

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

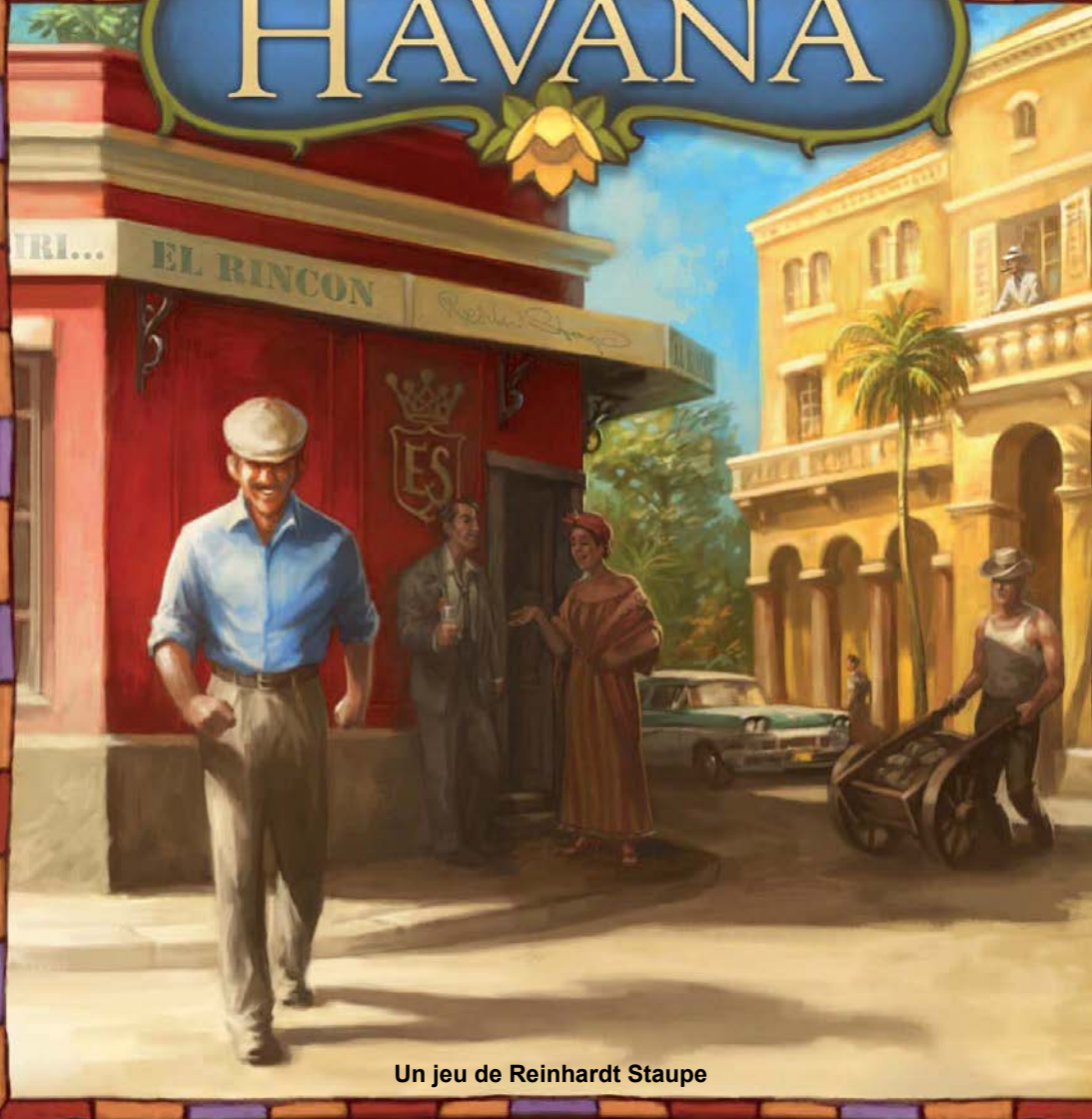
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# HAVANA

TRI...

EL RINCON



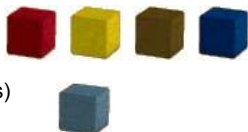
Un jeu de Reinhardt Staupe

Havana est un jeu tactique de Reinhard Staube pour 2 à 4 joueurs qui inspire par son accès facile, l'ordre des joueurs constamment modifié et des stratégies innombrables. L'ordre des joueurs est déterminé par la valeur des cartes jouées. Préférez-vous commencer par une sieste et attendre pendant un moment ou acheter quelques matériaux de construction au marché noir ? Les cartes plus puissantes ne sont jouées que plus tard pendant un tour. Seuls le bon mélange et le bon timing tireront le meilleur parti du jeu. Au début de la partie, chaque joueur peut choisir entre ses 13 cartes actions, mais ce nombre diminue à chaque tour.

