

Puerto Rico - le jeu de cartes

Andreas Seyfarth

**Chercheur d'or ou Gouverneur ? Maire ou Bâtitteur ?
Quel personnage jouerez-vous dans le nouveau monde ?**

BUT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, les joueurs choisiront chacun l'un des cinq personnages différents et tous les joueurs réaliseront l'action correspondante en sens horaire.

Par exemple, les marchandises sont produites par le producteur et peuvent ensuite être vendues à la maison de commerce par le marchand.

Avec la monnaie acquise par les ventes, les joueurs peuvent ensuite construire des bâtiments à l'aide du bâtisseur.

Le joueur qui fera la meilleure sélection de personnages et la plus judicieuse utilisation de ses privilèges et des actions conférées par ses adversaires connaîtra le plus grand succès et remportera la partie.

Le joueur qui aura le plus de points de victoire (PV) en fin de partie sera déclaré vainqueur.

Les joueurs doivent, chacun leur tour, choisir différents personnages et prendre l'action leur étant rattachée afin de construire les bâtiments les plus utiles.

Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

*Les cartes peuvent être utilisées de 3 façons: comme **bâtiments** (face visible devant un joueur); comme **monnaie** (en main); ou comme **marchandises** (face cachée sur des bâtiments de production).*

Lors de votre première lecture, nous vous recommandons de ne pas considérer les **textes écrits en gras** dans la colonne de droite. Ces textes sont un résumé des règles, permettant aux joueurs de trouver facilement les points de règles importants après quelques parties.

MATÉRIEL DE JEU

112 cartes (44 bâtiments de production et 68 bâtiments beiges)

1 carte Gouverneur (indique le premier joueur de la manche)

5 cartes Personnage (1 bâtisseur, 1 producteur, 1 marchand, 1 maire et 1 chercheur d'or)

5 cartes Maison de commerce (avec différentes valeurs)

Extension :

30 cartes (29 bâtiments beiges + 1 cathédrale)



MISE EN PLACE

- Les joueurs choisissent un **premier joueur** en employant la méthode de leur choix. Il prend la carte *Gouverneur*.
- Placez les **5 cartes Personnage** face visible en ligne au centre de la table.
- Mélangez les **5 cartes Maison de commerce** et placez-les face cachée en une seule pile au-dessus des cartes Personnage.

Placement des cartes Personnage, Maison de commerce et de la pioche au centre de la table.



• Chaque joueur reçoit :

- 1 carte *Teinturerie d'indigo* (que l'on a préalablement retirée de la pioche) qu'il pose devant lui.



Il s'agit de son premier bâtiment.

- 4 cartes de la pioche (après l'avoir mélangée). Ces cartes demeurent cachées des autres joueurs et forme sa main.

• Mélanger **les cartes restantes** face cachée pour former une pioche à gauche des cartes Personnage. La défausse se retrouvera à droite des cartes Personnage.

Chaque joueur reçoit 1 carte *Teinturerie d'indigo* ...

... et 4 cartes en main.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie dure en moyenne entre 11 et 14 manches. Chaque manche se joue comme suit.

Le joueur possédant la carte *Gouverneur* débute en choisissant l'une des cartes Personnage : il la pose devant lui et exécute l'action de ce Personnage. Ensuite, c'est à son voisin de gauche de faire l'action associée à ce Personnage, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que chaque joueur ait fait l'action une fois.

Puis c'est au tour du joueur situé à gauche du Gouverneur de choisir l'une des cartes Personnage restantes (il la place devant lui et exécute l'action de ce personnage ; son voisin de gauche effectue l'action de

Le gouverneur débute en choisissant un personnage; ensuite tous les joueurs exécutent l'action appropriée.

Puis le joueur suivant choisit un personnage, tous les joueurs exécutent l'action appropriée et ainsi de suite.

ce personnage, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que chaque joueur ait fait l'action une fois).

Lorsque tous les joueurs ont choisi un personnage et fait les actions correspondantes, la manche se termine. Les joueurs replacent les cartes Personnage au centre de la table et le joueur à gauche du Gouverneur prend la carte *Gouverneur* et devient le nouveau premier joueur. Une nouvelle manche débute et se déroule comme la manche précédente, c'est-à-dire que le Gouverneur choisit une carte Personnage, en fait l'action et ainsi de suite.

Note : À 2 joueurs, après que le second joueur a choisi son personnage, le Gouverneur choisit un second personnage. C'est uniquement à la fin de cette action que la manche s'achève que la carte Gouverneur change de main. C'est ainsi qu'à 2 joueurs, 3 des 5 Personnages sont choisis : Gouverneur – adversaire – Gouverneur.

