

Préface

Ce livre vous propose un voyage au cœur d'une grande aventure humaine : la découverte et l'exploration de mondes nouveaux. Mais, à la différence des habituels livres d'histoire, de géographie ou de sciences, il vous offre la possibilité d'explorer les continents de la planète de l'intérieur comme si vous viviez les événements.

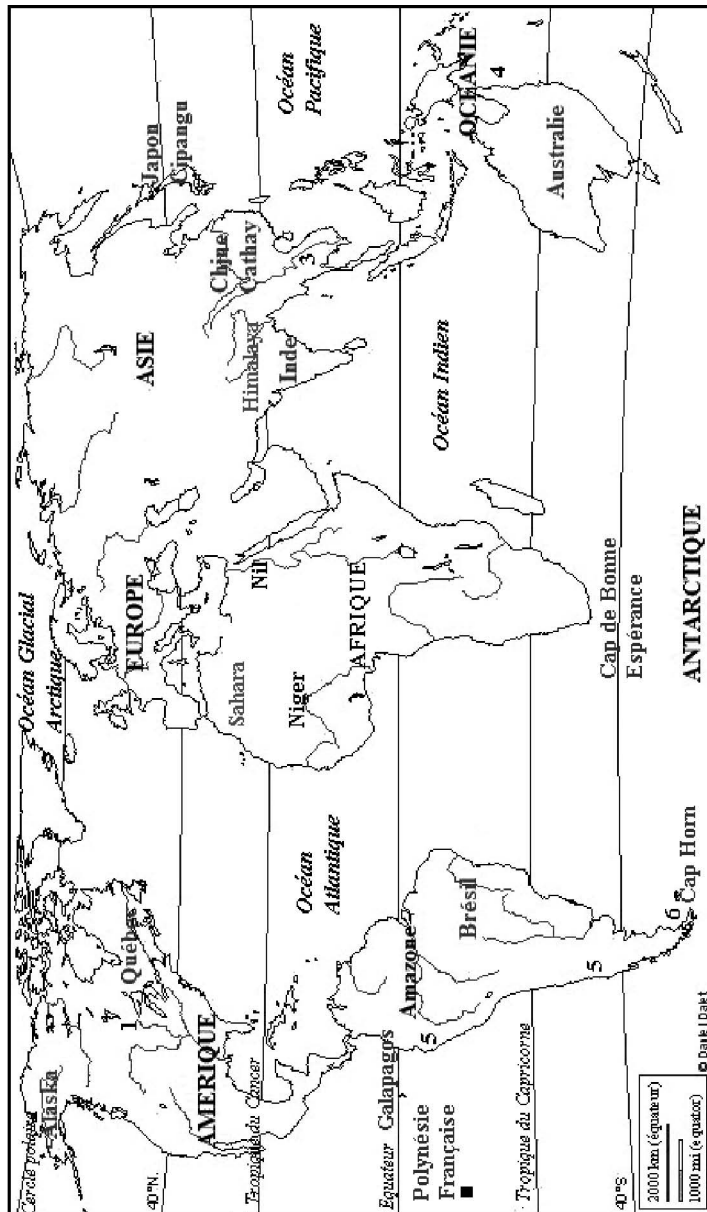
Pendant toute cette aventure dont vous êtes le héros, vous serez un explorateur imaginaire, tout à fait libre de vos choix politiques, géographiques ou philosophiques pour voyager, découvrir, explorer les territoires de notre planète et les incidences de ces explorations. Au fil des siècles, au cours de voyages comme des territoires explorés, vous croiserez les explorateurs les plus illustres de leur époque : Marco Polo, Christophe Colomb, Bougainville, Livingstone et bien d'autres. Avec ou contre leurs idées, vous aurez alors la possibilité de prendre position dans les grands débats géographiques, politiques ou philosophiques à propos des rapports entre les Européens et le reste du monde, depuis le XIII^e siècle jusqu'à nos jours et ainsi de faire valoir vos points de vue auprès des cours européennes ou des sociétés de géographie.

En cours d'aventure, vous devrez aussi répondre à des questionnaires, des énigmes permettant de vérifier l'état de vos connaissances. Soyez donc attentif à toutes les informations qui vous sont données pendant les chapitres, elles vous seront utiles pour pouvoir continuer sereinement l'aventure.

