

JEAN-LOUIS ROUBIRA & PIERRE-YVES BLANCHARD

# CAPTAIN ESPERANZA

CARNET DE BORD



# L'HISTOIRE

EN 1486, L'EXPLORATEUR PORTUGAIS BARTOLOMEU DIAS FUT CHARGÉ PAR LE ROI JEAN II DE PORTUGAL DE POURSUIVRE LES EXPLORATIONS LE LONG DE L'AFRIQUE ET LUI DONNA LE COMMANDEMENT DE TROIS NAVIRES. LE BUT : OUVRIR UNE ROUTE MARITIME VERS LES INDES.

IL FUT LE PREMIER OCCIDENTAL À DOUBLER LE CAP DE BONNE-ESPÉRANCE EN 1488. IL LE NOMMA CAP DES TOURMENTES À CAUSE DES TEMPÊTES QU'IL Y AVAIT ESSUYÉES. LE ROI JEAN II PRÉFÉRA L'APPELER CAP DE BONNE-ESPÉRANCE, POUR APPORTER UNE NOTE D'OPTIMISME.

QUELQUES ANNÉES PLUS TARD, UNE NOUVELLE EXPÉDITION EST MISE SUR PIED.

LES JOEUSES ET JOUEURS VONT INCARNER LES CAPITAINES DES DIFFÉRENTS NAVIRES DE CETTE EXPÉDITION.

ILS AFFRONTENT MAINTS PÉRILS ET EMBÛCHES.

EMPLIRONT LEURS CALES DE TRÉSORS ET DE DOUBLONS.

TRACERONT LEUR ROUTE VERS CALICUT LE PLUS RAPIDEMENT AFIN D'OBTENIR UN MAXIMUM D'INFLUENCE AUPRÈS DU ZAMORIN (PRINCE).



## BUT DU JEU

Devenir le premier Capitaine à obtenir un droit de commerce exclusif avec les Indes en gagnant le plus de points de prestige (PP).

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

66 cartes Marine



12 cartes Évènement



3 aides de jeu



22 cartes Exploration



5 meeples Navire



1 Livret de règles



Jetons & Marqueurs :

27 Trésors, 15 Mutineries, 1 Tempête, 1 Pirate, 96 doublons (45, 27, 24)



+ 1 plateau





6



JOUEUSE 1



5



3



2



1

4

7

4



6



JOUEUR 2

- ❖ Placer le plateau au centre de la table (1). Les lignes de "méridiens" dessinent 10 zones d'influences. Chaque zone rapporte, en fin de partie, le nombre de (PP) indiqué (de -30 à +30). Les ports sont représentés par les ancres. Chaque fois qu'un Capitaine avance d'un port, son navire se déplace sur l'ancre suivante.
- ❖ Mélanger les **cartes Exploration** et en placer 3 visibles à côté du plateau. Les cartes restantes constituent une pioche (2).
- ❖ Mélanger les **cartes Marine** pour constituer une pioche (3).

- ❖ Placer le jeton **Pirate** et le jeton **Tempête** sur la case départ de leur piste respective (4).
- ❖ Placer les doublons, les jetons **Mutinerie** et **Trésor** (face cachée) à côté du plateau (5).
- ❖ Les aides de jeu (6) sont disposées autour du plateau, de façon à ce que chacun puisse s'y reporter en cas de besoin.
- ❖ Chaque Capitaine prend 2 doublons, et place le navire de sa couleur sur le port de départ (7).



## TOUR DE JEU

Chaque tour comprend **2 phases** :

- 1 - PRÉPARATION
- 2 - NAVIGATION

### PRÉPARATION

► Cette phase est jouée simultanément : Distribuer 8 cartes **Marine** à chaque Capitaine.

Chaque Capitaine choisit une carte parmi elles, la pose devant soi, face cachée, puis passe les cartes restantes à son voisin de gauche (draft).

On révèle alors simultanément la carte posée devant soi.

Recommencer l'opération en posant la nouvelle carte à droite de la précédente.

Lorsque chaque Capitaine a une ligne de 5 cartes, face visible, posées devant soi, sa **Route Maritime** est constituée.

