

Mundus Novus

Aide de jeu par Kratos38 : <http://sites.google.com/site/kratos38fr/>

But

Etre le 1^{er} joueur à posséder 75 Doublons

OU à réaliser une combinaison des 10 Ressources (avec or Inca)

OU si plus de carte Développement avoir le + de Doublons.

Cartes

- Cartes Ressource (Res) : valeur 1-9 indique la rareté (le + bas = le + de cartes dans le jeu).
- Cartes Développement (Dev) : à acquérir et placer devant soi .
Carte Dev qui donne des Doublons à chq tour en donne dès son entrée en jeu.

Mise en place

- Mélanger les cartes Ressource = pioche ; en retourner 3 face visible = Marché
- Cartes Développement (Dev) :
 - Enlever ttes cartes avec chiffre en bas à droite > nb joueurs ; reste = pioche
 - En retourner 5 face visible = file cartes Dev ; la + éloignée de la pioche est la 1^{ère}
- Faire pile avec jetons Evènement (Evt) : mettre le jeton « Aucun Evt » dessus
- Joueur le + jeune prend le jeton « Maître du Commerce » (MC)

Tour de jeu (pour tous les joueurs)

1. Donner les doublons attribués par carte Dev (Marchands, Entrepôts...)
2. **Evènement** (SAUF au 1^{er} tour)
Regarder **si icône Evt présente sur 1^{ère} carte de file Dev**
 - Oui = prendre jeton Evt dans la pile, le mettre sur la pile de jetons = Evt pour le tour pour tous les joueurs
 - Non = pas d'Evt
3. **Approvisionnement**
 - Chq joueur récupère en main cartes stockées sur ses Entrepôts
 - Distribuer **5 cartes Res 1** par 1 face cachée à **chq joueur**
 - Distribuer **face visible au centre autant de cartes Res que le nbre de Caravelles** possédées par l'ensemble des joueurs
 - Chq joueur calcule la **valeur de son Escadre de Caravelles** = somme des valeurs des cartes Caravelle (chiffre haut droite)
 - **De l'Escadre la + faible à la + forte (ordre croissant),**
chq joueur prend **autant de cartes Res du centre en 1 fois que son Escadre a de Caravelles.**
Si égalité, se sert en 1^{er} l'Escadre avec la Caravelle de + petite valeur.
4. **Echanges commerciaux**
 - Le **MC annonce nb cartes Res** (2, 3 ou 4) à mettre à l'échange pour chq joueur
 - Chq joueur choisit secrètement ce nbre de cartes de sa main, et les pose face cachée devant lui.
Tous les joueurs les retournent en même temps.
 - Chq joueur fait la **somme des valeurs des cartes** qu'il a mis à l'échange (Or inca = 10)
=> **le + fort = nouveau MC** (prend jeton MC)
égalité : si MC est parmi ceux qui ont score le + fort = garde son titre,
sinon choisit à qui il le donne parmi joueurs avec score le + fort.

- Le MC prend 1 carte à l'échange chez un autre joueur et au choix :
 - L'intègre à sa main,
 - Ou la place sur le Marché et prend en main 1 carte du Marché à la place.

Le joueur chez qui le MC a pris la carte fait de même : prend 1 carte à l'échange chez un autre joueur (peut être chez le mm joueur qui s'est servi chez lui).

ATTENTION : pas plus de 2 échanges successifs entre mm joueurs (A -> B, B -> A, A doit aller ailleurs pour le moment) (SAUF à 2j bien sûr ☺)

Ainsi jusqu'à ce que chq joueur ait **pioché autant de cartes qu'il avait mises à l'échange.**

- Fin échange :
 - Si dernière carte prise chez MC = ok
 - Si prise chez autre joueur : il manque 1 carte à celui-ci = MC doit en choisir 1 de sa main et la donner face cachée à ce joueur
 - Cas particulier : joueur à qui il reste des cartes à l'échange = les reprend en main et : si c'est le MC, rien, sinon le MC doit lui donner 1 carte.

5. Progression

- Le MC choisit le Premier Joueur (PJ), puis sens horaire
- A son tour, chq joueur peut réaliser les 3 actions suivantes :
 - **1 seule combinaison de cartes toutes identiques (Or Inca = Joker)** (sauf Evt « Aide du Roi ») = **permet de prendre 1 carte Dev de la file** (voir table pour laquelle), la placer face visible devant soi et appliquer l'effet.
Remplacer immédiatement la carte en décalant les 4 restantes vers « l'avant » et en piochant une 5^e carte.
 - **1 seule combinaison de cartes toutes différentes (Or Inca pas autorisé)** = **prendre des Doublons** (voir table)
 - **Vendre des cartes Or Inca contre des Doublons** (voir table)
- **Fin tour dernier joueur :**
 - **chq joueur qui a des Entrepôts peut déposer des cartes face cachée dessus**
 - **chq joueur défause toutes ses cartes inutilisées SAUF celles dans Entrepôt(s)**