## Composants

### 80 matériaux de construction

10 matériaux de construction de couleur (10 de chaque) dans les couleurs rouges, jaune, marron, bleu  
40 matériaux de construction gris (débris)



### 1 sac de tissu



### 36 bâtiments



Exemple : Statue  
(valeur 2 points de victoire)

### 4 ensembles de 13 cartes action



### 4 aides de joueur



### 60 pièces de monnaie

36 1 peso et 24 3 pesos



### 15 ouvriers



## Idée du jeu

La révolution à Cuba est terminée. Maintenant, de nombreux bâtiments magnifiques sont construits dans la capitale La Havane pour la faire luire dans sa splendeur renouvelée.

Chaque joueur détient les mêmes 13 cartes action. Dans chaque manche, deux cartes sont placées face visible devant chaque joueur avec lesquelles il effectue deux actions. Il peut prendre des pesos ou des matériaux de construction (brique = rouge, grès = jaune, verre = bleu, terre grasse = marron, débris = gris), engager des ouvriers, amener son architecte en jeu, percevoir des impôts, envoyer des voleurs, démolir des bâtiments et plus encore. A la fin de chaque manche, chaque joueur place une carte action de sa main sur une des deux cartes action placées devant lui. La nouvelle carte action remplace l'ancienne carte et la vieille carte sympathiques options diminuent, diminuent ...

Les ressources amassées sont utilisées pour construire des bâtiments et, ainsi, gagner des points de victoire (PV). Le joueur qui atteint le premier un certain nombre de PV gagne. Deux joueurs jouent en 25 PV, trois joueurs en 20 PV et quatre joueurs en 15 PV.

## Mise en place de la partie

Chaque joueur prend 2 cartes aides de joueur différentes et les place devant lui. Chaque joueur reçoit un ensemble identique de 13 cartes action et les prend dans sa main. **Attention : Veuillez lire le texte des cartes soigneusement et l'explication sur la manière de les utiliser page 4.**

Placez les pesos, les ouvriers et le sac (contenant les 80 cubes matériaux de construction) **en une réserve au bord de la table**. Mélangez les 36 bâtiments. Révélés 12 cartes bâtiment et placez-les face visible en deux rangées de 6 cartes chacune au centre de la table. **Note** : Il devrait y avoir au moins un bâtiment avec une valeur de 1, 2 ou 3 à l'extrémité de l'une ou l'autre des rangées. Placez les cartes bâtiment restantes en une pioche face cachée au bord de la table.

**Chaque joueur pioche un cube matériau de construction du sac et le place devant lui.** De plus, chaque joueur reçoit **1 peso** qu'il place également devant lui.

Sans regarder, piochez trois cubes du sac et placez-les sous les deux rangées de cartes bâtiment face visible au centre de la table. Placez également quatre pesos au centre de la table.

## Centre de la table



## Bord de la table (= réserve)



Cartes bâtiment    Ouvriers    Pesos    Sac

Chaque joueur choisit **deux** de ses 13 cartes action et les place **face cachée pour le moment** devant lui. Une fois que chaque joueur l'a fait, les deux cartes action sont révélées et classées avec la carte portant le plus petit numéro à gauche.



*Vanessa a placé "7" (Black Market [Marché noir]) et "0" (Siesta [Sieste]) devant elle. Elle les classe dans l'ordre 0-7 et forme ainsi le numéro 07*



*Peter a placé "2" (Protection [Protection]) et "4" (Worker [Ouvrier]) devant lui. Il les classe dans l'ordre 2-4 et forme ainsi le numéro 24.*



*Tobias a placé "2" (Protection [Protection]) et "6" (Material Thief [Voleur de matériaux]) devant lui. Il les classe dans l'ordre 2-6 et forme ainsi le numéro 26.*

## Déroulement de la partie

Chaque manche comprend les **trois** phases consécutives suivantes : D'abord, **tous** les joueurs, **séparément puis chacun leur tour**, effectuent la phase 1 ("Deux actions et achat de bâtiments"). Dans la phase 2 ("Approvisionnements"), trois nouveaux pesos et trois nouveaux matériaux de construction sont placés de la réserve vers le centre de la table. Dans la dernière phase 3 "Nouvelle carte action", **chaque** joueur place **exactement une** nouvelle carte action devant lui.