Les 3 dernières cartes reçues sont conservées face cachée. Elles composent la **Cale**.

Chaque carte **Marine** comporte 3 ou 4 symboles.

Les symboles présents vont provoquer des actions spécifiques lors de la phase **NAVIGATION**.

Première Carte

Dernière Carte



La Route est orientée de la gauche vers la droite.

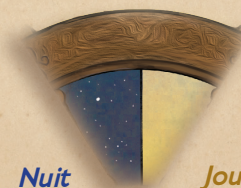
### NAVIGATION

► Cette phase est jouée simultanément. Les aides de jeu permettent de suivre le déroulement de cette phase. On procède à sa résolution, symbole après symbole, toujours dans le même ordre (voir détails p.6-7).

• Les symboles sont représentés autour de l'aide de jeu :

- ① Coffre. ② Gouvernail. ③ Voile.
- ④ Marchandise. ⑤ Sextant.
- ⑥ Poisson.

• Tourner l'aide de jeu, de sorte que le symbole **Coffre**, soit visible à l'endroit. Une fois les actions effectuées pour ce symbole, on tournera légèrement la roue de **Gouvernail** de manière à avoir le symbole suivant à l'endroit. On procédera ainsi pour chaque symbole.



• Chaque symbole permet 2 gains différents : un **gain de nuit** et un **gain de jour**.

Les gains sont représentés sur le **Gouvernail**, sur les 2 portions de cadran correspondant à chaque symbole, la nuit en bleu foncé, le jour en jaune.



**Important** : Chaque Capitaine ne prend en compte que les symboles présents sur les cartes face visible de sa **Route Maritime**.

**Gain de nuit** : Il faut posséder au moins 5 symboles identiques.

**Gain de jour** : Il faut être majoritaire (seul ou à égalité).

Ainsi pour chaque symbole, il est possible d'avoir l'un des gains, les deux, ou aucun.



## FIN DE TOUR

Le tour de jeu se termine à la fin de la phase **NAVIGATION**, une fois résolue l'étape **6 - PÊCHE**.

Chaque Capitaine défausse toutes ses cartes **Marine**, et un nouveau tour commence avec une nouvelle phase Préparation.

Lorsqu'une pioche est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

## FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin du tour où au moins un Capitaine a atteint le Port de Calicut (30 points d'influence).

Le ou les Capitaines possédant le plus de jetons **Trésor** gagnent un jeton **Trésor** supplémentaire. S'il n'y en a plus de disponible, ils gagnent 4 doublons à la place.

Procéder au décompte final.



1, 5 ou 10 PP selon la valeur de la pièce



3 ou 4 ou 5 PP selon la valeur indiquée au verso



Enlève 4 PP



Les **Points de prestige (PP)** indiqués sur la zone d'influence où se trouve son navire en fin de partie.



2 PP par carte **Exploration** non utilisée

Le ou les Capitaines ayant le plus de Points de Prestige (PP) gagnent la partie.

DÉCOMPTE FINAL

## RÈGLES AVANCÉES

Nous vous conseillons d'ajouter le **Doublon de la Chance** dès que vous êtes familier avec les mécanismes de base du jeu. Tandis que les **Évènements** sont à intégrer après plusieurs dizaines de parties afin de renouveler le plaisir de jeu.

### Le Doublon de la Chance



Au tout début de la phase de **Navigation**, une fois leur **Route Maritime** constituée, le ou les Capitaines ayant la plus longue série de cartes **Marine** connectées, c'est à dire 2 cartes voisines ayant au moins un symbole en commun (voir exemple ci-dessous), gagnent un **Doublon de la chance**, qu'ils placent sur leur **Route Maritime**. Ils peuvent défausser ce doublon à tout moment pendant la phase **Navigation** pour obtenir le symbole supplémentaire de leur choix. Sinon ils le récupèrent en fin de phase **Navigation**.

