

GUERRES :

Si deux avions ennemis se trouvent dans la même case, ils livrent un combat aérien dont les règles sont semblables à celles du combat entre deux jeeps.

Si un avion, chargé ou non, passe au-dessus d'une case contenant une jeep et/ou un bateau ennemi, il peut bombarder cette case : il jette le **DÉ SPÉCIAL** :

- un parachute signifie que son avion est abattu;
- une jeep signifie qu'une jeep ennemie est anéantie;
- deux jeeps signifient que deux jeeps ennemis sont anéantis;
- un bateau signifie qu'un bateau ennemi est coulé;
- une jeep et un bateau signifient qu'une jeep et un bateau ennemis sont anéantis;
- la sixième face signifie que la cible est ratée.

Remarques :

1. Un avion ne peut pas bombarder une case dans laquelle se trouve un avion ennemi; il y aura d'abord combat aérien, puis éventuellement bombardement si le combat aérien a été gagné.
2. Un avion ne peut pas faire plus qu'un bombardement sans se poser.

DEUXIEME VARIANTE (pour joueurs expérimentés).

Cette variante comporte deux modifications par rapport à la variante précédente :

1. Les avions peuvent se poser également sur les bateaux.

Remarques :

- a) Un bateau déjà chargé d'une jeep ne peut plus recevoir un avion.
- b) Si un avion chargé d'une jeep atterrit sur un bateau, il devra emporter la jeep en décollant.
- c) L'avion pourra rester sur le bateau pendant le déplacement de celui-ci.
- d) En cas de guerre, si un bateau chargé d'un avion se trouve dans la même case qu'un bateau ennemi, l'avion pourra prendre l'air et bombarder par deux fois le bateau ennemi avant de réatterrir définitivement sur son bateau. Si les bombardements ont échoué, le combat naval a lieu, et, en cas de défaite, le bateau sera coulé corps et biens, avion compris.

2. * : Les cartes historiques sont lues intégralement. Cette modification entraîne des guerres prévoyant des alliances; les alliés sont solidaires entre eux :
 - un joueur ne peut pas prendre possession d'un pays allié;
 - si un joueur prend possession d'un pays ennemi, il donnera à chacun de ses alliés la contre-valeur en argent de la part qui lui revient;
 - chaque fois qu'une pièce est anéantie, chacun des alliés du vaincu perd une pièce semblable.

CARTES HISTORIQUES ET GEOGRAPHIQUES SUPPLEMENTAIRES

Vous pouvez compléter et renouveler l'intérêt de votre jeu Magellan en vous procurant de nouvelles séries de cartes historiques et géographiques.

Cartes historiques : séries 6 à 10
11 à 15

Cartes géographiques : 50 pays supplémentaires

design: A.Lefort - J.C.Sohier

© 1986 Copyright by B.B.W. S.A.
Tous droits réservés

Big Bad Wolf s.a.

161, Rue Jolly - 1210 Bruxelles - 02-242 91 00

Magellan

BY FALLON

JEU DE 2 A 4 JOUEURS

BUT DU JEU

Le Magellan se joue sur une carte du monde; des pions représentant des jeeps, des bateaux et des avions s'y meuvent suivant des règles précises.

Les joueurs peuvent acquérir et mettre en valeur des pays, symbolisés par des cartes géographiques; chacun de ces pays donne un certain revenu et chaque joueur s'efforcera, en les valorisant, de disposer du revenu le plus élevé possible. Certaines cartes historiques modifient périodiquement la physiologie du jeu.

Le Magellan permet d'apprécier les richesses et les possibilités d'épanouissement des pays lointains, tout en vous amusant.

INVENTAIRE ET REGLES GENERALES

Le jeu se compose des accessoires suivants :

- une carte du monde

Chacune des cases peut être repérée en latitude et longitude : Paris (5NI) se trouve dans la 5° case au Nord de l'Equateur et dans la 1^{er} case à l'Est de Greenwich.

Chaque joueur disposera sur cette carte d'UNE BASE DE DEPART. Nous donnons quatre exemples de quatre îles pouvant servir de bases de départ pour quatre joueurs; pour deux ou trois joueurs, on prendra les deux ou trois premiers noms cités dans un de ces exemples. La répartition des bases entre les joueurs se fera par tirage au sort.

1 ^{er} exemple	2 ^e exemple	3 ^e exemple	4 ^e exemple
Géorgie du Sud 6S33	Iles Gambier 3S23	Açores 4N34	Iles Fidji (Viti) 2S18
Ile Bouvet 6S1	Ile Attu 6N18	Iles Canaries 3N35	Tuvalu (Iles Ellice) 1S18
Iles du Prince Edouard 5S4	Vanuatu (Niles Hébrides) 2S17	Iles Bermudes 4N30	Samoa Occid. 2S19
Nouvelle Amsterdam 4S8	Ile de Banks 8N24	Iles Bahamas 3N29	Iles Phoenix 1S19

En raison de la proximité des bases, les troisième et quatrième exemples ne seront choisis que par des joueurs expérimentés.