Les Personnages

Chaque personnage possède une action commune qui sera exécutée par chaque joueur (le *chercheur d'or* fait exception à cette règle) et un privilège propre dont ne bénéficiera **que le joueur l'ayant choisi.**

À la fin d'une manche, le voisin à gauche du gouverneur reçoit la carte Gouverneur et une nouvelle manche débute.

À deux joueurs :
Le gouverneur choisit une deuxième carte Personnage après que son adversaire ait choisi la sienne.

Chaque personnage :
- permet à chaque joueur de faire une action
(exception : le chercheur d'or),

Le principe est le suivant :

- Le joueur qui choisit un Personnage est le premier à en exécuter l'action. Les autres joueurs suivent en sens horaire (afin d'accélérer le tout, l'action de certains Personnages peut être fait simultanément).
- Le joueur **doit** choisir un personnage à son tour. Il peut par contre choisir de ne pas faire l'action associée au personnage. Les autres joueurs pourront à leur tour choisir de réaliser ou non l'action du personnage choisi.
- Une carte Personnage, une fois choisie, demeure devant le joueur qui l'a prise jusqu'à la fin de la manche. Aucun autre joueur ne peut choisir ce Personnage jusqu'à la prochaine manche.



Bâtitseur (phase du bâtisseur → construire un bâtiment)

Le joueur qui a choisi ce personnage, peut construire **un** bâtiment : il prend la carte représentant ce bâtiment de sa main et la pose devant lui (elle y demeurera jusqu'à la fin de la partie). Il paie ensuite le coût du bâtiment (indiqué dans les coins supérieurs de la carte) en défaussant un nombre de carte égal de sa main.

Privilège : le joueur qui a choisi la carte *Bâtitseur* paie une carte de moins pour construire son bâtiment (voir exemple

- donne un privilège spécial au joueur qui choisit le personnage.

Phase du bâtisseur :

Chaque joueur peut construire 1 bâtiment; le bâtisseur paie une carte de moins.

ci-dessous). Puis tous les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, peuvent construire un bâtiment s'ils le désirent (mais sans bénéficier du privilège).

Un joueur peut construire *autant* de bâtiment de production identiques qu'il le souhaite, mais *qu'un exemplaire* de chaque bâtiment beige !

Attention : un joueur ne peut pas construire 2 fois le même bâtiment beige dans sa cité !

Note :

- *Ne pas oublier de prendre en compte les effets de la Forge, de la Grue, du Refuge, du Marché noir, de l'Atelier, de la Carrière et de la Bibliothèque.*
- *Un joueur ne peut pas réduire le coût d'un bâtiment sous 0, de façon à ce qu'il prenne une carte plutôt que d'en défausser une.*

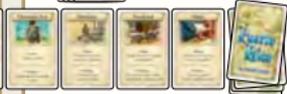
Exemple : Louis est bâtisseur (-1 au coût de construction) et possède la Forge (-1 au coût de construction des bâtiments de production) et la Bibliothèque (double le privilège = -1 au coût de construction supplémentaire) devant lui. Il choisit de construire le Moulin à sucre (coût habituel de 2) et ne paie rien. Il obtiendrait normalement une réduction de 3, mais il ne peut réduire le coût que de 2 puisqu'un bâtiment ne peut pas coûter moins de 0 !

Retrouvez tous les détails des bâtiments et leurs pouvoirs spéciaux dans la rubrique « *Les bâtiments* » en page 12.

Durant la partie, les cartes sont toujours défaussées face cachée. Étant donné que les cartes de la pioche sont elles aussi face cachée, les joueurs doivent séparer les paquets : la pioche à gauche des



Pioche



Défausse

cartes *Personnage* et la *défausse* à droite (vous pouvez, par exemple, empiler vos cartes *défaussées* de manière un peu désordonnée afin de mieux les distinguer de la pioche).

Si la pioche est épuisée, mélangez la *défausse* pour former une nouvelle pioche.



Producteur (phase du producteur → produire des marchandises)

Le joueur qui a choisi ce personnage commence par produire 1 marchandise : il prend une carte de la pioche – sans la regarder – et la pose face cachée sur l'**un** de ses bâtiments de production vide.

Privilège : le joueur qui a choisi la carte *Producteur* peut ensuite, comme privilège, placer une carte supplémentaire de la pioche sur n'importe quel autre bâtiment de production vide.

Puis tous les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, placent une carte de la pioche sur un de leurs bâtiments de production vide. Si tous les bâtiments de production d'un joueur sont occupés, il ne peut pas produire de marchandises cette manche-ci.

Les cartes posées face cachée représentent les marchandises qui peuvent être échangées

Phase du producteur :

Chaque joueur peut produire 1 marchandise; le producteur peut en produire 2.



Le joueur produit 1 sucre et 1 tabac.

lors de la phase du marchand. Les joueurs placent la carte de façon à ce que le bâtiment qu'elle recouvre demeure visible (voir l'illustration ci-contre).