Plus longue série connectée : 5 cartes



Plus longue série connectée : 2 cartes



### Les Évènements (voir détails p.10-11)

En début de partie, mélanger les cartes **Évènements** et former une pioche. Puis révéler les 5 premières cartes et les disposer en ligne à côté du plateau. La première sera appliquée lors du premier tour, la deuxième lors du deuxième... Jusqu'à la dernière qui marquera également le début du dernier tour si la partie ne s'est pas terminée avant par l'arrivée d'un Capitaine à Calicut.

Au début de chaque tour, on lit à voix haute les effets de la carte **Évènement** qui s'appliquent pour ce tour. Ces effets concernent tous les Capitaines pour ce tour uniquement.



Elle comprend **6 étapes** (une par symbole). Chaque étape comprend une séquence **Nuit**, une séquence **Jour**, et parfois une ou des **Séquence(s) spéciale(s)**. Au début de chaque étape, les Capitaines énoncent à haute voix combien de symboles de l'étape sont présents sur leur **Route Maritime**.

### 1 - EXPÉDITION

**Nuit** : Lorsque sa **Route Maritime** comporte au moins 5 symboles **Coffre**, le Capitaine gagne un jeton **Trésor**.

**Jour** : Le ou les Capitaines ayant le plus de symboles **Coffre** gagnent un jeton **Trésor** et piochent une carte **Exploration**.

### 2 - PILOTAGE

**Nuit** : Lorsque sa **Route Maritime** comporte au moins 5 symboles **Gouvernail**, le Capitaine avance son navire de 2 ports.

**Jour** : Le ou les Capitaines possédant le plus de symboles **Gouvernail**, peuvent rajouter immédiatement une sixième carte, prise dans leur **Cale**, sur leur **Route Maritime** à droite. Cette sixième carte est placée face cachée et révélée simultanément si plusieurs Capitaines sont concernés. Ses symboles sont pris en compte pour la suite de la phase **NAVIGATION**.

### 3 - EXPLORATION

**Nuit** : Lorsque sa **Route Maritime** comporte au moins 5 symboles **Voile**, le Capitaine pioche une carte **Exploration** et avance son navire de 1 port.

**Jour** : Le ou les Capitaines possédant le plus de symboles **Voile** sur leur **Route Maritime** piochent la carte **Exploration** de leur choix, parmi les 3 cartes **Exploration** visibles (on complète alors à 3 cartes visibles, avec la première carte de la pioche, pour chaque Capitaine).

#### RAPPEL

Mélanger la défausse des cartes **Exploration** pour former une nouvelle pioche si besoin.

### Séquences spéciales

**Piraterie** : Les Capitaines ayant moins de symboles **Voile** sur leur **Route Maritime** que la valeur de la menace **Pirate** (Position du jeton **Pirate** sur la piste de menace **Pirate**), subissent une attaque. Ils perdent autant de doublons que cette valeur (ou tous leurs doublons s'il n'en ont pas assez). Si les pirates attaquent, la piste de menace **Pirate** est ensuite remise à zéro. Sinon, rien ne se passe, le jeton **Pirate** reste sur sa case.

**Tempête** : Pour chaque Capitaine n'ayant aucun symbole **Voile** sur sa **Route Maritime**, le jeton de la piste de menace **Tempête** avance de 1. Puis, si la valeur de la piste **Tempête** est égale à 3, une tempête se déclenche. Seuls le ou les Capitaines ayant le plus de symboles **Voile** sur leur route la subissent. Ils retournent la carte **Marine** la plus à droite sur leur **Route Maritime**. Les symboles présents sur cette carte ne sont plus pris en compte pour le reste de la phase **Navigation** de ce tour. Si une tempête a éclaté, le jeton de la piste de menace **Tempête** est remis à zéro, sinon il reste sur sa case.

### 4 - COMMERCE

**Nuit** : Lorsque sa **Route Maritime** comporte au moins 5 symboles **Marchandise**, le Capitaine gagne 2 doublons.

**Jour** : Le ou les Capitaines possédant le plus de symboles **Marchandise** gagnent 3 doublons.

### Séquence spéciale

**Comptoir** : Chaque Capitaine gagne autant de doublons que de symboles **Marchandise** présents sur sa **Route Maritime**.

