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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



http://escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 60 35 28 54 escaleajeux@gmail.com





Andreas Seyfarth Puetto Rico Andreas Seyfarth Rico Rico



Bienvenue à Puerto Rico!

Chercheur d'or, capitaine, maire, marchand, paysan, producteur ou bâtisseur? Quel rôle jouerez-vous dans le nouveau monde? Les plantations les plus riches, les bâtiments les plus beaux, les entrepôts les mieux remplis vous rapporteront prospérité, prestige et surtout de nombreux points de victoire.



APERÇU DU JEU

À chaque tour, chaque joueur choisit l'un des sept personnages en jeu et tous les joueurs, en sens horaire, peuvent effectuer l'action spécifique à ce personnage. Ainsi, par exemple, le paysan permet à tous les joueurs d'établir de nouvelles plantations sur lesquelles, avec l'aide du producteur, ils pourront produire des marchandises. Ces marchandises pourront ensuite être vendues par le marchand, ou expédiées vers le vieux monde par le capitaine. L'argent ainsi récolté pourra être utilisé par le bâtisseur pour construire des bâtiments, et ainsi de suite. Le joueur qui saura le mieux utiliser les différents rôles et leurs actions deviendra le plus prestigieux et le plus prospère personnage de Puerto Rico, et remportera ainsi la partie.

Le joueur qui a le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

BUT DU JEU

De tour en tour, les joueurs choisissent des personnages et jouent les actions associées.

Ils construisent des bâtiments, installent des plantations, expédient et vendent des marchandises...

Le joueur qui détient le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

CONTENU

ें के वे व्यान के वे व्यान

JEU DE BASE:

- 5 Plateaux Domaine (12 cases île, 12 cases cité; un résumé des personnages.)
- 1 Plateau de jeu (pour les bâtiments et les doublons)
- 1 carte Gouverneur (indique le premier joueur du tour)
- 8 cartes Personnage (1 paysan, 1 maire, 1 bâtisseur, 1 producteur,
- 1 marchand, 1 capitaine et 2 chercheurs d'or)
- **49 Bâtiments** (5 grands bâtiments beiges (2 cases), 12 x 2 petits bâtiments beiges et 20 bâtiments industriels)
- **58 tuiles Île** (8 carrières et 50 plantations : 10 de Maïs, 12 d'Indigo, 11 de Sucre, 9 de Tabac et 8 de Café)
- 1 Bateau de colons (pour le transport des colons)
- 5 Navires de transport (de 4-8 emplacements pour les marchandises)
- 1 Maison de commerce
- 100 Colons (disques marron)
- **50 Marchandises** (10 barils de Maïs, 11 d'Indigo, 11 de Sucre, 9 de Tabac et 9 de Café)
- 50 jetons Point de Victoire (jetons hexagonaux : 31 de 1 PV et 19 de 5 PV)
- 54 jetons Doublons (jetons ronds : 46 argent de valeur 1 et 8 or de valeur 5)

Vous trouverez aussi dans la boîte une aide de jeu regroupant les bâtiments du jeu de base (au recto) et des extensions (au verso).

Extension I « Nouveaux bâtiments »:

2 x 12 petits bâtiments et

2 grands bâtiments

(emplacements de colons de couleur violette)

Extension II « Les nobles »:

- 2 x 6 petits bâtiments et
- 1 grand bâtiment,
- 2 bâtiments roses (emplacements de colons/nobles de couleur orange)
- 20 Nobles (disques rouges)

Les règles pour deux joueurs ainsi que les extensions sont expliquées à partir de la page 12.

Tetranostanostanostanostanos

Badan seignes dan seignes dans

MISE EN PLACE DU JEU (JEU DE BASE 3-5 JOUEURS)

Placer le **plateau de jeu** au centre de la table. Installer **chaque bâtiment** sur son emplacement dédié du plateau (voir illust. plus bas).

Trier les 60 jetons doublons par valeur et les placer sur la case « Banque » du plateau.

Chaque joueur reçoit:

• 1 plateau individuel (qu'il place devant lui)

· des doublons :

- à <u>3 joueurs</u> : 2 doublons - à <u>4 joueurs</u> : 3 Doublons - à <u>5 joueurs</u> : 4 Doublons

(Chaque joueur stocke ses doublons sur la rose des vents de son plateau individuel. Ainsi, tout le monde peut savoir de quelle somme disposent ses adversaires)

• 1 tuile Plantation (qu'il place face visible sur l'une de ses 12 cases île).

