

2-5

8+

30 min

# Magellan

## Elcano

⚙️ MICHAEL SCHACHT

✍️ OLIVIER FAGNÈRE

✍️ DAVID M SANTOS-MENDES

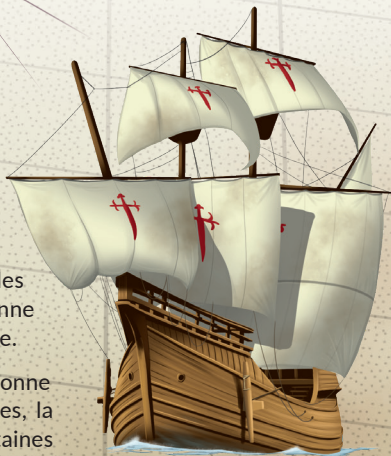
20 septembre 1519.

Sur le pont des navires, la tension est à son comble. Les équipages s'affairent aux derniers préparatifs.

Assis dans la tribune royale installée sur les quais du port, le roi est venu en personne assister au départ de cet incroyable périple.

Soudain, le rugissement des canons donne le signal du départ. Les ancres sont levées, la flotte est prête à appareiller. Cinq capitaines intrépides vont mettre leur sagacité à l'épreuve à bord de cinq puissants navires.

Le peuple entier acclame ce que l'histoire retiendra comme le premier voyage autour du monde.



## OBJECTIF

Dans Magellan, chaque joueur incarne le capitaine d'un navire de la flotte de Magellan. Chaque manche représente trois étapes de ce fabuleux voyage.

Mais tous les équipages n'arriveront pas à bon port. Savoir quand poursuivre sans relâche ou quand s'arrêter pour reprendre des forces sont autant de décisions cruciales que chaque capitaine devra prendre.



Durant la partie, les joueurs posent leurs cartes Équipage, tâchant de remporter des cartes Étape, ou bluffant pour forcer les autres capitaines à dépenser plus de force que nécessaire.

Chaque carte Étape gagnée rapporte des points de victoire. En fin de partie, le joueur totalisant le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur.

Mais la route est longue et périlleuse. Comme dans ce voyage historique, un seul navire arrivera à bon port.

# MATÉRIEL

## 75 CARTES ÉQUIPAGE

- 15 cartes Équipage par navire.
- Le nom des navires est indiqué au verso des cartes.
- La plupart des cartes Équipage présentent deux valeurs d'équipage de couleurs différentes. Lorsqu'un joueur pose une de ces cartes, il décide de sa couleur pour le reste de la manche (voir page 5).



Pour une meilleure lisibilité, une ancre spécifique est associée à chaque couleur



Couleur et valeur d'équipage de la carte

Le petit nombre indique la couleur et la valeur d'équipage du bord opposé de la carte





## 18 CARTES ÉTAPE

- 6 cartes Étape par couleur (ancre).



Points de victoire

Couleur (ancre)



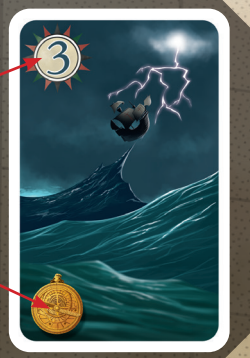
## 6 CARTES TEMPÊTE

- Ces cartes ne sont utilisées que pour les parties à 5 joueurs.



Points de victoire

Misez sur ces cartes avec des cartes Équipage face cachée



## 1 CARTE PIGAFETTA

- Cette carte est attribuée au premier joueur de la manche.



# MISE EN PLACE

Mise en place pour une partie de 2 à 4 joueurs (*pour 5 joueurs, voir page 9*).

- 1 Choisissez un premier joueur, il reçoit la carte Pigafetta.
- 2 Chaque joueur prend les 15 cartes Équipage d'un navire de la flotte : *Santiago, Victoria, Trinidad, San Antonio* ou *Concepción*. Il les mélange et en forme sa pioche Équipage, face cachée.
- 3 Chaque joueur tire les 5 premières cartes de sa pioche Équipage pour former sa main de départ.
- 4 Mélangez séparément les 6 cartes Étape de chaque couleur pour former 3 pioches Étape, face cachée, au centre de la table.

Mise en place  
pour une partie à 3 joueurs





# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se joue en 6 manches, chacune composée des 5 phases suivantes :

## A Planification

Révélez la première carte de chaque pioche Étape.

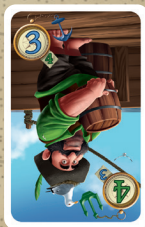
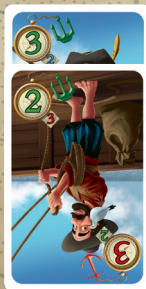
**Important :** s'il reste des cartes Étape des manches précédentes, celles-ci restent en place. Les nouvelles cartes Étape sont superposées de façon à laisser les valeurs visibles.