#### Exemple

Régis a 3 symboles **Marchandise** sur sa **Route Maritime**. Il gagne donc 3 doublons (comptoir). En outre, c'est lui qui possède le plus de symboles **Marchandise** sur sa **Route Maritime**, il gagne donc le **gain de Jour**, c'est à dire, 3 doublons supplémentaires, soit 6 doublons en tout.





## 5 - CARTOGRAPHIE



**Nuit :** Lorsque sa **Route Maritime** comporte au moins 5 symboles **Sextant**, le Capitaine avance son navire de 2 ports.



**Jour :** Le ou les Capitaines possédant le plus de symboles **Sextant** avancent leur navire de 1 port.

### **Séquence spéciale**



**Portulan :** Le ou les Capitaines possédant le plus de symboles **Sextant** sur leur **Route Maritime** reçoivent 1 doublon de la part de chaque autre Capitaine ayant au moins 1 symbole **Sextant** sur sa **Route Maritime**. Pour les Capitaines n'ayant aucun symbole **Sextant**, rien ne se passe.



## 6 - PÊCHE



**Nuit :** Lorsque sa **Route Maritime** comporte au moins 5 symboles **Poisson**, le Capitaine avance son navire de 1 port et gagne 2 Doublons.



**Jour :** Le ou les Capitaines possédant le plus de symboles **Poisson** avancent leur navire de 1 port.

### **Séquence spéciale**



**Mutinerie :** Les Capitaines avec moins de 3 symboles **Poisson** sur leur **Route Maritime**, reçoivent un jeton **Mutinerie**. Chaque jeton **Mutinerie** enlève 4 PP en fin de partie.

**Remarque** Les doublons et les différents jetons et cartes gagnés sont conservés devant soi, face cachée le cas échéant, mais visibles des autres Capitaines



# Variante solo

## Mise en place :

Placez votre navire sur le port de départ et le navire du capitaine adverse sur le port de "Fish River" (ancre teintée en rouge).  
Pour le reste procéder à la mise en place classique, sans les règles optionnelles.

## Jour de jeu :

### Phase 1

Piochez 3 cartes, choisissez-en une pour votre **Route Maritime** et une pour celle de votre adversaire. La carte restante est défaussée.  
Cette phase s'arrête lorsque chaque Capitaine a une **Route Maritime** de 5 cartes et pas de cale.

### Phase 2

Identique à une partie classique sauf pour les points suivants :  
Lorsqu'un Capitaine ajoute une sixième carte à sa **Route Maritime**, elle est prise sur le dessus de la pioche.

Lorsque votre adversaire pioche une carte **Exploration visible** ou non, révélez sa première carte de cette pioche.

S'il s'agit d'une carte à effet immédiat, elle se résout normalement.  
Sinon elle est défaussée et votre adversaire gagne 5 doublons.

Les étapes de **Fin de Jour** et de **Fin de Partie** sont identiques.

Pour vous challenger, vous pouvez placer le navire de votre adversaire un port plus loin après chacune de vos victoires.

Parviendrez-vous à remporter une partie alors que votre adversaire commence à l'avant-dernier port ?



# CARTES EXPLORATION

Il en existe de deux sortes, à effet immédiat ou différé.

## ① Les cartes *Exploration* à effet différé.

Elles peuvent être gardées en réserve et jouées ultérieurement. Le Capitaine défaisse alors sa carte en annonçant et appliquant son effet.

Si à la fin de la partie on a conservé des cartes **Exploration** en réserve, ces dernières rapportent chacune 2 PP.



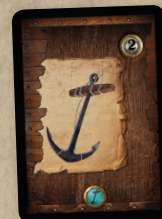
Défaussez cette carte lors d'une étape de la phase **Navigation** pour ajouter le symbole de votre choix à votre **Route Maritime** pour le reste de la phase.

Si à la fin de la partie, vous possédez toujours cette carte, elle vous rapporte 2 PP.



Défaussez cette carte à n'importe quel moment pour défaisser jusqu'à 2 de vos jetons **Mutinerie**.

