire fortune.

Matériel

- 1 jeton Maître du commerce ;
- des jetons Doublons : 30 jetons de valeur 10, 30 jetons de valeur 5 et 30 jetons de valeur 1 ;
- 120 cartes Ressources composées de : 16 cacao (1), 16 maïs (2), 16 tabac (3), 12 café (4), 12 coton (5), 12 canne à sucre (6), 8 pomme de terre (7), 8 indigo (8) 8 vanille (9), 12 reliques incas ;
- 44 cartes Développement procurant des avantages spécifiques ;
- 6 jetons Événement ;
- 1 règle + aide de jeu.

But du jeu

Il y a 3 façons de l'emporter :

- Posséder 75 Doublons à la fin d'un tour ;
- Réaliser une combinaison avec les 10 Ressources différentes (1-2-3-4-5-6-7-8-9-relique inca) ;
- Totaliser le plus grand nombre de points de victoire lorsque l'on ne peut pas réalimenter la file de cartes Développement.

Préparation

Placez les cartes Ressources au centre la table, après les avoir soigneusement mélangées, afin de former une pioche face cachée. Retournez 3 cartes face visible afin de constituer le marché.

Prenez le paquet de cartes Développement et retirez du paquet toutes les cartes qui portent en bas à droite un numéro supérieur au nombre de joueurs.

Mélangez soigneusement les cartes restantes afin de former une pioche face cachée. Puis retournez les 5 premières cartes de la pioche pour former une file.

Faites une pile avec les jetons Événement, en plaçant le jeton « Aucun événement » sur le dessus de la pile.

Le joueur le plus jeune prend le jeton Maître du commerce.

Déroulement de la partie

Une partie se joue en plusieurs tours de jeu, chacun étant divisé en 4 étapes :

- Événement ;
- Approvisionnement ;
- Échanges commerciaux ;
- Progression.

Événement

Au début de chaque tour, vérifiez si une icône Événement est présente sur la 1re carte Développement de la file.

Si oui, cette icône définit la nature de l'événement qui va s'appliquer à tous pour ce tour de jeu (voir encadré).

Sinon, il n'y a aucun événement pour ce tour de jeu.

Afin de bien se remémorer la nature de l'événement pour ce tour, placez le jeton correspondant au sommet de la pile des jetons Événement (s'il n'y a pas d'événement, placez sur le dessus de la pile le jeton « Aucun événement »).

Attention, quelle que soit la carte Développement située en position 1, il n'y a pas d'événement au 1er tour de jeu.

Approvisionnement

Distribuez 5 cartes Ressources, face cachée, à chaque joueur (il est recommandé de les distribuer une par une).

Puis retournez, face visible, au centre de la table, autant de cartes Ressources de la pioche que de caravelles possédées par l'ensemble des joueurs.

Aide du roi : lors de l'étape de progression, les joueurs peuvent acquérir plusieurs cartes Développement.

Indigènes : lors de l'étape de progression, les combinaisons de cartes Ressources différentes ne rapportent qu'un Doublon par carte, au lieu de la valeur usuelle.

Tempête : lors de l'étape de progression, les combinaisons de cartes identiques, quelle que soit leur nature, ne permettent d'accéder qu'à la première carte de la file Développement.

Incendie : à la fin de ce tour, les entrepôts de tous les joueurs sont inutilisables.

Pirates : immédiatement après l'étape d'approvisionnement, tous les joueurs défaussent une carte Ressources de leur choix pour chaque escadre de deux caravelles ou plus en leur possession (les escadres d'une seule caravelle sont donc à l'abri des pirates).

À noter : au premier tour de jeu, les joueurs ne reçoivent donc que leurs 5 cartes face cachée et il en sera de même tant qu'aucun joueur ne possédera de caravelle.

Joueur A

Valeur d'escadre

10

Joueur B

Valeur d'escadre 3+8

11

Joueur C

Valeur d'escadre 1+2+7

10

Il y a 6 caravelles en jeu. Après distribution de 5 ressources face cachée par joueur, il faut maintenant placer 6 marchandises face visible au centre de la table.

Les joueurs choisissent une marchandise par caravelle, en commençant par le joueur avec l'escadre de plus faible valeur. A et C sont à égalité. Dans ce cas, c'est C qui choisira ses 3 cartes en premier (il a une caravelle de plus petite valeur que A), puis A choisira 1 carte. Enfin, B prendra les deux Ressources restantes.