- Quatre séries de pions de couleurs différentes :

- 18 jeep représentant chacune une équipe de techniciens; leur rôle : mettre les divers pays en valeur.
- 6 bateaux représentant chacun une escadre complète; leur rôle : transporter les jeeps.
- 6 avions représentant chacun une escadrille; leur rôle sera expliqué dans la première variante.

ces pions comportent un système d'accrochage permettant de poser

- une jeep sur un bateau;
- une jeep sur un avion;
- un avion sur un bateau.

- un dé normal :

Lors de son tour, le joueur lancera le dé et disposera d'un certain nombre de points qui lui permettront de faire avancer ses pièces; s'il obtient un six, il rejette le dé et cumule les points obtenus.

Valeur des différents mouvements :

POUR UNE JEEP :

- passage d'une ligne méridienne ou parallèle : 2 points
- embarquement d'une jeep sur un bateau ou sur un avion : 1 point
- débarquement d'une jeep d'un bateau ou d'un avion : 1 point

POUR UN BATEAU :

passage d'une ligne méridienne ou parallèle : 1 point.

POUR UN AVION :

passage de DEUX lignes méridiennes ou parallèles : 1 point.

Remarques :

1. Un avion ou un bateau ne peut transporter qu'une seule jeep à la fois.
2. Une jeep ne peut passer un bras de mer sans le concours d'un bateau.
3. Une fois l'embarquement effectué, le passage d'une case à l'autre de l'ensemble bateau et jeep ou avion et jeep se fait en comptant uniquement les points nécessaires pour le bateau ou pour l'avion.
4. Les bateaux ne peuvent passer d'une case à l'autre que s'il existe un passage maritime.
5. Le passage d'une case à l'autre en diagonale est considéré comme passage d'une ligne méridienne et d'une ligne parallèle : 4 points pour la jeep, 2 points pour le bateau, 1 point pour l'avion.
6. La terre étant ronde, il est évidemment possible de faire partir un bateau du Japon en direction des îles Hawaï via les cases 4N18 et 4N19.

- un dé spécial :

dont le rôle sera expliqué dans la première variante.

- l'argent :

dont l'unité de monnaie est le Magellan (M).

Au début du jeu, chacun reçoit :

1.200 M. s'il y a eux joueurs

800 M. s'il y a trois joueurs

600 M. s'il y a quatre joueurs

Il recevra en outre gratuitement cinq jeep et trois bateaux. Il pourra à tout moment acheter d'autres pions; valeur : une jeep : 10 M., un bateau : 25 M., un avion : 50 M.

Il placera ces pions sur sa base de départ (ou devant lui si cette case est trop encombrée).

L'argent non distribué appartient à la Banque; il sera géré par le joueur le plus âgé qui, outre cette charge, participera normalement au jeu.

- cinq séries de dix cartes géographiques et cinq séries de dix cartes historiques :

Deux paquets distincts, l'un avec les cartes géographiques, l'autre avec les cartes historiques sont posés sur la table; lorsqu'un joueur obtient, en jetant son dé, un quatre ou un cinq, il choisit un des deux paquets, tire la carte du dessus, la lit à haute voix, puis la range sur la table.

Les cinq séries de cartes géographiques sont :

Europe, Afrique, Asie, Océanie + Asie du Sud-Est et Amérique.

Chaque carte géographique représente un pays; le chiffre placé dans le coin supérieur gauche donne le montant des frais de mise en valeur, exprimé en Magellan; le deuxième chiffre, placé à droite, donne le montant du revenu. Le verso de la carte mentionne les rendements des dix pays de la série, exprimé en %.

Correspondance avec la réalité (référence 1986) :

- les frais de mise en valeur d'un pays sont proportionnels au nombre d'habitants : 1 M. par 100.000 habitants;
- le revenu est proportionnel au revenu national brut : 1 M. par 10 milliards de dollars;
- le rendement correspond au revenu moyen d'un habitant, exprimé en milliers de dollars par an.

Chaque fois qu'une carte géographique est tirée, le pays correspondant pourra être mis en valeur : le premier joueur qui parviendra à amener une jeep dans la case contenant le nom de la capitale et paiera la prime de mise en valeur, recevra la carte géographique correspondante et jouira du revenu. (Il faut que la jeep soit réellement sur terre et non sur un bateau situé dans la même case).

Les cinq séries de cartes historiques sont :

- 1^{er} série : dates importantes de l'histoire
- 2^e série : fleuves, canaux et détroits
- 3^e série : lieux géographiques à découvrir

- 4^e série : économie mondiale

- 5^e série : guerres et fléaux.