Si à la fin de la partie, vous possédez toujours cette carte, elle vous rapporte 2 PP.



Défaussez cette carte à n'importe quel moment pour avancer d'un port.

Si à la fin de la partie, vous possédez toujours cette carte, elle vous rapporte 2 PP.



Défaussez cette carte lors d'une étape de la phase **Navigation** pour ajouter 3 symboles **Marchandise** à votre **Route Maritime** pour le reste de la phase.

Si à la fin de la partie, vous possédez toujours cette carte, elle vous rapporte 2 PP.



Défaussez cette carte à n'importe quel moment pour piocher un jeton **Trésor**.

Si à la fin de la partie, vous possédez toujours cette carte, elle vous rapporte 2 PP.



Défaussez cette carte lors d'une étape de la phase **Navigation** pour ajouter une sixième carte aux choix depuis votre **Cale** à votre **Route Maritime** pour le reste de la phase.

Si à la fin de la partie, vous possédez toujours cette carte, elle vous rapporte 2 PP.

**Remarque** Si vous disposez déjà d'une sixième carte, vous pouvez la remplacer dans le cas où vous gagnez encore une sixième carte ou ne rien faire. Dans tous les cas, on ne peut avoir plus de 6 cartes sur sa **Route Maritime**.



## 2 Les cartes *Exploration* à effet immédiat.

Elles comportent un ou plusieurs symboles **Pirate** ou **Tempête**. Elles sont révélées immédiatement, leurs effets s'appliquent aussitôt, puis elles sont défaussées.

Les jetons qu'elles indiquent (Doublons, **Trésor**) sont gagnés immédiatement par le Capitaine qui a tiré la carte. Puis on applique leur effet : le navire **Pirate** avance sur la piste de menace **Pirate** d'autant de cases que d'icônes **Pirate** présentes sur la ou les cartes **Exploration** tirées.

Le jeton **Tempête** avance sur la piste de menace **Tempête** d'autant de cases que d'icônes **Tempête** présentes sur la ou les cartes **Exploration** tirées.



Révélez immédiatement cette carte lorsque vous la piochez.  
La menace **Pirate** augmente de 2.  
Vous gagnez 3 doublons.



Révélez immédiatement cette carte lorsque vous la piochez.  
La menace **Pirate** augmente de 1.  
Vous gagnez 4 doublons.



Révélez immédiatement cette carte lorsque vous la piochez.  
La menace **Pirate** augmente de 1.  
Piochez un jeton **Trésor**.



Révélez immédiatement cette carte lorsque vous la piochez.  
La menace **Tempête** augmente de 1.  
Piochez un jeton **Trésor**.



Révélez immédiatement cette carte lorsque vous la piochez.  
La menace **Tempête** augmente de 1.  
Vous gagnez 4 doublons.

### RAPPEL

*Les conséquences de ces pistes de menace ne sont prises en compte qu'à l'étape Exploration de la phase Navigation, voir p.6.*





# CARTES ÉVÈNEMENT



Diminuer la menace **Tempête** de 1.  
Chaque Capitaine compte 2 symboles **Voile** en moins lors de la phase **Navigation** de ce tour.



Chaque Capitaine compte 2 symboles **Voile** en plus lors de la phase **Navigation** de ce tour.  
En cas de **Tempête**, chaque Capitaine ayant au moins 5 symboles **Voile** sur sa **Route Maritime**, est touché.



Chaque Capitaine compte 2 symboles **Pêche** en moins lors de la phase **Navigation** de ce tour.  
En cas de **Mutinerie**, les Capitaine touchés reçoivent 1 jeton **Mutinerie** supplémentaire.



Chaque Capitaine compte 1 symbole **Pêche** en plus lors de la phase **Navigation** de ce tour. Chaque Capitaine ayant au moins 5 symbole **Pêche** sur sa **Route Maritime** peut défausser 1 jeton **Mutinerie**.





Chaque Capitaine compte 1 symbole **Gouvernail** en moins lors de la phase **Navigation** de ce tour.  
Chaque Capitaine ayant moins de 3 symboles **Gouvernail** sur sa **Route Maritime** prend 1 jeton **Mutinerie**.