Pour déterminer dans quel ordre les joueurs vont se servir parmi les ressources ainsi exposées, les joueurs vont tout d'abord calculer la valeur de leur escadre : cette valeur est égale à la somme des valeurs des caravelles composant cette escadre. Puis, de l'escadre de plus faible valeur à l'escadre de plus forte valeur, chacun choisit autant de cartes que son escadre comporte de caravelles. En cas d'égalité, la flotte servie en premier est celle qui contient la caravelle de plus petite valeur.

Échanges Commerciaux

Le Maître du commerce annonce le nombre de ressources qui seront mises à l'échange par chacun des joueurs. Ce nombre doit être de 2, 3 ou 4 ressources.

Chaque joueur choisit secrètement les cartes qu'il va proposer à l'échange et les place face cachée devant lui. Lorsque tout le monde a choisi, chacun révèle simultanément ses cartes.

Chacun additionne la valeur de ses cartes mises à l'échange et le plus fort total devient le nouveau Maître du Commerce (il prend le jeton approprié). Pour ce décompte, les reliques incas sont comptabilisées comme ayant une valeur 10. En cas d'égalité, c'est celui qui a le titre qui le garde s'il fait partie des plus forts totaux, sinon c'est lui qui choisit à quel joueur il le donne (parmi ceux qui ont le plus fort total, bien entendu).

Les échanges peuvent alors commencer.

Le nouveau Maître du Commerce prend une carte chez un autre joueur (parmi celles face visible qu'il a proposées à l'échange). Il a alors le choix :

- soit d'intégrer cette carte directement dans son jeu ;
- soit de la placer sur le marché, et d'intégrer une autre carte de ce marché à sa main.

Le joueur chez qui il s'est servi doit alors à son tour en prendre une parmi celles qui sont étalées face visible devant les autres joueurs, y compris chez celui qui vient de prendre chez lui. Il a lui aussi le choix d'intégrer cette carte à sa main, ou de l'échanger avec une carte du marché… et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait pioché autant de cartes qu'il en avait posées.

Important : il ne peut pas y avoir plus de deux échanges successifs entre les mêmes joueurs. Si A prend chez B qui reprend chez A, A ne peut reprendre immédiatement chez B ; il doit choisir une carte chez un autre joueur **(exception : à deux joueurs, on ne tient pas compte de cette règle)**.

À la fin des échanges, deux cas sont possibles :

- la dernière carte est prise chez le Maître du Commerce et il n'y a pas d'ajustement particulier à faire, car tous les joueurs ont bien récupéré autant de cartes qu'ils en avaient mises à l'échange ;
- la dernière carte est prise chez un autre joueur que le Maître du Commerce, et dans ce cas, ce joueur se trouve lésé d'une carte par rapport au Maître du Commerce qui en a reçu une de plus. Le Maître du Commerce lui donne donc secrètement une carte choisie parmi celles de son jeu (même si elle ne provient pas des échanges).

Cas particulier : il peut arriver que l'un des joueurs (par exemple un joueur jugé trop dangereux et que les joueurs auraient un peu évité au cours des échanges) possède encore des cartes exposées alors que toutes les autres cartes des adversaires ont déjà été échangées. Dans ce cas, ce joueur reprend simplement ses cartes en main. Si ce joueur est le Maître du commerce, l'échange est équitable. Sinon, il lui manque une carte, et le Maître de Commerce lui en donne une de sa main.

Progression

Le Maître du Commerce choisit le 1er joueur pour cette phase (ensuite, les joueurs agiront dans le sens des aiguilles d'une montre).

Au cours de cette étape, les joueurs doivent réaliser des combinaisons de cartes toutes identiques ou toutes différentes.

Les combinaisons de ressources identiques permettent d'obtenir de nouveaux développements.

Un joueur ne peut réaliser qu'une seule combinaison de ressources identiques lors d'un même tour (sauf si l'événement Aide du roi est en jeu).

Rappel : les reliques incas peuvent servir de joker pour ces combinaisons.