Note :

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets du Puits, de l'Aqueduc et de la Bibliothèque.
- Les joueurs peuvent choisir de faire l'action du producteur simultanément, puisqu'il n'y a aucun besoin de le faire en sens horaire.



Marchand (phase du marchand → vendre des marchandises)

Le joueur qui a choisi ce personnage retourne la première carte *Maison de commerce* de la pile : elle détermine le prix de vente des différentes marchandises pour la manche en cours.

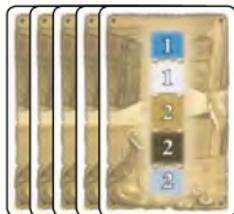
Ensuite, il annonce laquelle de ses marchandises il vend : il prend la carte sur le bâtiment de production correspondant et la défausse sans la regarder. Puis, il pioche autant de cartes que nécessaire en fonction de la marchandise vendue et du prix indiqué par la carte *Maison de commerce* (voir l'exemple à la page suivante).

Privilège : le joueur qui a choisi la carte *Marchand* peut ensuite, comme privilège, vendre une carte supplémentaire de l'un de ses autres bâtiments de production.

Attention : il ne peut y avoir qu'une seule marchandise à la fois sur un bâtiment de production.

Phase du marchand :

Chaque joueur peut vendre 1 marchandise; le marchand 2.



Puis chaque joueur, en sens horaire, peut vendre une seule marchandise de l'un de ses bâtiments de production au prix indiqué par la carte *Maison de commerce*.

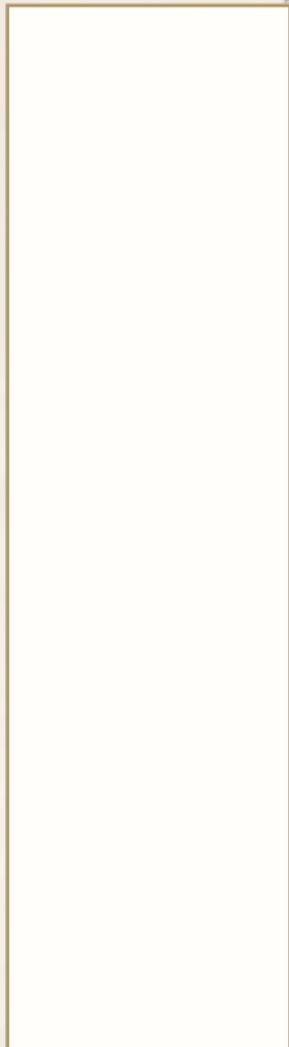
Enfin, le marchand prend la carte *Maison de commerce* et la replace face cachée sous la pile de cartes. Ainsi, l'ordre des cartes est le même tout au long de la partie, ce qui permet aux joueurs d'avoir une idée des taux du marché pour les manches futurs.

Note :

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets du Petit marché, de la Boutique, du Grand marché et de la Bibliothèque.
- Les joueurs peuvent choisir de faire l'action du marchand simultanément, puisqu'il n'y a aucun besoin de le faire en sens horaire.

Exemple : Jean est marchand et possède le Petit marché et la Boutique. Il retourne la première carte *Maison de commerce* (voir l'illustration à droite). Il annonce qu'il va vendre 3 de ses marchandises (1 pour l'action du marchand, 1 pour le privilège du marchand et 1 pour la Boutique). Il prend les marchandises (cartes) de sa Teinturerie d'indigo, son Séchoir à tabac et de sa Fonderie d'argent et place ces trois cartes face cachée (sans les regarder) dans la défausse.

Ensuite, il pioche un nombre de carte correspondant à la somme de la vente de ses 3 marchandises : 1 pour l'indigo, 2 pour le tabac, 3 pour l'argent et 1 carte grâce à son Petit marché. Il ajoute ainsi 7 cartes à sa main et les autres joueurs procèdent ensuite à leur vente.





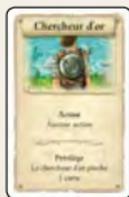
Maire (phase du maire → recevoir 1 nouvelle carte)

Le joueur qui a choisi ce personnage prend 5 cartes de la pioche (2 pour l'action et 3 pour le privilège), les regarde, en ajoute 1 à sa main et défausse les 4 autres face cachée.

Ensuite, les autres joueurs piochent chacun 2 cartes, les regardent, en conservent 1 et défaussent l'autre.

Note :

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets du Cadastre, de la Villa et de la Bibliothèque.
- Les joueurs peuvent choisir de faire l'action du Maire simultanément, puisqu'il n'y a aucun besoin de le faire en sens horaire.



Chercheur d'or (phase du chercheur d'or → pas d'action)

Le joueur qui a choisi ce personnage pioche 1 carte et l'ajoute à sa main. Ceci constitue son privilège; il n'y a pas d'action associée à ce Personnage.