Chaque Capitaine compte 1 symbole **Gouvernail** en plus lors de la phase **Navigation** de ce tour.  
Chaque Capitaine ayant au moins 5 symboles **Gouvernail** sur sa **Route Maritime** peut défausser 1 jeton **Mutinerie**.



Chaque Capitaine pioche une carte **Exploration**.



Augmenter la menace **Pirate** de 2.  
Si les pirates attaquent ce tour-ci, ils prennent deux fois plus de doublons.



Augmenter la menace **Tempête** de 1 et diminuer la menace **Pirate** de 1.  
Si la menace **Tempête** est à 3, aucun navire n'avance lors de la phase **Navigation**.



Résoudre l'étape **Pilotage** (2) en premier lors de la phase **Navigation** de ce tour.  
Chaque fois qu'un Capitaine gagne 1 jeton **Trésor** lors de la phase **Navigation**, il en gagne 1 second.



La menace **Pirate** augmente de 2 (au lieu de 1) par symbole **Pirate** révélé lors de la phase **Navigation**.  
Chaque Capitaine gagne 1 doublon par symbole **Pirate** qu'il révèle.



Chaque Capitaine compte 1 symbole **Sextant** en moins lors de la phase **Navigation** de ce tour.  
Chaque Capitaine ayant moins de 3 symboles **Sextant** sur sa **Route Maritime** prend 1 jeton **Mutinerie**.

**Remarque** Les symboles **Pirate** et **Tempête** sont considérés comme révélés y compris lorsque qu'un Capitaine a tiré une carte **Exploration** face visible.





## LE MOT DE L'AUTEUR

Jean-Louis Roubira

### La genèse du jeu

*Pour moi la création de jeux prend sa source dans un imaginaire où cohabitent les contes, les récits mythiques anciens ou modernes avec ma propre histoire. J'étais fasciné par les premières cartes tracées, promesses de terres inconnues, imaginant ce qu'elles pouvaient représenter de mystère pour les marins de l'époque. Et des mots comme mercator, astrolabe, Abyssinie ou royaume du prêtre Jean, îles sous le vent, Zanzibar... résonnaient comme les échos de voyages oubliés.*

*Ainsi, natif du port de Sète, j'ai toujours rêvé de créer un jeu d'aventure maritime, à défaut d'explorer moi-même les 7 mers comme Aladin.*

*Ce sont, je crois, les aquarelles oniriques d'un livre ancien qui traînait dans mon enfance, "Le rêve de Jean-François", qui m'ont soufflé l'envie de donner naissance, bien plus tard, à Captain Esperanza.*

### Une bande originale pour un jeu de plateau !

*Mais comme dans tout voyage, les courants de la création d'un jeu nous mènent parfois vers des rivages imprévus. Au fil des parties entre amis ou sur les salons de jeu, a germé peu à peu l'idée d'accompagner les Capitaines dans leur périple autour du monde par une narration musicale.*

*Un jeu comme Captain Esperanza, c'est une histoire que l'on se raconte à plusieurs, que l'on vit ensemble, qui laisse en sillage les souvenirs d'un vécu commun.*

*Et comme dans toute histoire, on se prend à vivre des moments épiques, semés d'espoir et de frissons. On imagine le claquement des voiles quand le vent espéré se lève tout d'un coup, on entend les grincements de la coque du navire et le tonnerre qui gronde sa menace au loin...*

*Et les marins entonnent un chant gonflé de courage et de nostalgie...*

*C'est ainsi qu'est née la musique du jeu, comme les méandres d'un rêve héroïque, au gré des aléas de la traversée !*

*La bande-son est composée de 14 morceaux, illustrant la progression des Capitaines du port de Lisbonne jusqu'à l'océan Indien.*

### BANDE ORIGINALE

**1 - Saudade** : Ambiance du port de Lisbonne au 16<sup>ème</sup> siècle et airs d'accordéon, inspirés du Fado, une musique nostalgique née au 18<sup>ème</sup>, qui puiserait ses origines dans les chants marins portugais.