Une combinaison permettra toujours de prendre une seule carte Développement parmi celles exposées, mais le nombre de cartes (3, 4 ou 5) de la combinaison et la rareté de la ressource utilisée peuvent permettre un plus grand choix : prendre nécessairement la 1re carte, choisir parmi les 3 premières ou même parmi toutes celles disponibles.

	Ressources communes	Ressources peu communes	Ressources rares
	1, 2 ou 3	*4, 5 ou 6*	*7, 8 ou 9*
3 cartes	1re carte Développement de la file	Choix d'une carte Développement parmi les 3 premières	N'importe quelle carte
4 cartes	Choix d'une carte Développement parmi les 3 premières	N'importe quelle carte	
5 cartes	N'importe quelle carte		

Lorsqu'une carte Développement est choisie, elle est immédiatement remplacée de la façon suivante :

- faites glisser les cartes placées dans la file Développement vers l'avant pour boucher le trou ;
- il manque donc une carte en 5e position ;
- placez la première carte de la pioche, face visible, sur ce 5e emplacement.

Les combinaisons de ressources différentes permettent de gagner de précieux Doublons.

Un joueur ne peut réaliser qu'une seule combinaison de ressources différentes (sans aucune relique inca) lors d'un même tour.

- *4 cartes ..... 5 Doublons*
- *5 cartes ..... 7 Doublons*
- *6 cartes ..... 10 Doublons*
- *7 cartes ..... 15 Doublons*
- *8 cartes ..... 20 Doublons*
- *9 cartes ..... 25 Doublons*

Attention, les reliques incas ont un rôle un peu particulier.
En effet, elles peuvent être utilisées :

- soit comme joker dans les combinaisons de ressources identiques ;
- soit seules pour gagner des Doublons.

1 relique inca	*3 Doublons*
2 reliques inca	*7 Doublons*
3 reliques inca	*12 Doublons*
4 reliques inca	*18 Doublons*
5 reliques inca	*25 Doublons*

À l'issue de cette phase, les joueurs doivent défausser toutes les cartes inutilisées (sauf si celles-ci sont placées dans des entrepôts prévus à cet effet). Le joueur doit donc s'efforcer de combiner au mieux ses cartes pour obtenir le plus grand nombre de Doublons, le meilleur Développement et tenter évidemment de gaspiller le moins de cartes possible.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin d'un tour si :

- Un joueur possède au moins 75 Doublons (si plusieurs joueurs dépassent cette limite, le plus fortuné l'emporte) ;
- Un joueur expose LA combinaison parfaite : 9 ressources différentes + 1 relique inca. Il gagne alors automatiquement la partie.

À noter :

- on peut faire appel à un ou plusieurs marchands pour réaliser cette combinaison.
- dans le cas (improbable) où plusieurs joueurs réaliseraient cette combinaison parfaite dans le même tour, le plus fortuné d'entre eux l'emporte.
- si un ou plusieurs adversaires possèdent au moins 75 Doublons dans le même tour où cette combinaison est réalisée, c'est le joueur qui réalise cette combinaison qui l'emporte.
- s'il n'y a plus assez de cartes Développement pour composer une file de 5 cartes, celui qui totalise le plus grand nombre de Doublons l'emporte.

Présentation des différents développements

Tour après tour, grâce à des combinaisons de ressources identiques, les joueurs vont pouvoir recruter des marchands, construire des entrepôts, des chantiers navals ou des caravelles, et s'adjoindre les services de personnages prestigieux.

À noter : les joueurs qui possèdent des développements qui rapportent des Doublons à chaque tour gagnent ces Doublons dès le tour où ils entrent en jeu.

Marchands

Une fois par tour, lors de l'étape de progression, un marchand peut transformer une marchandise de valeur quelconque en une marchandise de type 1, 2 ou 3 ; ou 4, 5 ou 6 ; ou 7, 8 ou 9 selon la nature du marchand.

Certains marchands rapportent aussi 1 ou 2 Doublons par tour.

Grâce au marchand, un joueur peut par exemple prendre une carte développement parmi les 3 premières de la file grâce à une combinaison 5, 5, 1 (le marchand transforme le 1 en 5). Il gagne aussi un Doublon à chaque tour.

Entrepôts

Les entrepôts sont précieux, car ils permettent de ne pas jeter les marchandises inutilisées à la fin d'un tour de jeu.