Au début du jeu, vous possédez 5 points de capital intuitif et 5 points de capital social. Vous pouvez les inscrire dès à présent dans un carnet d'aventure, où vous noterez par la suite vos gains et vos pertes éventuels. Il va de soi que si, à un moment de la lecture, vous perdez plus de points que vous n'en possédez dans l'un des deux domaines, vous avez perdu la partie et devez revenir au début.

Mais votre but est tout de même d'accumuler un maximum de points. En cas de difficultés, n'hésitez pas à consulter les définitions des notions essentielles rencontrées au cours de l'histoire ainsi que les fiches complémentaires insérées en fin de volume : elles contiennent de précieuses indications pour mieux comprendre les découvertes et leurs enjeux.

Lieux à découvrir dans cette aventure



- 1 Mississippi 2 Saint Laurent 3 Mékong 4 Grande Barrière de Corail
- 5 Les Andes 6 Déroit de Magellan 7 Les Alpes

À présent, vous voilà prêt à tenter l'aventure... Maintenant c'est à vous de jouer... Amusez-vous dans vos découvertes et bonne chance !

1

- XIII^e-XIV^e siècles Depuis la publication du « Devisement du Monde » ou « Livre des Merveilles » de Marco Polo (1256-1324) en 1298, les Européens sont fascinés par les prodigieuses richesses des royaumes d'Asie. Au XV^e siècle, les rois des pays de la façade occidentale cherchent alors à contourner les intermédiaires italiens et musulmans dans le commerce des épices, des soieries et autres produits orientaux. Ils cherchent aussi à concurrencer les puissantes cités commerciales italiennes, Venise et Gênes, maîtresses de la Méditerranée. Les Portugais puis les Espagnols partent donc à la recherche d'une nouvelle route commerciale vers l'Asie. Dès 1416, les nef*s* portugaises explorent les côtes africaines.
- Si vous pensez, comme le roi de Portugal que la nouvelle route commerciale se situe le long des côtes de l'Afrique, rendez-vous au 183.
 - Si vous pensez qu'une autre voie est possible plus à l'ouest, allez au 57.

2

- 1544 Originaire du Mexique, que vous découvrez avec Cortés (1485-1547), ce fruit étrange, rouge comme le sang et doux comme le sucre, vous étonne. Les Indiens vous initient aux subtilités de ce fruit qu'ils appellent Tomatl. Conquis, vous décidez de lancer la tomate sur le marché européen dès votre retour. D'abord utilisé pour la décoration des jardins, on lui prête ensuite des vertus aphrodisiaques. Puis, dès 1560, la « poma d'oro » est cuisinée à Gênes et à Naples, en Italie. Vous faites alors la fortune des pizzaiolos de Naples par l'introduction de la pomodoro. Pour cette réussite culinaire, vous gagnez 2 points de capital social.
- Mamma mia ! Vous vous écartez tout de même de votre mission qui est l'exploration, repartez au 227.

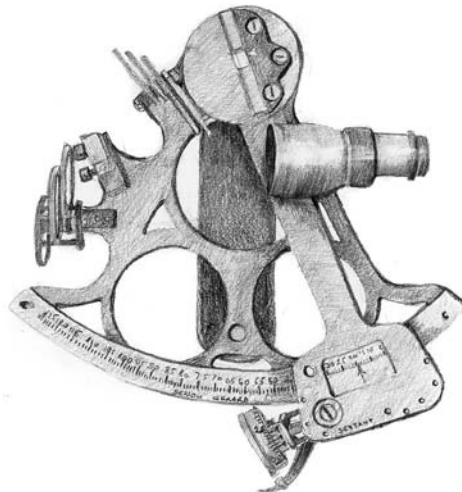
3

1519 Dans leurs récits de voyages, les marins racontent que, la nuit par temps clair, le nouvel hémisphère terrestre présente des groupes d'étoiles inconnues. Amerigo Vespucci (1454-1519) observe par lui-même deux amas d'étoiles particulièrement étonnants dans le ciel austral. Antonio Pigafetta, marin et chroniqueur du voyage de Magellan, les décrit et les nomme « nuages de Magellan », parce qu'ils ressemblent à de gros amas très denses en étoiles.

Désormais, les voyages de découvertes obligent les astronomes à réaliser de nouvelles cartes du ciel. À partir du XVII^e siècle, les constellations de l'hémisphère sud sont identifiées et cartographiées, comme la Croix du Sud en 1624. D'autres reçoivent des noms qui font honneur aux innovations techniques ayant permis leur découverte, comme *la Boussole** ou le Sextant*.

L'astronomie et la cartographie vous fascinent mais quelle position allez-vous adopter ?