Pour commencer, les joueurs déterminent un premier joueur aléatoirement. Ce joueur reçoit la carte Gouverneur et une plantation d'Indigo (bleue).

Les joueurs suivants reçoivent :

- à 3 joueurs : joueur 2 : 1 Indigo / joueur 3 : 1 Maïs

- à 4 joueurs : joueur 2 : 1 Indigo / joueurs 3 & 4 : 1 Maïs chacun

- à 5 joueurs : joueurs 2 & 3 : 1 Indigo chacun / joueurs 4 & 5 : 1 Maïs chacun

Placer le **matériel restant** comme sur l'illustration ci-dessous : (Attention : cette illustration représente une partie à 4 joueurs)



क्षा हर्देन्त्र तहर्देन्त्र तहर्देन्त्र तहर्देन्त्र तहर्

DULEMENT DE LA PARTIE

Une partie dure une quinzaine de tours, chaque tour se déroulant de la même manière. Le joueur ayant la carte Gouverneur commence le tour.

Il choisit l'une des cartes Personnage, la pose face visible devant son domaine, puis effectue l'action permise par ce personnage. Son voisin de gauche effectue ensuite la même action de personnage, puis le joueur à sa gauche fait de même, etc. (et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué cette action une seule et unique fois). Exceptions : le capitaine et le maire.

C'est ensuite au tour du joueur assis à gauche du gouverneur : il prend l'une des cartes Personnage restantes, la pose devant son domaine et effectue l'action permise par ce nouveau personnage. Puis tous les joueurs en sens horaire effectuent cette

De la même façon, le joueur suivant choisi un personnage ; et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une carte Personnage et que tous aient effectué les actions associées.

Pour finir, on place un doublon sur chacune des trois cartes Personnage qui n'ont

pas été choisies ce tour-ci.

Les cartes Personnage choisies par les joueurs sont remises, faces visibles, à côté du plateau de jeu. Le joueur à gauche du gouverneur actuel prend la carte Gouverneur (il débutera donc le tour suivant).

LES PERSONNAGES



Chaque carte Personnage donne au joueur qui la choisit un privilège, et permet à tous les joueurs d'effectuer une action spécifique (en sens horaire, en commençant par celui qui a choisi la carte). Exception: le chercheur d'or.

Règles de base pour toutes les cartes Personnage :

• S'il y a un ou plusieurs doublons sur une carte Personnage, le joueur qui choisit cette carte les reçoit en plus du privilège et de l'action associés à la carte.

• Le joueur qui prend une carte effectue toujours l'action correspondante en

premier, suivi en sens horaire par tous les autres joueurs.

· Lorsque vient son tour, un joueur est obligé de prendre une carte Personnage, mais il peut renoncer à effectuer l'action ou à utiliser son privilège. Cela n'empêche bien sûr pas les autres joueurs d'effectuer l'action permise par cette carte.

• Les actions, à l'exception de celle du capitaine, sont facultatives. Un joueur peut décider de ne pas effectuer une action. Il se peut aussi qu'un joueur soit dans

l'impossibilité d'effectuer une action.

· La carte Personnage prise par un joueur reste devant lui jusqu'à la fin du tour, et ne peut donc pas être prise par un autre joueur durant ce même tour. Dans la suite des règles, on appelle « phase » l'ensemble des actions de tous les joueurs à la suite du choix d'un personnage par l'un d'entre eux.

Le paysan (pose de nouvelles plantations sur les îles)

Le joueur qui choisit cette carte peut prendre soit une carrière (du fait de son privilège) soit une plantation, parmi celles visibles à côté du plateau de jeu. Puis il

la place sur l'une des cases libres de son île.

Ensuite, en sens horaire, chacun des autres joueurs peut prendre l'une des plantations visibles et la placer sur une case libre de son île. Attention : seul le joueur ayant choisi le rôle de Paysan peut prendre une carrière (exception : baraque de chantier). Pour finir, le joueur qui a pris la carte paysan défausse les plantations restantes et pioche face visible une nouvelle plantation sur chacune des piles de pioche (soit toujours une plantation de plus que le nombre de joueurs). Remarques

• Ne pas oublier de tenir compte des effets de l'hacienda, de la baraque de chantier et du

refuge.