Note :

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets de la Mine d'or et de la Bibliothèque.

Phase du maire :

Chaque joueur conserve 1 des 2 cartes qu'il pioche; le Maire conserve 1 des 5 piochées.

Phase du chercheur d'or :

Seul le chercheur d'or pioche 1 carte.

MANCHES SUIVANTES

Une fois que **tous** les joueurs ont choisi un Personnage et ont fait les actions et privilèges correspondants, la manche prend fin. Les joueurs replacent les cartes Personnage au centre de la table. La carte *Gouverneur* passe au prochain joueur dans le sens horaire qui devient ainsi le nouveau Gouverneur.

- Le nouveau Gouverneur rappelle aux propriétaires d'une Chapelle qu'ils peuvent placer une carte face cachée sous celle-ci.
- Ensuite, le Gouverneur s'assure que tous les joueurs (y compris lui) n'ont pas plus de 7 cartes en main*. Les joueurs en ayant plus de 7 doivent défausser les cartes en surplus (ils choisissent la ou les cartes qu'ils défaussent).

Exception : Le propriétaire d'un Phare peut conserver jusqu'à 12 cartes en main.

Le Gouverneur débute la nouvelle manche en choisissant une carte Personnage. La manche se déroule comme la précédente.

Précision : durant la manche, la limite de 7 cartes (ou de 12 avec le Phare) n'est pas observée. La limite de carte en main doit être respectée uniquement au début d'une nouvelle manche !

Manche suivante :

- remettre les cartes *Personnage* au centre de la table.
- changement de gouverneur:
 - rappel concernant la Chapelle
 - vérification du nombre de cartes en main (7 ou 12)

*Important : Le nombre de cartes qu'un joueur a en main est une information connue de tous.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine **immédiatement** après la phase du bâtisseur où au moins un joueur possède 12 bâtiments devant lui; les joueurs ne poursuivent pas la manche en cours.

Les joueurs notent ensuite leurs points de victoire (PV). Chaque joueur additionne :

- + les PV de ses bâtiments (le chiffre indiqué au bas des cartes),
- + les PV (nombre de cartes) sous sa *Chapelle*,
- + les PV pour son *Arc de Triomphe*, sa *Guilde* et son *Hôtel de ville*,
- + les PV pour son *Palais* (à calculer en dernier lieu !).

Le joueur qui possède le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes en main et sur ses bâtiments de production est déclaré vainqueur.

Dès qu'un joueur a construit 12 bâtiments, la partie se termine.

Chaque joueur additionne ses points de victoire provenant :

- + de ses bâtiments
- + de sa *Chapelle*
- + des bâtiments de valeur 6
- + de son *Palais*.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

Les bâtiments

Les bâtiments de production (bleus, blancs, marron, bruns foncés et argentés)

Il y a 5 types de bâtiments de production :



la Teinturerie
d'indigo
(10x)



le Moulin
à sucre
(8x)



le Séchoir
à tabac
(9x)



la Brûlerie
de café
(9x)



la Fonderie
d'argent
(8x)

Un joueur peut avoir plusieurs bâtiments de production de chaque type. Chaque bâtiment peut produire 1 marchandise.

Les bâtiments beiges

Il y a 24 types de bâtiments beiges : 17 qui ont un pouvoir spécial utilisable pendant la partie (en 3 exemplaires chacun) et 7 qui ne sont utiles qu'en fin de partie lors du décompte final (3 monuments en 3 exemplaires et 4 bâtiments de valeur « 6 » en 2 exemplaires).

Pour *chaque* bâtiment beige :

- chaque joueur ne peut construire qu'*un seul exemplaire* d'un bâtiment;
- un joueur ne peut se servir du pouvoir spécial d'un bâtiment qu'*après* la phase du bâtisseur durant laquelle il a été construit (il peut donc l'utiliser plus tard dans la même manche).
- un joueur n'est jamais obligé d'utiliser le pouvoir spécial d'un bâtiment.

Forge

Le propriétaire d'une *Forge* paie une carte de moins pour la construction d'un bâtiment de production. Lorsque le propriétaire d'une Forge construit un bâtiment beige, le coût de construction n'est pas réduit.



Mine d'or

Après qu'un joueur ait choisi la carte *Chercheur d'or* et utilisé le privilège (ou non), tous les joueurs possédant une *Mine d'or*, en sens horaire, peuvent prendre les 4 premières cartes de la pioche et les placer face visible sur la table:

- si les 4 cartes ont un coût de construction différent, le joueur prend la carte avec la valeur la plus faible, l'ajoute à sa main et défausse les 3 autres cartes;
- si au moins 2 cartes ont un coût de construction identique, le joueur ne conserve aucune carte et défausse les 4 cartes.