**2 - Captain** : Les navires ont levé l'ancre, ils font face à l'horizon et à l'aventure qui les attend au large.

**3 - Esperanza** : Partir pour découvrir de nouveaux mondes, ça donne des ailes !

**4 - Voiles de nuit** : Se sentir glisser entre deux infinis, le ciel étoilé et l'océan... écume des rêves...

**5 - Sur le pont** : Mais il est temps de s'activer, chacun à son poste, la haute mer ne laisse pas de répit, n'en déplaie aux rêveurs !

**6 - Hold the cape** : Les Capitaines sont tendus vers un seul objectif : le Cap de Bonne Espérance.

**7 - Le vent se lève** : Les voiles se tendent, les courants accélèrent, la gîte est plus forte. Chanter donne du courage...

**8 - Kwaihoek** : Le Cap est en vue, ce n'est pas pour rien que Bartolomeu Dias l'avait baptisé Cap des Tempêtes !

**9 - Résilience** : Une fois passées les dangereuses turbulences, on se laisse bercer par des eaux plus

calmes... en laissant ses pensées voguer vers les êtres chers laissés au Pays.

**10 - Marin** : La vie des marins à bord est ponctuée de différents temps, des brumes de l'aube aux premières étoiles du soir...

**11 - Porto Sofala** : Ayant accosté pour cause d'avarie sur les rivages blancs de Porto Sofala, certains membres d'équipage tentèrent une incursion nocturne dans les terres vibrant de chaleur, d'insectes inquiétants...

**12 - Dance the sea** : Adieu les côtes africaines ! L'excitation gagne l'équipage, bientôt la fin du voyage.

**13 - Invictus** : C'est une référence au poème préféré de Nelson Mandela : Invincible et serein malgré l'adversité !

**14 Padrão** : Ce sont les croix de pierre semées, comme des jalons, sur le chemin par les navigateurs portugais. Ainsi ce morceaux reprend certains des thèmes précédents.



TÉLÉCHARGER LA  
BANDE ORIGINALE EN  
FLASHANT CE QR CODE





## LE MOT DE L'ILLUSTRATEUR

Pierre-Yves Blanchard

« Plus familier avec l'univers de la BD qu'avec les jeux de tout poil, j'ai eu la chance d'être débauché par mon camarade de fac et néanmoins psychiatre, Jean-Louis qui aurait parait-il eu un certain succès avec un obscur jeu dont le nom m'échappe mais qui se serait soit-disant bien vendu aux quatre coins de la terre (enfin dixit la rumeur) ce qui me surprendra toujours vu que je croyais qu'elle était ronde.

Bref, se souvenant sans doute des petits Mickey que je dessinais dans les marges de mes cours de médecine et malgré mon anonymat habilement dissimulé sous un nom de plume affligeant, il est parti à ma recherche et a eu la bonne idée de me détourner de la colorisation de BD à laquelle je me dévouais corps et âme depuis quelques années pour m'entraîner à ses côtés dans la palpitante aventure de Captain Esperanza...

Il a même réussi à convaincre Ghislain de m'en confier toute l'illustration ce qui tendrait à confirmer l'adage selon lequel on leur refuse rien aux célébrités... merci en tout cas les gars !



## LE MOT DE L'ÉDITEUR

Ghislain Simonin

« Passionné de jeux depuis ma plus tendre enfance, j'ai commencé par le rami en famille, de longues et interminables parties qui me permettaient de retarder l'heure du coucher.

Après, parcours classique pour les jeunes de mon époque. Petits chevaux, jeu de l'Oie, Nain jaune... Et puis, bien sûr, viendront Monopoly, Destin, Tarot, Belote... Bon, je vous passe les péripéties de la vie, mais 30 ans plus tard, je suis toujours joueur.

J'ai eu quelques expériences professionnelles dans le milieu, que ce soit en tant qu'animateur sur le FLIP entre autres, Vendeur-conseil chez Excalibur, Chef de projet chez Libellud. Mais toujours pendant cette période, l'envie de créer mes propres jeux ne m'a pas quitté. Finalement je crée ma société en juillet 2020 (après bien d'autres péripéties) et je décide de commencer non pas par un de mes jeux, mais par Captain Esperanza de Jean-Louis. J'ai toujours préféré créer à 2 cerveaux. Le reste de mon histoire s'écrit à partir d'ici...

