

CHRISTOPHE, VASCO AND C°

Auteur :Patrick BRAUD

Le thème porte sur les grands découvreurs de la fin du quinzième siècle et le but est de rapporter un maximum de richesses des nouveaux continents.

C'est un jeu (20 minutes) de 2 à 8 joueurs, à partir de 8 ans.

CONTENU :

8 roues directionnelles originales en formes de gouvernails, 200 cartes dont : 65 trésors et 10 évènements, 120 personnages(14X6 couleurs), 1 chantier naval, 1 fortune de mer, 2 bibelots, et 1 carte 1er joueur.

PRINCIPE DU JEU :

Chaque joueur a en main un paquet de 15 cartes représentant un grand découvreur avec au verso des vaisseaux, des astrolabes, un corsaire et un leurre .

De trois à cinq (en fonction du nombre de joueurs) paquets de cartes de trésors (vanille, café, épices, etc...) et d'évènements (4X15 cartes) sont disposés faces cachées sur la table puis on retourne face visible la carte du dessus d'un des paquets. Sur cette carte est indiqué le nom du trésor, sa valeur en points ainsi que le lieu où on peut le trouver (nord, sud, est, centre ou ouest). Chaque joueur choisit en secret où il veut aller en faisant apparaître le lieu dans la fenêtre de la roue directionnelle, puis pose une deux ou trois cartes de personnages faces cachées aussi. On retourne ensuite la carte du dessus de chaque paquet : ce sont tous les trésors accessibles pour ce tour. Si un joueur est seul dans un lieu où il y a un ou plusieurs trésors, il les ramasse et défausse ses cartes jouées ce tour sur la pile « chantier naval ». S'ils sont plusieurs, c'est la valeur des cartes jouées qui compte. La plus forte valeur (cumul des une, deux ou trois cartes) récupère les trésors présents. A noter qu'avec un astrolabe, le joueur est prioritaire sur les autres. Si un corsaire est présent, il choisit un trésor chez chaque adversaire présent. S'il n'y a rien sur le lieu choisi les cartes personnages sont quand même défaussées et si personne n'a choisi un lieu où des trésors sont présents, les trésors sont défaussés sur la pile « fortune de mer ».

Deux évènements nuisibles par lieu sont aussi présents dans les paquets et doivent être appliqués en priorité lorsqu'ils sont dévoilés.

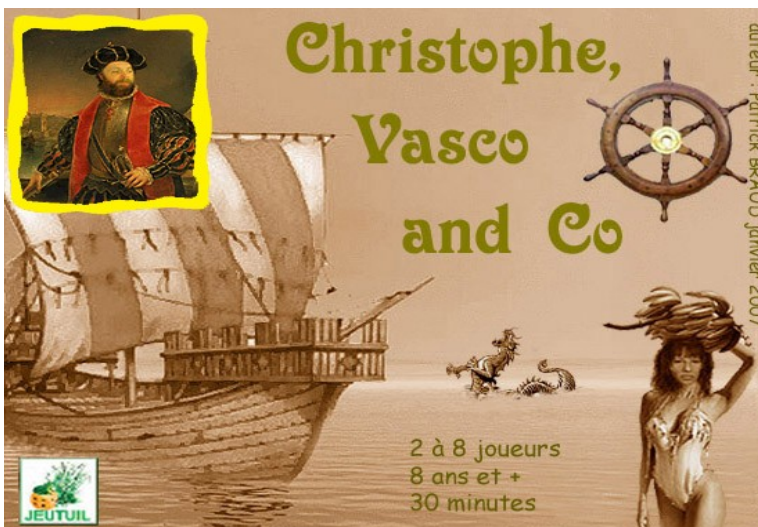
Si un joueur choisit le port comme lieu, cela signifie qu'il ne part pas à l'aventure ce tour. Il peut défausser à la place un ou plusieurs trésors en sa possession et récupérer en échange, sur la pile « chantier naval », autant de cartes « personnage » de sa défausse car chaque joueur n'a que dix vaisseaux, un corsaire et trois astrolabes pour quinze tours de jeu. Il y a aussi une carte de leurre mais elle ne permet pas de récupérer des trésors. Au port, vous pouvez aussi sous certaines conditions piocher au hasard un trésor sur la pile « fortune de mer ».

Un système de bonus lié à la provenance des trésors mais aussi lié à la quantité et à la diversité, complète le décompte des points.

Une partie à quatre joueurs



La boîte



Les différentes richesses