## B Navigation

En commençant par le premier joueur, puis à tour de rôle en suivant le sens horaire, chaque joueur pose devant lui, face visible, une carte Équipage de sa main :

- Le sens dans lequel est posée une carte Équipage détermine la couleur et la valeur d'équipage de la carte.



- Toutes les cartes d'une même couleur doivent être superposées.
- La valeur d'équipage de chaque carte posée doit être visible.
- Le sens d'une carte posée ne peut pas être modifié en cours de manche.

*Exemple d'équipage d'un joueur en fin de Navigation*

- A son tour, un joueur peut poser une carte de sa main ou passer.
- Un joueur qui passe ne pourra plus poser de carte durant la manche en cours.

**Important :** le premier joueur de la manche doit poser au moins une carte avant de pouvoir passer.

## C Débarquement

Lorsque tous les joueurs ont passé, faites le décompte des étapes, couleur après couleur :

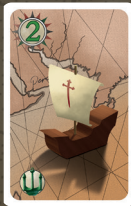
- Chaque joueur additionne les valeurs d'équipage d'une même couleur.
- Le joueur qui obtient la valeur d'équipage totale la plus élevée prend les cartes Étape révélées de cette couleur. Celles-ci sont conservées face cachée.
- Le gagnant de l'étape défasse toutes ses cartes Équipage jouées de cette couleur.
- Les autres joueurs reprennent en main toutes leurs cartes Équipage jouées de cette couleur.

Répétez ce décompte pour chaque couleur jusqu'à ce que les trois étapes soient résolues.

Exemple :



Clémentine remporte l'étape verte avec une valeur d'équipage totale de 5 (3+2).



Elle prend la carte Étape verte, la pose devant elle face cachée, et défasse les deux cartes Équipage vertes jouées.



**Important** : en cas d'égalité sur une couleur, personne ne remporte l'étape. Les cartes Étape de cette couleur restent en place et tous les joueurs reprennent en main les cartes Équipage jouées de cette même couleur. Il se peut que plusieurs cartes Étape restent en place d'une manche à l'autre.

## D Recrutement

Chaque joueur tire les deux premières cartes de sa pioche Équipage et les ajoute à sa main. Le nombre de cartes en main n'est pas limité.

## E Pigafetta à bord

Le premier joueur donne la carte Pigafetta au joueur à sa gauche qui devient ainsi le premier joueur de la manche suivante.

# FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la sixième manche, quand les joueurs n'ont plus de carte Équipage à tirer lors du Recrutement de cette manche (*phase D*).

Chaque joueur additionne les points de victoire indiqués sur les cartes Étape qu'il a remportées durant la partie, toutes couleurs confondues.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, chaque joueur ex aequo additionne les valeurs d'équipage des cartes non jouées lors de la dernière manche. S'il y a deux valeurs différentes sur une carte, c'est la valeur d'équipage la plus élevée qui est prise en compte. Le joueur qui obtient la valeur d'équipage totale la plus élevée remporte la partie.




Exemple :

Grâce aux 5 cartes Étape remportées,

Marianne gagne la partie avec 16 points de victoire (4+4+2+3+3).



## PARTIE À 2 JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, apportez la modification suivante : lors de la Planification (*phase A*), les cartes Étape présentant l'icône 2 joueurs  sont retournées.

Ces cartes Étape compteront pour 1 point de victoire lors du décompte final.





# PARTIE À 5 JOUEURS

Lors de la mise en place d'une partie à 5 joueurs, prenez les 6 cartes Tempête et mélangez-les pour former une pioche Tempête, placée à côté des trois pioches Étape.



Durant la partie, apportez les modifications suivantes :

- Planification (*phase A*) : révéléz la première carte de la pioche Tempête en même temps que celle des trois pioches Étape.
- Navigation (*phase B*) : au lieu de poser une carte Équipage face visible, un joueur peut poser une carte Équipage face cachée, sans tenir compte de la couleur de la carte. Durant une manche, si un joueur pose plusieurs cartes face cachée, il les superpose.
- Débarquement (*phase C*) : le joueur qui a joué le plus de cartes Équipage face cachée gagne les cartes Tempête révélées.

Les autres règles du jeu restent d'application.

Exemple :



Joe a posé 2 cartes Équipage face cachée et remporte les 2 cartes Tempête révélées, ce qui lui rapportera 3 points de victoire (1+2) lors du décompte final.

## Fernão de Magalhães

Né en 1480 dans le nord du Portugal, Fernand de Magellan est un célèbre navigateur qui planifie l'une des plus folles entreprises de son temps : effectuer le premier tour du monde.