## Remerciements pour la bande originale...

Cet album n'aurait jamais vu le jour sans l'énergie et la force de cohésion des "membres d'équipage" qui m'ont aidé à en tisser la trame.

Je remercie du fond du cœur :

Michaël, directeur artistique de l'album, arrangeur des mélodies, chef d'orchestre, preneur de son... pour son talent fou, sa rigueur, sa patience et son enthousiasme.

Étienne, auteur des arrangements pour les chœurs, chef de chœur, pour son énergie, sa passion et sa foi dans le projet.

Pierre-Yves notre illustrateur pour ses conseils avisés et Ghislain fameux maître coq à bord.

Elsje qui nous apporté tout son soutien, son savoir-faire de chef de chœur et sa voix incroyable !

Les musiciens Flora à l'accordéon, Pauline à la contrebasse, Jean-Christophe au violon et Aurélien à la trompette, Catherine aux flûtes, Célia pour le sound design, le quatuor à cordes avec Célia au 1er violon, Justine au second violon, Camille à l'alto, Hortense au violoncelle, Michaël au clavier et au Oud, Rob aux percussions.

À la technique, Jonathan, Patrice, Peter.

Et les choristes, pour leur motivation sans faille et l'énergie qu'ils m'ont transmise Jacqueline, Anne, Marion, Hélène, Anouk, Elvire, Corinne, Nanou, Catherine, Thierry, Gaëtan, Olivier, David, Alain, Christian et Guy. Obrigado Maria.

## mais aussi, remerciements à...

À Ma mère et à mon père, Claude Roubira qui m'a donné le goût du jeu.

Maël, premier mousse à monter à bord, il y a déjà quelques siècles, et qui a pris du galon depuis ! Régis pour ses précieux conseils, Yolande, Jonas, Noémi et Thibaut, Christelle, Manou, Arnaud, Claudine et Ali, Grégoire, Colette et Benham. Baptiste, Émilie, Johann, Mathias, Noémie, Maxence, Laurent et Karine, Jean-Michel, Tom, Christophe, Christine du Cosquer et ses petits enfants.

François, Olivier, Vincent, Kristell, Fred, Rudy, Anthony, Delphine, Aurélien et Pirate, Marine et François.

Florent et David, Loïc, Lionel. Pour leur nombreux tests et retours. Grégoire, Régis et Simkamil. Gandahar et JP, Nixx. Flippy Who, Greu et Olivier.

Étienne et ImagiVienne, Hélène, Manu et les Gobelins en général.

À qui le tour, toute l'équipe du festival "Finistère des jeux" à Fouesnant.

Christophe Coat et l'association Troadé. Le festival de Saint Rémy la Varenne, Philippe et Sandra, François.

La ludo « les couleurs du jeu » de Canéjan.

Le bar de la Triche, Chloé et Samuel.

Kapo Jeux.

Lucie-Marie. Lia Sabine, Morgane, Bruno. Serge.

Mathieu, Alexandre et l'équipe de Libellud.

Claude et l'équipe de Blam.

Laurent et Benoît pour les impressions de Protos.

Andy, Allison, Sina...

Ghislain de la roulotte. Gwenaëlle et Baptiste.

À Gigi, Mimi, et Pierre-Yves bien sûr.

Et à tous les oublier, parce qu'il y en a toujours...















# CRÉDITS

AUTEUR : Jean-Louis Roubira  
ILLUSTRATEUR : Pierre-Yves Blanchard  
GRAPHISTE : Allison Machepey

---

SITE : [greengamesfr.fr](http://greengamesfr.fr)  
FACEBOOK : [GreenGamesFR](https://www.facebook.com/GreenGamesFR)  
EMAIL : [contact@greengamesfr.fr](mailto:contact@greengamesfr.fr)

© 2022 GREENGAMES. Tous droits réservés.