Exemple : Philippe possède une *Mine d'or* et dévoile les cartes suivantes :

- Bibliothèque (5), Villa (3), Forge (1) et Séchoir à tabac (3) : il défausse les 4 cartes car la Villa et le Séchoir à tabac ont le même coût (3).
Pascal possède aussi une *Mine d'or* et dévoile les cartes suivantes:

- Carrière (4), Forge (1), Séchoir à tabac (3) et Bibliothèque (5) : elle ajoute la Forge à sa main et défausse les 3 autres cartes.

Cadastre

Lors de la phase du *maire*, le propriétaire du Cadastre incorpore toute les cartes qu'il pioche à sa main, avant de défausser. Autrement dit, il peut défausser des cartes qu'il avait déjà en main plutôt que de défausser des cartes qu'il vient de piocher.



Exemple : Jean est Maire et possède une Villa ainsi que du Cadastre :
il pioche 5 cartes, les ajoute à sa main et choisit 3 cartes de sa main qu'il défause.

Refuge

Le propriétaire d'un *Refuge* peut piocher une carte après avoir construit un bâtiment, s'il ne lui reste que 0 ou 1 carte en main.

Note :

- Si un joueur possède aussi un *Atelier*, il commence par piocher une carte. Ensuite, s'il a moins de 2 cartes, il pioche 1 carte pour le *Refuge*.
- Si un joueur ne construit aucun bâtiment, il ne peut pas piocher de carte pour le *Refuge*.

Marché noir

Lorsque le propriétaire du *Marché noir* construit un bâtiment, il peut utiliser jusqu'à 2 cartes provenant de ses marchandises (cartes face cachée sur les bâtiments de production) plutôt que de sa main.

Il place ces cartes, sans les regarder, dans la défause, comme si elles provenaient de sa main.

Exemple : Louis possède un *Marché noir* et construit une *Bibliothèque* (5) : il défause la carte représentant une marchandise se trouvant sur sa *Teinturerie d'indigo*, la carte se trouvant sur son *Séchoir à tabac* et 3 cartes de sa main pour un total de 5 cartes.



Boutique

Lors de la phase du marchand, le propriétaire d'une *Boutique* peut vendre une marchandise de plus provenant de ses bâtiments de production.

Exemple : Pascale possède une *Boutique* et vend :

- si elle n'est pas le marchand, jusqu'à 2 marchandises;
- si elle est le marchand, jusqu'à 3 marchandises;
- si elle est le marchand et qu'elle a une *Bibliothèque*, jusqu'à 4 marchandises.

Puits

Si le propriétaire d'un *Puits* produit au moins 2 marchandises lors de la phase du producteur, il pioche une carte qu'il ajoute à sa main. Le fait qu'il soit producteur ou non n'a pas d'importance.

Petit marché

Si le propriétaire d'un *Petit marché* vend au moins 2 marchandises lors de la phase du marchand, il pioche une carte supplémentaire et l'ajoute à sa main. Il ne doit pas nécessairement être le marchand.

Grue

Le détenteur d'une *Grue* peut construire un nouveau bâtiment par-dessus l'un de ses autres bâtiments déjà construits, en plaçant la nouvelle carte de façon à ce qu'elle recouvre complètement l'ancienne.



Le coût de la nouvelle construction est réduit de la valeur de l'ancienne.

Note :

- L'ancien bâtiment n'est plus considéré comme étant en jeu et perd ainsi son pouvoir spécial. Un joueur peut construire par-dessus tous ses bâtiments à l'exception de la Grue.
- Si un joueur construit sur l'emplacement d'un bâtiment de production contenant une marchandise, celle-ci est perdue (défaussée face cachée). Ceci a lieu peu importe la couleur (beige ou autre) du nouveau bâtiment.
- Si un joueur construit par-dessus une Chapelle, les cartes placées face cachée sous la Chapelle sont toujours comptées en fin de la partie.
- Un joueur peut construire un bâtiment beige qu'il a déjà construit, si ce dernier a été recouvert par une autre carte (puisque'il n'a plus le bâtiment recouvert).
- Un joueur ne peut pas construire un bâtiment par-dessus un autre bâtiment identique.

Exemples :

- Louis construit un Palais (6) par-dessus une Chapelle (3) et paie 3 cartes plutôt que 6.
- Jean construit une Statue (3) par-dessus sa Brûlerie de café (4) et ne paie rien. Il n'ajoute pas de carte à sa main.

Phare

Au début de la manche, lorsque le Gouverneur vérifie la limite de cartes en main, un joueur possédant un *Phare* peut avoir jusqu'à 12 cartes au lieu de 7. Si un joueur possède plus de 12 cartes, il doit défausser toutes les cartes excédentaires.