En quête de gloire et de reconnaissance, Magellan a déjà navigué sur toutes les mers connues à cette époque. Il connaît l'Inde, où il a servi sous le commandement d'éminentes personnalités telles que D. Francisco de Almeida ou Afonso de Albuquerque. Son long séjour en Orient lui a permis d'acquérir suffisamment de connaissances pour envisager son périple.

En 1517, tombé en disgrâce à la

cour du roi du Portugal D. Manuel Ier, Magellan se rend à Séville où il rencontre le cartographe Rui Faleiro. Ensemble, ils examinent la possibilité de faire route vers l'ouest.

En 1518, sous prétexte de prouver que les îles Molucas sont en dehors de l'hémisphère portugais, Magellan et Faleiro obtiennent le soutien du roi Carlos Ier d'Espagne, futur empereur Charles Quint, qui décide de financer leur expédition.

Fernand Magellan commence son tour du monde en septembre 1519. Le 27 avril 1521, il est tué à Mactán (Philippines), au cours d'un combat contre les indigènes.

## Juan Sebastián Elcano

Né en 1476 dans le petit village de pêcheurs de Getaria (Pays basque), Juan Sebastián Elcano passe sa jeunesse sur les bateaux et devient capitaine de son propre navire marchand. En 1519, il se porte volontaire pour participer à l'expédition de Magellan.

Il démarre le voyage à bord du navire Victoria, sous le commandement de Luís de Mendoza. Après la mort de



Magellan et de multiples péripéties, Elcano devient le capitaine du seul navire qui arrive à bon port le 6 septembre 1522.

Pour cet exploit, l'empereur Charles Quint lui décerne des armoiries représentant un globe portant comme inscription «Primus circumdedisti mihi» (Tu as été le premier à faire le tour pour moi) et lui octroie une pension viagère de 500 ducats.



# Le Voyage.



Le 20 septembre 1519, une flotte de cinq navires part de Sanlúcar de Barrameda (Andalousie) sous le commandement de Fernand de Magellan. Il est le capitaine du Trinidad. Les autres capitaines sont Gaspar Quezada pour le Concepción, Juan de Cartagena pour le San Antonio, Juan Serrano pour le Santiago, et Luís Mendoza, capitaine du Victoria.

Certains membres de l'expédition laissent des témoignages écrits, qui nous relatent le quotidien à bord. Tel est le cas des récits d'Antonio Pigafetta, Francisco Albo et Ginés de Mafra.



Le voyage dans des eaux inconnues, les tempêtes, la malnutrition, ainsi que plusieurs combats et mutineries, font de nombreuses victimes.

D'abord, la recherche d'un passage vers la côte ouest de l'Amérique, le détroit extrêmement dangereux auquel Magellan donnera son nom, pousse un premier navire à quitter l'expédition. Le San Antonio fait demi-tour vers l'Espagne.

Ensuite, vient la traversée de l'océan Pacifique. Ne connaissant pas la distance à parcourir pour le traverser, la flotte embarque trop peu de nourriture et d'eau potable, et l'équipage doit manger des

souris, des chats, et même le cuir qui protège les mâts, le tout accompagné d'un peu d'eau croupie. Puis, quand ils arrivent aux îles Mariannes, les indigènes pillent partiellement les navires.

Finalement la flotte débarque dans les Philippines, où l'accueil leur est favorable, excepté de la part de la tribu de l'île de Mactán qui refuse de se soumettre. Magellan meurt dans la bataille qui s'ensuit. Après sa mort, les indigènes des autres îles se rebellent et attirent les marins dans une embuscade sous prétexte d'un

banquet offert par le roi Humabon.

Les rescapés entament le voyage retour sous les ordres d'Elcano, qui décide de changer d'itinéraire afin de naviguer dans des eaux sous contrôle portugais. Seulement dix-huit marins regagnent l'Espagne à bord du seul navire restant, le Victoria, chargé d'épices.

Ce premier voyage autour du monde montra clairement que les océans sont connectés entre eux, et il permit de cartographier des régions du globe jusque-là inexplorées.

**Auteur :** Michael Schacht

**Illustration :** Olivier Fagnère

**Développement :** Rôla et David M Santos-Mendes

**Traduction :** Geek Attitude Games

**Relecteurs :** Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Christophe Jacqmin.

[www.geekattitudegames.com](http://www.geekattitudegames.com)



[info@geekattitudegames.com](mailto:info@geekattitudegames.com)



[Geek Attitude Games](https://www.facebook.com/GeekAttitudeGames)



[@GeekAttitude](https://twitter.com/GeekAttitude)



*Geek Attitude Games, Rue Maes 24, 1050 Bruxelles, Belgique*

Sous license de PYTHAGORAS,  
Rua dos combatentes, n° 13 3105 - 437  
Vermoil / Portugal



PYTHAGORAS 2021 © All rights reserved.