Certaines de ces cartes donnent des instructions qui seront suivies par tous les joueurs; d'autres offrent des primes au premier joueur qui réalise un exploit particulier. Les cartes devenues sans objet seront remises en dessous du paquet. Les cartes de la deuxième série portent le mot REVENUS : lorsqu'une de ces cartes est tirée, chaque joueur additionne les revenus des pays qu'il a mis en valeur et reçoit de la banque l'argent correspondant.

* Certaines cartes portent un ASTERISQUE : le texte écrit sous cet astérisque est destiné uniquement à la deuxième variante.

REGLES LES PLUS SIMPLE (sans les avions).

CONSEILS AUX DEBUTANTS

1^o) Il est préférable de commencer à jouer au Magellan en limitant à deux le nombre de joueurs et en utilisant les règles les plus simples, sans les avions et même éventuellement sans les guerres.

2^o) Avant de commencer à jouer, retournez deux cartes historiques (3^e série) et cinq cartes géographiques afin d'accélérer le début de la partie.

DEBUT DU JEU

Chaque joueur reçoit une somme d'argent, 5 jeep, 3 bateaux et, par tirage au sort, une base de départ. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre; le premier désigné par le sort porte le N° 1, le deuxième le N° 2, le dernier le N° n. Admettons que le joueur N° 1 ait la Géorgie du Sud (6S33) comme base de départ; il jette un dé et obtient 3; il examine les possibilités qui lui sont offertes par les cartes historiques et géographiques déjà tirées, et remarque, par exemple, que la Belgique a un rendement intéressant; il décide donc d'aller mettre ce pays en valeur. Tous ses pions sont dans la case (6S33); il embarque une jeep sur un bateau (1 point) et avance de deux cases vers le nord (2 points). Le joueur N° 2 jette ensuite un dé et obtient 5; il peut donc tirer une carte géographique ou historique à son choix. Il lit à haute voix, examine si cette nouvelle possibilité est intéressante ou bien s'il lui semble préférable d'essayer d'aller mettre la Belgique en valeur avant son compagnon. Il part de sa base de départ en embarquant une jeep sur un bateau et avance de quatre cases dans la direction choisie; chacun joue tour à tour et le premier qui parvient à débarquer une jeep sur la case de Bruxelles pourra mettre la Belgique en valeur en payant la prime de 100 M. Il placera dès lors cette carte devant lui et jouira désormais du revenu de 8 M. chaque fois qu'une carte historique de la 2^e série sera tirée.

Après un certain temps, chacun des joueurs aura des bateaux et des jeep disséminés dans le monde; il se sera efforcé de les répartir de façon à avoir le maximum de chances de profiter des occasions qui lui sont offertes par les cartes géographiques et historiques. Il choisira les pays qu'il mettra en valeur en fonction de leurs rendements; il s'efforcera également de placer plusieurs jeep sur les pays qu'il a mis en valeur de façon à pouvoir les conserver en cas de guerre.

GUERRES

Quelques cartes historiques donnent le signal de la guerre :

a) Si deux jeep ennemies se trouvent dans la même case, elles livrent bataille : chaque joueur jette un dé normal et celui qui a le plus de points élimine une jeep de l'autre; en cas d'égalité de points, le joueur dont c'est le tour est déclaré vainqueur. Si le vaincu possède une autre jeep dans la même case, le combat recommence.

b) Si deux bateaux ennemis se trouvent dans la même case, ils livrent un combat naval dont les règles sont semblables à celles du combat entre deux jeep.

c) Si un bateau se trouve dans la même case qu'une jeep ennemie, il ne se passe rien.

d) Si un joueur parvient à placer une jeep sur un pays ennemi dégarni de jeep, il devient propriétaire de ce pays.

FIN DU JEU

UN JOUEUR qui n'a plus d'argent est éliminé; il peut cependant revendre à la banque les pays qu'il possède, à 50% de leur valeur. UN JOUEUR A GAGNE LA PARTIE quand ses revenus dépassent 150 M. Il se retire du jeu, distribue son argent entre les autres joueurs et rend le reste de ses biens à la banque.

PREMIERE VARIANTE (avec les avions).

L'avion sert de moyen de transport rapide; les valeurs de ses mouvements ont été données dans l'inventaire.

DEUX REMARQUES IMPORTANTES :

1. Un joueur ne peut faire atterrir ses avions que dans les pays qu'il a déjà mis en valeur, ou dans les cases où il possède une jeep. Un avion ne peut rester en vol à la fin d'un tour.
2. Il est interdit de décomposer les mouvements aériens en demi-points. Si un avion ne doit passer qu'une ligne méridienne ou parallèle, en cas de bombardement du pays voisin par exemple, le mouvement sera compté un point.