· S'il n'y a plus suffisamment de plantations dans les piles faces cachées, on commence par placer les tuiles restantes, puis on mélange les tuiles défaussées pour reconstituer les piles de pioche. On pioche ensuite les plantations manquantes. S'il n'y a, malgré tout, plus suffisamment de plantations, on ne pioche que celles encore disponibles.

· L'emplacement où un joueur place une plantation ou une carrière est sans importance.

Une fois placée, une tuile ne peut jamais être retirée du plateau.

· Si toutes les cases de l'île d'un joueur sont occupées, il ne peut pas y ajouter de nouvelles tuiles lors de la phase paysan.

 S'il n'y a plus de carrières disponibles dans la pioche, le privilège du paysan et du propriétaire de la baraque de chantier deviennent sans objet.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le gouverneur commence et choisit un personnage; tous les joueurs effectuent l'action dans le sens horaire.

Le joueur suivant choisit un personnage et tous les joueurs effectuent l'action dans le sens horaire.

À la fin du tour, placer un doublon sur les personnages non utilisés. Le joueur suivant dans le sens horaire devient gouverneur et le jeu continue.

Les personnages

- chaque joueur peut bénéficier de l'action associée à un personnage (exception: chercheur d'or)

- le privilège associé au personnage ne peut être utilisé que par le joueur qui prend ce personnage



Action: Chaque joueur prend une plantation

Privilège: Le paysan peut prendre une carrière à la place d'une plantation

À la fin de la phase du paysan : tirer de nouvelles plantations face visible

वागार्क के नाम हिंदे का हिंदे का गर्क के नाम हिंदे

Le maire (arrivée de nouveaux colons)

Sur chaque tuile (carrière, plantation ou bâtiment) se trouvent 1, 2 ou 3 cercles. Un joueur peut – mais n'est pas obligé - **placer 1 colon par cercle** sur les tuiles de son domaine. On peut uniquement utiliser le pouvoir spécial des tuiles occupées, c'est à dire sur lesquelles se trouve au moins un colon. Celles inoccupées ne

produisent aucun effet.

Tout d'abord, le joueur qui a choisi le maire peut prendre 1 wolon de la réserve de colons (et non du bateau) comme privilège. Ensuite, en commençant par le maire et en poursuivant en sens horaire, chacun des joueurs prend l colon du bateau de colons. On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les colons du bateau aient été pris. Un joueur peut placer ses nouveaux colons, mais aussi ré-agencer les colons qu'il possède déjà, sur n'importe quel cercle des tuiles de son domaine. Si, par manque de place, un joueur ne peut pas placer tous ses colons, il les «stocke » sur sa rose des vents (ils y resteront jusqu'à ce que leur propriétaire décide de les placer durant une autre phase de maire). Cela signifie qu'un joueur peut profiter de la phase du maire pour placer les colons se trouvant sur sa rose des vents, ou pour déplacer des colons se trouvant déjà sur ses carrières, plantations ou bâtiments.

Pour finir, le joueur qui a choisi la carte maire place de nouveaux colons sur le

bateau (qui seront pris lors de la prochaine phase du maire) : il prend de la réserve puis place sur le bateau autant de colons qu'il y a de **cercles inoccupés** sur les bâtiments (et uniquement sur les bâtiments) dans les cités de **tous les joueurs**.

Attention : le nombre de colons placé doit être au minimum égal au nombre de

joueurs.

Remarques:

• Le placement des colons peut généralement être fait simultanément par tous les joueurs.

Si, néanmoins, les joueurs pensent que les décisions de certains peuvent influencer celles des autres, le placement peut être fait en sens horaire, en commençant par le maire.

- Si le maire oublie de placer de nouveaux colons sur le bateau, les joueurs peuvent plus tard y placer le nombre minimum de colons, c'est à dire autant de colons qu'il y a de joueurs.
- Lorsque la réserve de colons est épuisée, le maire perd son privilège et évidemment il ne peut pas remplir le bateau de colons.
- Un joueur ne peut pas choisir de laisser des colons sur sa rose des vents alors qu'il a des cercles libres sur ses carrières ou ses plantations. Les joueurs doivent donc placer sur des cercles autant de colons que possible. Les colons peuvent être placés/déplacés uniquement pendant la phase de maire.