### Phase 1 : Deux actions et achat de bâtiments

Le joueur dont le numéro est le **moins élevé** commence et effectue les actions de ses deux cartes dans n'importe quel ordre. Le joueur avec le **deuxième nombre le moins élevé** joue ensuite et effectue ses deux actions dans n'importe quel ordre. Puis le joueur avec le troisième nombre à deux chiffres joue et

ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait joué son tour et ait effectué ses deux actions.  
*Vanessa commence car 07 est le nombre le moins élevé. Puis c'est le tour de Peter, qui a 24 et enfin Tobias avec 26.*

Les actions sont expliquées en détail sur les cartes (et également dans l'annexe de ces règles) ! Les deux cartes action restent face visible. **Note** : Une action ne peut pas être sautée à moins que la carte correspondante (OU L'ANNEXE DE CES RÈGLES) le permette expressément.

### Ordre du tour en cas de nombres identiques :

Au cas où plusieurs joueurs ont le même nombre, le joueur parmi eux possédant le moins de PV commence. S'il y a encore égalité, on départage dans l'ordre par le moins de matériaux de construction de couleur, puis le moins de pesos, puis le moins d'ouvriers puis le moins de matériaux de construction gris (débris). S'ils y a toujours égalité, le joueur le plus jeune commence.

**Achat de bâtiments** : Sur le tour d'un joueur, **après** qu'il a effectué ses deux actions, il peut acheter **n'importe quel nombre** de cartes bâtiment face visible. Pour ce faire, il doit remplir les conditions indiquées sur la carte bâtiment.  
 - Les matériaux de construction et les débris gris doivent être payés et remis dans la boîte (retirés de la partie).  
 - Les pesos et les **ouvriers** sont remis sur le bord de la table.  
 - **Si l'architecte est exigé**, le joueur doit l'avoir posé devant lui **maintenant**, c'est-à-dire parmi une de ses cartes action actuellement exposées. L'architecte n'est pas rendu après l'achat d'un bâtiment, il reste où il est !

**Très important** : En principe, les bâtiments ne peuvent être achetés que s'ils sont à l'extrême gauche ou à l'extrême droite des deux rangées de cartes, ce qui fait exactement 4 cartes disponibles à tout moment. Pendant la partie, les cartes sont essentiellement achetées "de l'extérieur vers l'intérieur". Un joueur peut choisir dans quel ordre il achète des cartes dans les rangées. Par exemple, s'il a les ressources suffisantes, il peut d'abord acheter la carte bâtiment en haut à gauche puis celle en bas à droite puis celle en bas à droite.  
**Note** : Seul le joueur actif peut acheter des bâtiments en phase 1, personne d'autre. Aucun bâtiment ne peut être acheté pendant les phases 2 et 3.



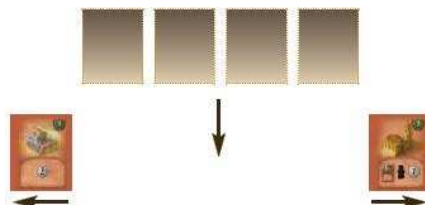
*Les bâtiments sont achetés de l'extérieur vers l'intérieur. Le joueur actif en phase 1 peut acheter librement parmi les quatre bâtiments extérieurs.*

**Echange "5 contre 1" pendant l'achat de bâtiments**  
 Si un joueur achète un bâtiment, il peut choisir de payer **5 pesos au lieu d'un ouvrier** (qui retourne dans la réserve). De plus, il peut payer **5 cubes matériau de construction gris** (débris) à la place de n'importe quel cube matériau de construction de couleur (remis dans la boîte et retirés de la partie). **Note** : Il n'est pas possible d'échanger des ouvriers contre des pesos ou des matériaux de construction de couleur contre des matériaux de construction gris !



*Vanessa achète le bâtiment le plus à droite dans la rangée supérieure. Elle paye un cube matériau de construction rouge et 2 pesos. Elle met le cube rouge dans la boîte (retiré de la partie) et remet les 2 pesos dans la réserve. Vanessa place la carte bâtiment achetée face visible devant elle. Ceci lui garantit 2 PV qui ne peuvent plus lui être retirés.*

➔ **Si pendant la partie deux cartes seulement restent dans une rangée**, piochez immédiatement 4 nouveaux bâtiments de la pioche et placez-les face visible entre les deux cartes restantes.



### Phase 2 : Approvisionnement

Piochez 3 cubes du sac et placez-les au centre de la table. De plus, placez 3 pesos de la réserve vers le centre de la table. S'il reste des pesos et/ou des matériaux de construction de la phase 1 (et/ou de manches précédentes) au centre de la table, ils y restent.

Les pesos et les matériaux de construction peuvent s'accumuler au centre de la table au fur et à mesure des manches.