Certains entrepôts permettent de stocker 2 cartes, et d'autres 1 carte seulement, mais ils rapportent alors 1 Doublon à chaque tour.

Chantier naval

À la fin de votre étape de progression, pour chaque chantier naval en votre possession, la banque vous octroie 1 Doublon pour chaque adversaire possédant plus de caravelles que vous. Les chantiers navals sont d'autant plus puissants que le nombre de joueurs est élevé !

Caravelle

Chaque caravelle permet à son propriétaire d'obtenir une ressource supplémentaire lors de chaque étape d'approvisionnement.

Diego de Almagro

(Almagro 1480 - Cuzco 1538). Il a participé à la conquête de l'Empire inca en association avec Francisco Pizzaro, avant d'entrer en conflit avec lui, ce qui le mènera à sa perte.

Il vous fait gagner 2 Doublons par tour.

Lorsque vous gagnez un Développement, au lieu de prendre celui qui vous est attribué en fonction de la nature de la combinaison réalisée, vous pouvez choisir de prendre la première carte de la pioche Développement.

Juan de la Cosa

(Santona 1460 - Turbaco en Colombie 1510). Il est l'armateur et le capitaine de la Santa Maria, navire amiral lors du 1er voyage de Christophe Colomb. En 1499, il est le chef pilote de l'expédition d'Amerigo Vespucci. Il est l'auteur du premier planisphère mentionnant les territoires du Mundus Novus.

Il vous fait gagner 1 Doublon par tour.

Posséder Juan de la Cosa permet de ne pas être soumis aux événements. Ceux-ci ne concernent alors que vos adversaires. Ceci est aussi valable pour l'événement positif (Aide du roi), dommage…

Gonzalo Pizarro

Trujillo (1502 - Cuzco 1548). Ce conquistador a conquis l'Empire inca. En désaccord avec Diego de Almagro concernant leur attitude sur le continent inca qu'ils viennent de conquérir, il monte un tribunal contre lui et le fait décapiter.

La caravelle de plus forte valeur du joueur possédant Gonzalo Pizarro est considérée comme étant de valeur 0.

Mundus Novus

Bartolomé de la Casas

(Séville 1474 - Madrid 1566), est un prêtre dominicain espagnol, célèbre pour avoir dénoncé les pratiques des colons espagnols et avoir défendu les droits des indigènes en Amérique.

Il vous fait gagner 1 Doublon par tour.

Posséder Bartolomé de las Casas permet de ne pas respecter les consignes du Maître du commerce. Il devient alors possible de mettre à l'échange un nombre de cartes compris entre 0 et le chiffre annoncé par le Maître du commerce.

Si c'est le Maître du commerce qui possède Bartolomé, il peut annoncer par exemple « 4 cartes », mais n'est pas tenu de respecter lui-même son annonce.

Juan Ponce de Léon

(1460 - 1521). Ce conquistador fut le premier gouverneur de Puerto Rico. Il est considéré comme le premier Européen à avoir exploré la Floride. La légende de la recherche de la fontaine de jouvence est attachée à cette exploration.

Posséder Juan Ponce de Léon permet de séparer ses caravelles en 2 escadres distinctes. Chaque escadre est prise en compte indépendamment en ce qui concerne l'ordre de choix des cartes supplémentaires, ainsi que pour l'événement Pirates.

Pedro de Valdivia

(Villanueva de la Serena 1500 - Chili 1553). Il est l'un des lieutenants de Pizzaro. Malgré de faibles moyens et les difficultés du terrain (désert d'Atacama, Amérindiens combatifs), il explore la moitié nord du Chili, et fonde la future capitale : Santiago.

Il vous fait gagner 1 Doublon par tour.

Posséder Pedro de Valdivia donne, à chaque tour, un bonus de 3 points lors de l'attribution du titre de Maître du Commerce.

Francisco de Orellana

(1490 - 1545 en Amazonie). C'est lui qui a nommé le fleuve Amazone. En 1541, il part de Quito pour une expédition dans l'intérieur des terres à la recherche de la cannelle (qui vaut alors plus que l'or en Europe). Après avoir perdu 140 des 220 Espagnols, et 3000 des 4000 Indiens de l'expédition, pour ne découvrir que de faux canneliers, il fait manger ses guides indiens par des chiens affamés.