Le bâtisseur (construction de nouveaux bâtiments)

Le joueur qui choisit cette carte Personnage peut comme privilège construire 1 bâtiment en payant *un doublon de moins* que le prix normalement requis. Il paie à la banque, prend le bâtiment dans la réserve et le place sur n'importe quelle case libre de sa cité. Les grands bâtiments doivent être placés sur deux cases libres adjacentes.

Ensuite, les autres joueurs peuvent, en sens horaire, construire un bâtiment en payant le prix normal, indiqué sur le jeton bâtiment.

· Les effets des différents bâtiments sont décrits en fin de règles.

Ne pas oublier de prendre en compte l'effet de l'université (voir p. 10).

• Si le bâtisseur ne construit aucun bâtiment, il ne reçoit pas un doublon de la banque!

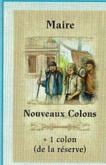
• Il n'est pas possible de bâtir en dehors des 12 cases de sa cité. Un joueur qui n'a plus de place disponible ne peut pas construire de nouveaux bâtiments.

Carrières:

Chaque carrière occupée permet au joueur de réduire de 1 doublon le coût de construction d'un bâtiment. Cette réduction ne peut excéder la limite indiquée sur le plateau de jeu : un joueur qui construit un bâtiment de la 1ère colonne ne peut bénéficier d'une réduction de plus de 1 doublon (la réduction maximale étant ensuite de 2 doublons dans la 2ème colonne, de 3 doublons dans la 3ème et de 4 doublons dans la 4ème).

Le privilège du bâtisseur s'ajoute aux réductions de prix dues aux carrières, mais le coût de construction d'un bâtiment ne peut en aucun cas être inférieur à 0.

Ex.: un joueur ayant trois carrières occupées paiera 1 doublon pour la baraque de chantier, 3 doublons pour le comptoir, 5 doublons pour le port et 7 doublons pour l'hôtel de ville.



Action:
Chaque joueur
prend 1 colon à
son tour dans le
bateau

Privilège : Le maire peut prendre 1 colon de plus à la réserve

Exemple à 4 joueurs :



(Le maire gagne donc 3 colons avec son privilège, le joueur 2 gagne 2 colons et les autres joueurs 1 colon).

Chaque joueur peut replacer tous ses colons comme il l'entend

Fin de la phase du maire : placer de nouveaux colons sur le bateau des colons



Action: Chaque joueur peut acheter 1 bâtiment

Privilège: Le bâtisseur paye 1 doublon de moins

Les coûts de construction peuvent être réduits grâce aux carrières



annedannedannedannedannedan

Concept the san reconstruction recon

Le producteur (production de marchandises)

Le joueur qui choisit cette carte prend des marchandises dans la réserve selon sa capacité de production (voir p.8 Les bâtiments industriels). Il les place sur la rose des vents de son domaine (marchandises et doublons y sont donc toujours visibles de tous). Les autres joueurs font ensuite de même, en sens horaire.

Pour terminer, le producteur prend 1 marchandise supplémentaire (uniquement d'un type qu'il peut produire), comme privilège.

Ne pas oublier de prendre en compte les effets de la manufacture (voir p. 10).

• Il se peut qu'un type de marchandise soit épuisé dans la réserve, auquel cas le joueur qui devrait en prendre ne le peut pas, et ne prend rien d'autre à la place.

· Si le producteur n'est pas en mesure de produire au moins une marchandise, son privilège ne lui

donne pas de marchandise supplémentaire.

· Le producteur est un personnage à double tranchant, prenez garde qu'il ne favorise pas certains de vos adversaires plus que vous-même!

Le marchand (vente de marchandises)

Le joueur qui choisit cette carte peut immédiatement vendre une marchandise à la maison de commerce.

Il y place sa marchandise et reçoit de la banque le prix correspondant (0 à 4 doublons), ainsi qu'1 doublon supplémentaire comme privilège. Ensuite, en sens horaire, tous les autres joueurs peuvent à leur tour vendre une, et une seule, marchandise à la maison de commerce, au prix indiqué, tant qu'il reste de la place dans la maison de commerce. La phase du marchand se termine lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de vendre une marchandise, ou lorsque la maison de commerce est pleine.