### Phase 3 : Nouvelle carte action

**Séparément et dans l'ordre du tour**, chaque joueur prend exactement **une** des cartes de sa main et la place face cachée sur une des deux cartes action posées devant lui. **Note** : Ceci se passe exactement dans le même ordre que les actions ont été effectuées pendant la phase 1 (en fonction des nombres) !



*Vanessa couvre son 0.*



*Puis Peter couvre son 4.*



*Enfin, Tobias couvre son 6.*

Une fois que chaque joueur a posé une de ses cartes, elles sont révélées. L'**ancienne** carte du dessous est placée **face cachée** côté de chaque joueur (sur sa propre défausse). Maintenant, chaque joueur classe à nouveau ses deux cartes face visible en fonction des nombres indiqués dans de gauche à droite afin de former le plus petit nombre possible. Par exemple, 2 et 8 doivent toujours être classées comme 28, jamais comme 82 ! 6 et 0 deviennent 06, jamais 60 !



*Vanessa révèle sa carte action face cachée et un "8" apparaît. Elle place l'ancienne carte action, c'est-à-dire le "0" face cachée à côté d'elle sur sa propre défausse. Elle classe alors ses deux cartes action comme 78.*

**Très important** : Si un joueur n'a maintenant, c'est-à-dire **après** avoir révélé la carte action face cachée, plus que deux cartes action en main, il peut maintenant reprendre toutes ses cartes actions défaussées en main, il a de nouveau 11 cartes en main à sa disposition.



*Seulement 2 cartes action en main : reprenez-les toutes !*

### Suite du déroulement de la partie et fin de la partie

Toutes les manches suivantes sont jouées comme indiqué.

Si, dans une partie à deux joueurs, un joueur a **25 PV** ou plus devant lui après la phase 1, la partie se termine **immédiatement** et il gagne, on ne finit pas la manche ! Dans une partie à trois joueurs, 20 PV doivent être gagnés comme ceci et 15 PV dans une partie à quatre joueurs.

### Notes sur quelques cartes action



#### 0 Siesta [Sieste]

Cette carte ne cause aucune action, mais elle est très utile pour produire un nombre aussi bas que possible, de ce fait la jouer tôt permet une utilisation optimale de la deuxième carte action.



**1 Refreshment [Rafraîchissement]**  
Le joueur peut effectuer l'action mais n'y est pas obligé.



**2 Protection [Protection]**  
Si vous voulez épargner pour des bâtiments coûteux en collectant beaucoup de matériaux de construction et/ou de pesos, vous pouvez également vouloir vous protéger à temps contre les voleurs et les percepteurs.



**2 Débris [Débris]**  
L'action doit être effectuée.  
*Exemple : C'est le tour de Vanessa. Il y a quatre débris au centre de la table (4 matériaux de construction gris). Vanessa doit prendre chacun des 4 matériaux de construction gris du centre de la table.*



**3 Conservation [Conservation]**  
Le joueur peut effectuer l'action mais n'y est pas obligé. Si le joueur enlève ainsi une carte bâtiment du bord d'une rangée de cartes, remettez cette carte dans la boîte. **Très important** : Un seul bâtiment au total, c'est-à-dire par tous les joueurs, peut être enlevé pendant une manche. *Exemple : Sarah, Tobias et*

*Vanessa ont chacune une conservation posée devant eux. C'est au tour de Sarah de jouer avant Tobias et Vanessa. Elle utilise sa carte conservation et enlève la carte bâtiment la plus à gauche de la rangée supérieure. Ni Tobias ni Vanessa ne peuvent utiliser leurs cartes conservation pour enlever un bâtiment pendant cette manche.*



**3 Tax Collector [Percepteur]**  
L'action doit être effectuée.  
Prenez 1 peso de la réserve et enlevez 1 ouvrier ou 1 matériau de construction de chaque joueur suivant.

*Exemple : C'est le tour de Peter de jouer. Il a le percepteur posé devant lui. Pendant ce tour, Vanessa a déjà joué, Tobias et Sarah ont encore à jouer. Peter prend 1 peso de la réserve. Maintenant il doit enlever 1 ouvrier ou 1 matériau de construction de son choix de chaque joueur suivant, c'est-à-dire Tobias et Sarah (pas Vanessa !). Les ouvriers sont retournés dans la réserve, les matériaux de construction sont remis dans la boîte.*



**4 Worker [Ouvrier]**  
L'action doit être effectuée.  
**Attention** : Afin d'être autorisé à prendre 2 ouvriers, vous ne devez pas être le joueur avec le plus petit nombre de la manche, vous devez simplement être le premier joueur dans la manche en cours à effectuer cette action. S'il n'y a aucun ouvrier dans la réserve, le joueur n'a pas de chance et ne peut pas effectuer son action cette manche.