- La prudence ? Aidez les cosmographes et les astronomes à compiler les informations dans leur atelier de cartographie en 25.
- L'audace ? Partez observer les étoiles depuis les pontons des caravelles au 21.



Un sextant

4

1519 En compagnie de quatre cents soldats espagnols secondés par quinze canons, des guerriers et des porteurs indigènes, vous partez avec Cortés (1485-1547) en direction du nord, à la rencontre de l'empereur Aztèque, Moctezuma II (1502-1520).

Pour vaincre cet empire et s'emparer de ses richesses, vous jouez en fin stratège sur ses divisions et ses croyances. En effet les Aztèques sont persuadés de l'arrivée imminente de leur dieu Quetzalcóatl.

Le 9 novembre 1519, vous rencontrez l'empereur Moctezuma II dans son palais de Tenochtitlan, la capitale, afin de lui apporter la « vraie foi » catholique et de prendre contact en vue d'un traité pour le compte de Charles Quint (1516-1555), votre souverain. La rencontre ne se passant pas comme prévue, Cortés prend Moctezuma II en otage et s'empare du pouvoir au nom du roi d'Espagne.

En juin 1520, les Espagnols sont attaqués par les Aztèques après un massacre. Vous faites appel à Moctezuma II pour calmer les esprits mais il reçoit alors une pierre en pleine tête entraînant sa mort. Malmenés par les Aztèques, vous êtes obligés de fuir la ville lors de la « Noche Triste » du 30 juin au 1er juillet 1520.

En mai 1521, Cortés met le siège devant Tenochtitlan qui résiste malgré les privations et une épidémie de variole. Finalement, la cité tombe le 13 août 1521. La ville vaincue est rasée puis reconstruite autour d'une place centrale et baptisée Mexico. La cathédrale se construit sur les fondations d'une partie des temples aztèques.

Le 15 octobre 1522, Cortés devient le gouverneur de la Nouvelle Espagne ou Mexique. Désormais libéré de la lutte armée, plusieurs choix s'offrent à vous :

- Si votre esprit d'aventure est toujours intact, embarquez au quai 155.
- Si vous préférez exploiter les richesses de ce vaste territoire, foncez au 275.

5

XVI^e-XVII^e
siècles Après avoir connu une fièvre sucrière, l'île d'Hispaniola se trouve peu à peu délaissée par les Espagnols qui lui préférèrent les nouveaux territoires explorés et exploités sur « la terre ferme ».

Déjà installés sur l'île de la Tortue au large d'Hispaniola, les pirates* et les fibustiers* anglais et français pillent les galions* espagnols chargés d'or et d'épices, puis s'installent dans la partie occidentale laissée libre par les Espagnols. Pour lutter contre ces brigands des mers, le roi Philippe III d'Espagne (1598-1621) brûle une grande partie de l'ouest de l'île. Mais cette politique de la terre brûlée est un échec. En effet, les boucaniers* s'y installent et ravitaillent les pirates en viande.

Plus opportunistes, les Français s'installent dans cette partie de l'île et en chassent les Anglais. Ainsi débute la colonisation française. En 1665, sous le règne du roi Louis XIV (1643-1715), l'île devient Saint Domingue, en référence au nom francisé de la capitale espagnole fondée en 1502 au sud de l'île d'Hispaniola. Cette capitale porte le nom du fondateur de l'ordre des frères prêcheurs ou dominicains, Santo Domingo de Guzman ou Saint Dominique (1170-1221).

L'exploitation du sucre et du tabac fait la fortune de l'île. Que souhaitez-vous faire désormais ?

- Couler des jours heureux dans votre plantation, en allant au 275.
- Continuer à découvrir ce continent qui vous fascine, en flottant jusqu'au 383.
- Devenir un pirate des Caraïbes, en souquant ferme jusqu'en 28.

6

1431 Bon, vous échappez à la noyade car la caraque* ou nef* a été le premier navire à pouvoir naviguer en haute mer. Toutefois, il ne s'agit aucunement d'une innovation.

- Retournez donc suivre les cours des maîtres de l'Académie nautique de Sagres au 85.

7

1538 En 1538, le conquistador* espagnol Francisco Pizarro (1476-1541) fait assassiner son rival Diego de Almagro (v. 1480-1538) afin de dominer sans partage le vaste territoire du Pérou, qui s'étend alors de l'Équateur au Chili. Mais il est éliminé à son tour par les partisans du fils d'Almagro, dès le 26 juin 1541. En réponse à la guerre civile, le roi d'Espagne dépêche sur place des émissaires pour ramener l'ordre et nomme un nouveau gouverneur.

