

# COLOMBUS 1492



## INTRODUCTION

**Colomb 1492** est le premier jeu d'un système dérivé de WAW dédié à l'exploration et à la colonisation et se jouant en solo. D'autres explorateurs terrestres ou navals seront mis en lumière par la suite. Il permet de retracer le parcours exceptionnel et tragique du découvreur de l'Amérique, Christophe Colomb durant ses quatre voyages depuis l'Espagne vers l'Amérique. Le joueur doit tenter de découvrir et de coloniser les îles d'Amérique centrale, voire même débarquer sur le Continent à la recherche de l'or et de la gloire. Mais l'opposition sera de taille, entre les tempêtes, les mutineries et les autochtones, sans compter de multiples autres embuches sur le chemin de la gloire...

Les difficultés seront très nombreuses, qu'elles viennent des aléas météorologiques, des tribus hostiles, des courtisans obséquieux voire même des concurrents Portugais dans la course vers le nouveau monde... Colomb débute son périple en Espagne et fait voile vers l'Occident inconnu avec ses trois caravelles. Politique, diplomatie, conquêtes coloniales seront le lot de l'amiral Colomb, car pour créer des colonies, engager des conquistadors et lever des navires, il faudra ramener de l'or à la reine Isabelle... toujours **plus d'or...**

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations diplomatiques nombreuses, politiques ou militaires variées.

## DURÉE DE JEU

Durée de jeu moyenne : 3h00

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : Espagne

Colomb 1492 se joue en 36 tours représentant chacun 4 mois entre mai 1492 et avril 1504.

L'Opposition (gérée par l'IA) joue en premier, puis le **joueur espagnol**.



## FORCES

L'Opposition (gérée par l'IA) contrôle les **unités indigènes Caraïbes des îles et du continent (ocres/mar-ron)** ainsi que les **unités portugaises (vertes)**.

Le **Joueur espagnol** contrôle les **unités espagnoles (jaunes)**.

## PLATEAU DE JEU

La carte représente les îles d'Amérique centrale, les mers qui les entourent et un morceau du continent américain.

Plusieurs zones peuvent se distinguer :

En haut les 4 îles des Bahamas.

En dessous, la grande île de Cuba associée à Evangelista.

Au centre se trouve Hispaniola à laquelle se rattache La Jamaïque.

En bas à droite se situent les îles des Caraïbes. Enfin, au sud, apparait le continent américain.

L'Océan Atlantique se distingue des autres mers par sa couleur bleu foncé. Chaque région de l'Océan coûte 2 PM pour y pénétrer. L'Espagne se situe en haut à droite de la carte, et c'est du port de Cadix (en réalité Palos, mais simplifié ici) que part Christophe Colomb.



## VICTOIRE

### VICTOIRE IMMÉDIATE

Le **joueur espagnol** doit réussir à accumuler un maximum de points de victoire pour pouvoir tenter de faire mieux que Christophe Colomb.

L'opposition est victorieuse si elle parvient à obtenir 20PV, si Christophe Colomb est éliminé du jeu ou si son niveau d'épuisement atteint 0.

Le joueur comme l'opposition remportent la victoire si 20 PV sont atteints.

### VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

Sinon, le camp possédant le maximum de points de victoire à la fin du jeu l'emporte. Le **joueur espagnol** gagnera en sus 1 PV par territoire du nouveau monde contrôlé en fin de partie.

# RÈGLES SPÉCIALES

## PHASE ÉCONOMIQUE

Il n'y a pas de phases économiques jusqu'au tour 4 inclus. Ensuite, on les retrouve tous les tours pairs.

### Coûts d'achat des unités et cartes :

- Logistique / Infanterie (sauf suivantes) : 1\$
- Cavalerie / Artillerie / Flotte / Carte supplémentaire : 3\$
- Autres : 2\$

## NIVEAU D'ÉPUISEMENT DE COLOMB

Ce niveau simule la fatigue et la santé de Christophe Colomb.

Il commence à 20.

Il diminue avec l'adversité issue des cartes jouées par l'opposition.

Le joueur peut tenter de le faire remonter via le jeu de certaines cartes événements.

Arrivé à 0 ou moins, Christophe Colomb est désormais trop épuisé pour poursuivre ses explorations et la partie s'arrête.



## RAVITAILLEMENT

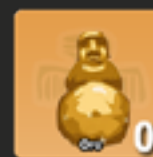
Il n'y a pas de phase de ravitaillement dans ce scénario.

## L'OR

Le joueur peut trouver de l'or lors de ses explorations.

En général, une unité d'or est placée au hasard dans une région de chacune des grandes zones (Continent, Bahamas, Hispaniola, Cuba, Caraïbes).

Une carte événement permet d'en trouver une supplémentaire.



Attention, ces unités d'or sont fragiles et peuvent disparaître en fonction des naufrages ou des attaques des Insulaires.

L'Or est essentiel pour faire évoluer la colonisation du **joueur espagnol**. La première chose à faire, une fois celui-ci acquis, est de le ramener en Espagne avec Christophe Colomb. Il permettra de jouer la carte réception royale afin que les rois catholiques puissent célébrer la grande découverte de Colomb.

Plus des unités d'or s'accumuleront en Espagne, plus des armateurs et des conquistadors se mettront au service du Grand Amiral de la Mer Océane (i.e. Colomb).

## LES TRIBUS HOSTILES

De même que l'or, le jeu répartit au départ les tribus hostiles au hasard.

Attention à être prêt à débarquer en milieu dangereux...