**4 Architect [Architecte]**  
Le joueur **doit** prendre un ouvrier de la réserve. Par contre, le joueur n'est pas obligé d'acheter un bâtiment avec son architecte même si c'est possible. L'achat des bâtiments est strictement volontaire. S'il n'y a aucun ouvrier dans la réserve, le joueur n'a pas de chance et ne peut pas effectuer son action cette manche.



**5 Pesos Thief [Voleur de pesos]**  
L'action doit être effectuée.  
S'il y a au moins un joueur suivant, le voleur de pesos choisit **n'importe lequel des joueurs suivants** pour le voler.  
S'il n'y a aucun joueur suivant le voleur de pesos dans cette manche, le voleur de pesos peut choisir **n'importe quel joueur** pour le voler.

*Exemple : Vanessa a le voleur de pesos posé devant elle. Sarah a déjà joué, Peter et Tobias ont encore à jouer. Vanessa doit voler Peter ou Tobias, c'est elle qui choisit. Vanessa choisit Tobias, qui a 7 pesos devant lui. Elle lui prend 3 pesos (3,5 = moitié des pesos, arrondi vers le bas à 3).*

**Attention** : Il est possible que plusieurs joueurs ayant joué le voleur de pesos volent un même joueur. Il est également possible que tous les joueurs aient joué le voleur de pesos, tous les voleurs de pesos sont utilisés consécutivement (quand c'est le tour de son joueur de jouer).



**6 Materials Thief [Voleur de matériaux]**  
L'action doit être effectuée.  
Toutes les règles du voleur de pesos (voir ci-dessus) s'appliquent au voleur de matériaux. **Important** : Le voleur de matériaux ne vole habituellement qu'un matériau de construction. Il lui incombe de choisir le matériau de

construction qu'il prend au joueur volé (il peut également choisir un matériau de construction gris !).  
Si la victime possède **plus de 3** matériaux de construction de couleur, le voleur de matériaux peut voler deux matériaux de construction de son choix à ce joueur.

*Exemple : Tobias a joué le voleur de matériaux et veut voler Sarah, qui le suit. A ce moment-là, Sarah a 4 matériaux de construction de couleur (1x jaune, 1x marron et 2x rouge) ainsi que 3x débris devant elle. Tobias peut prendre deux matériaux de construction de son choix à Sarah. Il choisit 1 matériau de construction marron et 1 gris.*



**7 Black Market [Marché noir]**  
L'action doit être effectuée.  
**Attention** : Afin d'être autorisé à prendre 2 matériaux de construction du sac, vous ne devez pas être le joueur avec le plus petit nombre de la manche, vous devez simplement être le premier joueur dans la manche en cours à effectuer cette action.



**8 Pesos [Pesos]**  
L'action doit être effectuée.  
Si plusieurs joueurs ont joué la carte pesos, ils l'utilisent consécutivement (quand c'est le tour de son joueur de jouer).  
*Exemple : Vanessa et Sarah ont joué toutes les deux la carte pesos et il y a 10 pesos au centre de la table. Vanessa précède Sarah et prend 5 pesos. Des 5 pesos restants, Sarah prend 3 pesos (2,5 = moitié des pesos, arrondi à 3).*



**9 Mama [Mamma]**  
L'action doit être effectuée.  
Si plusieurs joueurs ont joué la carte Mama, ils l'utilisent consécutivement (quand c'est le tour de son joueur de jouer). Le joueur choisit quels matériaux de construction (moitié des matériaux de couleur et moitié des gris) il prend du centre de la table.

*Exemple : Peter a joué la Mama. Il y a 6 matériaux de construction de couleur (1x marron, 2x jaune et 3x rouge) et cinq débris au centre de la table. Peter prend trois matériaux de construction de couleur (il choisit 2x jaune et 1x marron) ainsi que trois matériaux de construction gris (la moitié de 5 = 2,5 arrondi à 3).*

## Remerciements

L'éditeur et l'auteur voudraient remercier tous les testeurs qui ont participé à la réalisation de ce jeu. Remerciements spéciaux à Andreas Staupe, Michael Kroupal, Anke Fleckenstein et Vanessa von Thien.

Auteur : Reinhard Staupe  
Illustration : Michael Menzel  
Mise en page : Steffi Krage  
Texte : Reinhard Staupe et eggertspiele  
Traducteur : Alexa Trost  
Copyright:

©eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg 2009 /  
www.eggertspiele.de

Traduction en français : Didier Duchon