Lors de l'étape d'échanges commerciaux, à chaque fois que vous échangez une carte prise chez un adversaire avec une carte du marché, vous gagnez immédiatement 2 Doublons si votre échange conduit à ce que le marché soit composé de 3 Ressources identiques ou de 3 Ressources dont les numéros se suivent. Ce pouvoir peut s'appliquer plusieurs fois au cours d'un même tour. Il s'applique aussi si on échange une ressource adverse avec une ressource de même nature déjà présente au marché.

Francisco de Coronado

(Salamanque 1510 – Mexico 22 septembre 1554) était un conquistador espagnol qui a voyagé à travers le Nouveau-Mexique et le sud-ouest des actuels États-Unis entre 1540 et 1542.

Après son arrivée sur le continent américain, Coronado se distingue par sa capacité à apaiser et à pacifier les indigènes. Il est donc nommé gouverneur de Nouvelle-Galice (actuellement Sinaloa et Nayarit au Mexique) en 1538. Il est envoyé en voyage vers le nord, au Nouveau-Mexique où il rencontre Marcos de Niza qui lui a parlé des fabuleuses richesses d'une cité appelée Cibola. Ceci aiguise l'intérêt de Coronado qui décide de se lancer à la recherche de cette cité d'or. Il part en 1540, accompagné par une troupe composée de 340 Espagnols, 300 alliés indigènes et un millier d'esclaves indiens et africains.

Au début de chaque tour, si la carte Développement en tête de file ne comporte pas de symbole événement, Francisco de Coronado peut payer 2 Doublons pour déclencher l'événement de son choix.

Hernan Cortes

né en 1485 à Medellín (un village d'Extrémadure) et mort à Castilleja de la Cuesta (près de Séville) le 2 décembre 1547, est un conquistador espagnol qui s'est emparé de l'empire aztèque pour le compte de Charles Quint, roi de Castille et empereur romain germanique. Cette conquête est l'acte fondateur de la Nouvelle-Espagne et marque le début de la colonisation espagnole des Amériques au XVI^e siècle.

Il vous fait gagner 3 Doublons par tour.

Tour de jeu

- **Événement :** où l'on détermine si un événement va venir modifier le cours du tour.
- **Approvisionnement :** où on distribue les cartes Ressources aux joueurs.
- **Échanges Commerciaux :** où les joueurs vont s'échanger des cartes.
- **Progression :** où les joueurs vont marquer des points de victoire et acquérir des cartes Développement.

Achat des cartes

	Ressources communes	Ressources peu communes	Ressources rares
	1, 2 ou 3	4, 5 ou 6	7, 8 ou 9
3 cartes	1re carte Développement de la file	Choix d'une carte Développement parmi les 3 premières	N'importe quelle carte
4 cartes	Choix d'une carte Développement parmi les 3 premières	N'importe quelle carte	
5 cartes	N'importe quelle carte		

Points de victoire

- 4 cartes ..... 5 Doublons
- 5 cartes ..... 7 Doublons
- 6 cartes ..... 10 Doublons
- 7 cartes ..... 15 Doublons
- 8 cartes ..... 20 Doublons
- 9 cartes ..... 25 Doublons

1 relique inca	3 Doublons
2 reliques inca	7 Doublons
3 reliques inca	12 Doublons
4 reliques inca	18 Doublons
5 reliques inca	25 Doublons

Liste des Événements

Aide du roi : lors de l'étape de progression, les joueurs peuvent acquérir plusieurs cartes Développement.

Indigènes : lors de l'étape de progression, les combinaisons de cartes Ressources différentes ne rapportent qu'un Doublon par carte, au lieu de la valeur usuelle.

Tempête : lors de l'étape de progression, les combinaisons de cartes identiques, quelle que soit leur nature, ne permettent d'accéder qu'à la première carte de la file Développement.

Incendie : à la fin de ce tour, les entrepôts de tous les joueurs sont inutilisables.

Pirates : immédiatement après l'étape d'approvisionnement, tous les joueurs défaussent une carte Ressource de leur choix pour chaque escadre de deux caravelles ou plus en leur possession (les escadres d'une seule caravelle sont donc à l'abri des pirates).

Fin de la partie : 75 Doublons ou 9 Ressources différentes + 1 relique inca