Chapelle

Au début de chaque manche, *avant* que le Gouverneur ne vérifie la limite de cartes en main (7 ou 12), le propriétaire d'une *Chapelle* peut placer une carte de sa main face cachée sous sa *Chapelle*. À la fin de la partie, le joueur reçoit 1 point de victoire pour chaque carte placée face cachée sous sa *Chapelle* (*le texte et les points de victoire de ces cartes n'ont aucun effet*).

Note :

- *Le joueur ne doit pas dire à ses adversaires combien de cartes et/ou lesquelles il a placées sous sa Chapelle.*
- *Si un joueur construit par-dessus sa Chapelle, les cartes qui se trouvent sous la Chapelle valent toujours 1 point de victoire chacune. Par contre, le bâtiment qui se retrouve sur la Chapelle ne rapporte pas un point de victoire « Chapelle » puisqu'il est sur la Chapelle. Il rapporte tout de même ses points de victoire de bâtiment.*



Aqueduc

Lors de la phase du producteur, le propriétaire d'un *Aqueduc* peut produire 1 marchandise supplémentaire.

- Exemple* : Philippe possède un *Aqueduc* et produit :
- s'il n'est pas le producteur, jusqu'à 2 marchandises;
 - s'il est le producteur, jusqu'à 3 marchandises;
 - s'il est le producteur et qu'il a une *Bibliothèque*, jusqu'à 4 marchandises.

Atelier

Après que le propriétaire d'un *Atelier* ait construit un bâtiment beige et en ait payé le coût, il peut piocher 1 carte et l'ajouter à sa main. L'*Atelier* ne donne aucun avantage lors de la construction d'un bâtiment de production.

Note : Un joueur ne pioche pas de carte suite à la construction d'un *Atelier*, mais bien suite à la construction d'un bâtiment lorsqu'il possède déjà l'*Atelier*.

Villa

Lors de la phase du maire, le propriétaire d'une *Villa* peut conserver 2 cartes plutôt qu'une (1).

- Exemple* : Jean possède la *Villa* et garde :
- s'il n'est pas le conseiller, 2 des 2 cartes;
 - s'il est le Maire, 2 des 5 cartes;
 - s'il est Maire et qu'il a une *Bibliothèque*, 2 des 8 cartes.

Si Jean possède aussi le *Cadastre*, il ajoute les cartes à sa main (2, 5 ou 8) et défaisse ensuite 0, 3 ou 6 cartes de sa main.



Grand marché

Si le propriétaire d'un *Grand marché* vend au moins une marchandise lors de la phase du marchand, il pioche une carte supplémentaire et l'ajoute à sa main. Il ne doit pas nécessairement être le marchand.

S'il vend plus d'une marchandise, il ne pioche qu'une seule carte supplémentaire et non une carte supplémentaire par marchandise vendue.

Exemple : Louis possède un *Grand marché* et vend 1 sucre pour 1 et 1 café pour 3 : il pioche un total de 5 cartes et les ajoute à sa main.

Carrière

Lorsque le propriétaire d'une *Carrière* construit un bâtiment beige, il paie 1 carte de moins pour ce bâtiment. La *Carrière* ne réduit pas le coût de construction d'un bâtiment de production.

Exemple : Jean est le bâtisseur et possède une *Carrière* devant lui : il construit une *Grue* (2) gratuitement.

Bibliothèque

Le propriétaire d'une *Bibliothèque* bénéficie deux fois du privilège offert par un Personnage. L'application des privilèges lorsqu'un joueur possède une *Bibliothèque* est la suivante :

- *Maire* : Il conserve l'une des 8 cartes piochées.



- *Bâtisseur* : La construction d'un bâtiment lui coûte 2 cartes de moins.
- *Producteur* : Il peut produire jusqu'à 3 marchandises.
- *Marchand* : Il peut vendre jusqu'à 3 marchandises.
- *Chercheur d'or* : Il pioche 2 cartes.

Exemples :

- *Louis est le Maire et possède une Bibliothèque, un Cadastre et une Villa. Il pioche 8 cartes, les ajoute à sa main et défausse 6 cartes de cette nouvelle main.*
- *Jean est le bâtisseur et possède une Bibliothèque et une Carrière. Il paie 3 cartes en moins pour la construction d'un bâtiment beige.*

Attention : dans une partie à 2 joueurs, la Bibliothèque ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche ! Si le Gouverneur utilise sa Bibliothèque pendant son premier choix de personnage, il ne peut plus l'utiliser pour le second choix.

Les 7 bâtiments beiges suivants n'offre aucun pouvoir spécial au cours de la partie, mais ils permettent à leur propriétaire d'obtenir des points de victoire en fin de partie :

Les trois monuments (3 exemplaires de chaque)

Statue (3 VP), **Colonne** (4 VP), **Bronze** (5 VP)

Rappel : Un joueur peut, par exemple, construire une Statue et un Bronze, mais pas deux Statues.