Vous ne tirez aucun profit de ces querelles, et vous devez penser à l'avenir. Que faites-vous ?

- Exploiter les richesses du nouveau monde ? Allez en 275.
- Continuer l'exploration de ce territoire ? Voyagez jusqu'au 30.
- Trouver la paix dans la religion et évangéliser les Indiens ? Partez en mission au 400.

8

1484 Vous gagnez 2 points de capital intuitif pour avoir rejoint la cour du Portugal, pays qui se place à la pointe de l'exploration géographique. Vous y êtes reçu par une commission d'experts mandatés par le roi Jean II (1455-1495). Vous présentez vos recherches, calculs et cartes et vous attendez avec angoisse leur réponse.

- Pour la connaître, filez au 70.

9

1615 Vous gagnez 3 points de capital intuitif pour votre curiosité sans faille. Vous êtes en effet fasciné par le récit de voyage qu'Olivier Van Noort (1558-1627) publie à Anvers en 1612. Flibustier* à ses heures, ce dernier a accompli un tour du monde, en renouvelant l'exploit de Magellan (1480-1521). Vous apprenez aussi qu'Isaac Lemaire, riche marchand de la ville d'Horn (aux Provinces-Unies) et fondateur de la Compagnie Australienne, organise une expédition pour trouver une autre route commerciale afin de contourner le détroit de Magellan et le monopole de la Compagnie des Indes Orientales, la VOC. Engagé dans cette aventure par Willem Schouten (1567-1625) et Jacob Lemaire (1586-1616), votre expédition se compose de deux navires : l'*Eendracht* (La Concorde) et le *Hoorn*. Vous quittez Texel au nord des Provinces-Unies, en 1615. Après plusieurs mois en mer, vous découvrez enfin un passage à l'extrémité sud du continent américain, auquel vous donnez le nom de Lemaire, votre commanditaire. Puis vous passez devant un cap encore plus au sud du continent, que vous baptisez Horn en l'honneur de la ville qui a financé le projet. Vous gagnez 2 points de capital intuitif pour cette découverte majeure, pour laquelle vous avez couru des risques. L'expédition perd en effet un navire en chemin.

Vous continuez votre voyage dans le Pacifique en direction de Batavia (en actuelle Indonésie), découvrant ainsi quelques îles de l'archipel* des Tonga en mai 1616. Toutefois, au lieu d'y recevoir un accueil digne de votre exploit, la VOC vous fait arrêter et vous expédie, les fers aux pieds, aux Provinces-Unies en confisquant le seul bateau qui vous reste.

Lors du procès au cours duquel vous affirmez la découverte d'une nouvelle route, la VOC doit reconnaître la validité de votre exploit et vous dédommage. Pour votre honnêteté, vous gagnez 2 points de capital social.

Après un temps de repos pour profiter de votre nouvelle fortune auprès de votre famille, un émissaire de la VOC vient vous proposer de participer à un nouveau voyage d'exploration. Que lui répondez-vous ?

- Oui ? Embarquez au 152.
- Non ? Cultivez votre jardin en 182.

10

1672 Vous apprenez que le conquistador* Fernando de Soto (1496-1542) a exploré le cœur du nouveau monde. En Amérique du nord, il a suivi un long fleuve que les Indiens Algonquins nomment Mississippi, ce qui signifie « le père des eaux » dans leur langue. Souhaitant découvrir ce fleuve, vous embarquez avec Louis Jolliet (1645-1700) et Jacques Marquette (1637-1675), un père jésuite parlant les langues de plusieurs tribus indiennes de la région.

Depuis le lac Michigan, vous descendez le fleuve et découvrez les embouchures* de ses nombreux affluents* : les rivières Wisconsin, Iowa, Chicago, Missouri, Ohio et Arkansas.

Vous vous arrêtez en Arkansas, ce qui signifie « en aval de la rivière » en langue quapaw. En effet, vous craignez de tomber entre les mains des Espagnols qui font déjà du commerce à cet endroit avec les Indiens. Vous rebroussez chemin et perdez ainsi 2 points de capital intuitif.

- Vous pouvez néanmoins tenter une descente du Mississippi, en passant au 69.
- Si, au contraire, vous souhaitez évangéliser les Indiens, partez en mission au Brésil, au 400.