Les règles suivantes s'appliquent aux ventes de marchandises:

• La maison de commerce n'a de place que pour quatre marchandises. Lorsque la maison de commerce est pleine, plus aucune marchandise ne peut y être vendue.

· La maison de commerce n'achète que des marchandises qu'il n'a pas déjà (sauf

éventuellement au propriétaire du comptoir, voir p.9).

Pour finir, si la maison de commerce est pleine, le marchand la vide et remet les quatre marchandises qui s'y trouvent dans leurs réserves respectives. Si la maison de commerce n'est pas entièrement pleine, les marchandises qui s'y trouvent ne sont pas enlevées, il sera donc plus difficile de vendre des marchandises lors de la prochaine phase du marchand (du fait du plus petit nombre de cases libres et des marchandises déjà présentes dans la maison de commerce). Remarques:

• Ne pas oublier de prendre en compte les effets des petit et grand marchés, ainsi que du

comptoir (voir p.9 & 10).

· Si le marchand ne vend aucune marchandise, il ne reçoit pas de doublon supplémentaire

 Un joueur peut tout à fait vendre 1 Mais à la maison de commerce, même si cela ne lui rapporte rien.

Le capitaine (expédition de marchandises)

Le capitaine est chargé d'envoyer les productions de la colonie vers le Vieux Continent.

Il est le premier à pouvoir charger un type de marchandises sur un navire, puis c'est

au tour des autres joueurs, en sens horaire.

La phase d'expédition se poursuit tant qu'au moins un joueur peut encore charger des marchandises (un joueur peut donc potentiellement effectuer plusieurs chargements).

Règles de chargement et d'expédition

• Chaque navire ne peut transporter qu'un seul type de marchandises.

• Il ne peut y avoir qu'un seul navire transportant un type de marchandise donné. S'il y a déjà un navire, même plein, transportant un type de marchandise, on ne peut pas charger de marchandises de ce type sur un autre navire.

· Aucune marchandise ne peut être chargée à bord d'un navire plein.

A son tour, un joueur qui le peut doit obligatoirement charger des marchandises.

Cependant il ne peut charger qu'un type de marchandise.

 Lorsqu'un joueur charge des marchandises sur un navire, il doit en charger autant que possible. De plus, si un joueur peut charger un type de marchandises à bord de plusieurs navires vides, il doit choisir le navire avec la plus grande capacité et le

En revanche, si un joueur a le choix entre plusieurs types de marchandises, il peut choisir librement lequel charger (il n'est pas obligé de choisir la marchandise qu'il

possède en plus grande quantité).



Action: Tous les joueurs reçoivent des marchandises de la réserve

Privilège: Le producteur reçoit 1 marchandise supplémentaire

Note: le producteur est le personnage le plus risqué du jeu. Les joueurs doivent regarder attentivement s'ils n'avantagent pas les autres joueurs en le choisissant!



Action: Chaque joueur peut vendre 1 marchandise au maximum

Privilège: Le marchand gagne 1 doublon de plus pour sa vente

La maison de commerce n'achète que des marchandises différentes (Exception: comptoir)

A la fin de la phase de marchand: vider la maison de commerce si elle est pleine



Action: Les joueurs doivent charger leurs marchandises sur les navires

Privilège: Le capitaine gagne 1 PV de plus

Chaque navire peut transporter un seul type de marchandise, non présente sur les autres navires Quand plus aucun joueur ne peut expédier de marchandise, la phase se termine et le capitaine vide les navires pleins

वार्षक्रियार्षक्रियार्षक्रियार्षक्रियार्ष

annet annet annet annet anne

Points de victoire (PV):

Chaque marchandise chargée à bord d'un navire rapporte 1 jeton PV (hexagonal) à son propriétaire. Toutes les marchandises rapportent 1PV par baril, quel que soit leur type (la valeur des marchandises n'est prise en compte que pour la vente durant la phase du marchand).

Lors de son premier chargement, le capitaine reçoit 1PV supplémentaire, comme privilège. Il ne reçoit pas de PV supplémentaire s'il charge de nouveau des marchandises durant la même phase d'expédition (qu'elles soient différentes ou non).