Hôtel de ville

À la fin de la partie, le propriétaire d'un *Hôtel de ville* remporte 1 point de victoire par bâtiment beige devant lui. L'*Hôtel de ville* est un bâtiment beige et rapporte donc 1 point.

Exemple : À la fin de la partie, Louis possède un *Refuge*, un *Aqueduc*, un *Atelier*, une *Chapelle*, une *Carrière*, une *Bibliothèque*, une *Statue*, une *Colonne* et un *Hôtel de ville* : il reçoit 9 points de victoire pour son *Hôtel de ville*.

Arc de triomphe

À la fin de la partie, le propriétaire d'un *Arc de Triomphe* reçoit des points de victoire pour les monuments qu'il a en jeu :

- 4 PV pour 1 monument
- 6 PV pour 2 monuments
- 8 PV pour 3 monuments

Note : les monuments d'un joueur comptent à la fois pour le calcul des PV additionnels de l'*Hôtel de ville* et de l'*Arc de Triomphe*.

Guilde

À la fin de la partie, le propriétaire de la *Guilde* remporte 1 point de victoire pour chaque bâtiment de production et 1 point de victoire pour chaque type de production qu'il a devant lui.

Exemple : À la fin de la partie, Pascale possède 1 *Guilde*, 2 *Teinturerie d'indigo*, 1 *Moulin à sucre* et 2 *Séchoirs à tabac*. Elle remporte 8 points de victoire pour la *Guilde*, soit 5 pour ses bâtiments de production et 3 pour les types de marchandises qu'elle peut produire.



Palais

À la fin de la partie, le propriétaire d'un *Palais* marque un point de victoire par multiple de 4 points de victoire qu'il a déjà accumulé.

Afin de déterminer ses points de victoire supplémentaire, il fait d'abord le total de tous ses autres points de victoire (à l'exception du *Palais*) et divise le total par 4 (arrondi à l'entier inférieur) et ajoute ce résultat comme étant les points de victoire du *Palais*.

Exemple : À la fin de la partie, Jean possède un *Palais*. Il fait un total de 34 points de victoire (excluant son *Palais*). Ensuite, il ajoute 8 points de victoire pour son *Palais*, pour un total de 42 points de victoire.



Variante de départ

Après une ou deux parties, les joueurs voudront peut-être modifier la **mise en place** de la partie : chaque joueur choisit sa main de départ de 4 cartes à partir des 5 ou 8 cartes qu'il aura reçues, tout dépendant de sa position autour de la table. Le premier joueur pioche 5 cartes, le deuxième 6, le troisième 7 et le quatrième 8. Chaque joueur consulte ensuite ses cartes, en conserve 4 et défasse les autres cartes (de 1 à 4).

La partie se joue ensuite tel que décrite dans cette règle.

Les joueurs

1/2/3/4 reçoivent
5/6/7/8 cartes

Puis chaque joueur
conserve 4 cartes

Extension: « Nouveaux Bâtiments »

Contenu : cartes (= $9 \times 3 + 1 \times 2$ cartes bâtiments beiges + 1 cathédrale)

Mise en place : Mélangez les 29 cartes nouvelles cartes (avec une bordure violette) avec les cartes du jeu de base. Placez la cathédrale à côté des cartes Personnage. Les règles du jeu de base sont inchangées.



Fournisseur

Au début d'une manche, le propriétaire d'un *Fournisseur* peut défausser 1 ou 2 cartes de sa main, puis piocher autant de cartes.



Caserne

Au début d'une manche, les propriétaires d'une *Caserne* peuvent conserver jusqu'à 7 de leurs cartes en main, mais les joueurs qui n'en possèdent pas ne peuvent en conserver que 6 maximum.



Les joueurs qui possèdent un *Phare* peuvent toujours conserver jusqu'à 12 cartes.

Note: Au début d'une nouvelle manche, appliquez les pouvoirs des bâtiments dans cet ordre :

1. Fournisseur, 2. Chapelle/Banque, 3. Caserne/Phare (ne pas oublier de passer la carte du Gouverneur).

Hutte

Si *aucune* marchandise n'a été vendue par *aucun* joueur durant la phase du marchand, Le propriétaire d'une *Hutte* peut piocher 1 carte.



Pension

Si le propriétaire d'une *Pension* est le joueur qui a le moins de bâtiments (beige + de production) à la fin de la phase du bâtisseur (après celle durant laquelle la *Pension* a été construite), il pioche 1 carte.

Note : Il peut être celui qui en a le moins à égalité avec d'autres joueurs, mais faut qu'au moins un autre joueur ait plus de bâtiment.

Parc

Si le propriétaire d'un Parc construit un bâtiment par dessus son Parc (en utilisant une Grue), le coup de ce nouveau bâtiment est réduit de 6 au lieu de 3.

Exemple : Nicole construit une Bibliothèque (coût = 5) par-dessus son Parc, elle ne paye rien. Jaden construit une Cathédrale (coût = 7) par-dessus son Parc, il paye une carte (s'il avait été le Bâtisseur ou s'il avait possédé une Carrière, la Cathédrale ne lui aurait rien coûté).

Douane

Au début de la phase du maire, le propriétaire d'une *Douane* pioche une carte qu'il place sur sa *Douane* (face cachée, sans la regarder), cette carte représente une marchandise. Si le joueur choisi de la vendre durant la phase du marchand, il pioche 2 cartes en échange de cette marchandise (la carte *Maison de commerce* n'a pas d'influence sur cette valeur).



Note : Les autres règles de vente des marchandises s'appliquent à cette carte (il ne peut y avoir qu'une carte sur la Douane ; elle peut être échangée au Marché Noir pour 1 carte ; les pouvoirs du Petit Marché, du Grand Marché, etc. s'appliquent).

Banque

Une seule fois dans toute la partie, au début d'une manche juste avant que le Gouverneur ne vérifie la limite de cartes en main, le propriétaire d'une *Banque* peut prendre n'importe quel nombre de cartes de sa main et les placer face cachée sous la *Banque*. En fin de partie, chaque carte sous la *Banque* rapporte 1 PV.

Même fonctionnement que pour la *Chapelle*.

Port

Durant la phase du marchand, le propriétaire d'un *Port* peut placer une marchandise vendue sous son *Port* (sans la regarder) au lieu de la défausser. En fin de partie, chaque carte sous le *Port* rapporte 1 PV.

Même fonctionnement que pour la *Chapelle*.

Orfèvrerie

Après qu'un joueur ait choisi la carte *Chercheur d'or* et utilisé le privilège (ou non), tous les joueurs possédant une *Orfèvrerie*, en sens horaire, piochent une carte et la place face visible sur la table :

- S'il s'agit d'un bâtiment (beige ou de



production) qu'aucun autre joueur ne possède (y compris lui même), le propriétaire de l'Orfèvrerie la place dans sa main.

- Sinon elle est défaussée.

Résidence (2x)

En fin de partie, le propriétaire d'une *Résidence* marque des points de victoire pour chaque lot de 3 bâtiments *différents* avec le même coût de construction : 4 PV pour le premier lot, 3 pour le second, etc.



Exemples :

- Marie possède 11 bâtiments en fin de partie : 2 plantations d'indigo (1), un Moulin à sucre (2), un Marché noir (2), un Puits (2), 2 Séchoirs à tabac (3), un Aqueduc(3), un Palais (6), une Guilde (6), et une Résidence (6).

Elle marque $4+3 = 7$ PV supplémentaires pour sa Résidence (pour les 3 bâtiments différents à 2 & les 3 bâtiments différents à 6). Les 3 bâtiments à 3 ne rapportent rien comme ils ne sont pas tous différents.

- Devin possède 12 bâtiments en fin de partie : 2 plantations d'indigo (1), un Cadastre (1), une Mine d'or (1), une Caserne (1), une Douane (1), un Atelier (3), 1 Séchoir à tabac (3), un Aqueduc(3), un Palais (6), un Hôtel de ville (6), et une Résidence (6).

Il marque $4+3+2+1 = 10$ PV supplémentaires pour sa Résidence (comme les 2 Plantations d'indigo peuvent être utilisée dans 2 lots à 1 différents).

Cathédrale (1x)

En début de partie, placez la *Cathédrale* au centre de la table, à côté des cartes *Rôle*. Durant la phase du bâtisseur, n'importe quel joueur peut décider de construire la Cathédrale au lieu d'une des cartes de sa main (il ne pourra donc pas construire d'autre bâtiment durant cette phase de Bâtisseur).

En fin de partie, la Cathédrale rapporte des points de victoire à son propriétaire en fonction du nombre de bâtiments avec un coût de construction à 6 qui ont été construits par tous les autres joueurs : 4 PV pour le premier bâtiment à 6, 3 PV pour le second, etc.

Exemple : Devin possède la Cathédrale. Ses adversaires ont construit 6 bâtiments à 6 : 2 Guildes, 2 Hôtels de ville, 1 Résidence et 1 Palais. Devin marque $4+3+2+1+0+0=10$ PV.

L'auteur et l'éditeur remercient Richard Borg et Tom Lehmann pour leurs suggestions et idées, et tous les testeurs pour leur aide durant les tests et l'édition de ce jeu.

Vous avez des commentaires, critiques ou questions sur ce jeu ? Écrivez-nous :

alea / Steinbichlweg 1 / D-83233 Bernau
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

www.Ravensburger.com
© 2004/18 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 Andreas Seyfarth



236715