Contrairement à aux doublons et aux marchandises, qui doivent être connus de tous, les jetons PV sont posés face cachée sur sa rose des vents. Il est possible de les consulter à tout moment et d'échanger cinq jetons de 1 PV contre un jeton de 5.

Stockage des marchandises :

Lorsque plus aucune marchandise ne peut être chargée à bord des navires, la phase d'expédition s'arrête. Les marchandises restantes doivent être stockées : chaque joueur ne peut conserver qu'une et une seule marchandise sur sa rose des vents, toutes les autres doivent être placées dans ses entrepôts (petit ou grand, voir p.9&10). Si un joueur n'a pas suffisamment de place pour stocker toutes ses marchandises, il doit rendre celles en excédent à la réserve.

Pour terminer, le capitaine décharge tous les navires pleins - et uniquement les pleins - en replaçant leurs cargaisons dans la réserve de marchandises. Les navires vides ou seulement remplis en partie restent en l'état ; il sera donc plus difficile de charger des marchandises lors de la prochaine phase d'expédition (vu que certaines marchandises sont déjà présentes sur les navires).

Remarques:

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets des petit et grand entrepôts, du port et du quai (voir p. 9&10).
- Un joueur qui ne peut pas entreposer toutes les marchandises, doit choisir celles qu'il conserve et celles qu'il remet dans la réserve.
- Quel que soit le nombre de marchandises différentes qu'il charge, le capitaine n'a droit qu'à un seul PV supplémentaire au titre de son privilège. Si le capitaine n'effectue aucun chargement, il ne marque pas son point de bonus.
- Ce n'est qu'à la fin de la phase d'expédition que les joueurs doivent trouver le moyen de stocker les marchandises qu'il leur reste. Durant les autres phases de jeu, les joueurs peuvent acquérir et conserver sur leur rose des vents autant de marchandises qu'ils le souhaitent.

Le chercheur d'or

Le joueur qui choisit cette carte reçoit *1 doublon de la banque*, comme privilège. Il n'y a **pas d'action** associée à ce personnage.

Stockage de marchandises! Une marchandise par joueur (Exception : entrepôts)

Exemple de phase d'expédition (à 4 joueurs) :

Anne est capitaine, elle commence donc le

chargement. Elle a 2 Maïs et 6 Sucres. Les navires à 5 et 7 cases sont vides, et il y a déjà 3 Maïs sur le navire à 6 cases. Anne doit donc charger soit 2 Maïs, soit 6 Sucres. Elle choisit de charger ses 6 Sucres sur le navire à 7 cases (elle ne peut pas choisir le navire à 5 cases, sur lequel elle ne pourrait pas charger ses 6 barils). Elle reçoit 7 PV (6 + 1 pour le privilège du capitaine). Bernie joue ensuite. Il a 2 Sucres et 3 Tabacs. Il choisit de charger 1 Sucre sur la dernière place libre du navire à 7 cases, qui est désormais plein. Il ne peut pas charger son second baril de Sucre, puisque le navire est plein. Il aurait pu choisir de charger plutôt ses 3 Tabacs dans le navire à 5 cases, encore vide, mais il espère pouvoir plus

Il ne reçoit qu'1 PV. Christine joue ensuite. Elle a 2 Maïs et 1 Tabac. Elle choisit de charger 1 Tabac sur le navire vide à 5 cases. Elle reçoit 1 PV.

tard vendre son Tabac à la maison de commerce.

David joue ensuite. Il a 1 Maïs et 5 Indigos. Il n'a pas le choix, et doit charger son Maïs sur le navire à 6 cases, puisqu'il n'y a de place nulle part pour son Indigo. Il reçoit 1 PV. C'est de nouveau au tour d'Anne de jouer. Elle

doit charger ses 2 Maïs sur le navire à 6 cases et reçoit encore 2 PV.

Bernie doit donc maintenant charger son Tabac sur le navire à 5 cases, et reçoit encore 3 PV. Christine et David ont encore des marchandises, mais ne peuvent pas les placer sur des navires. Anne et Bernie n'ont plus de marchandises. La phase d'expédition est donc terminée. Christine et David doivent maintenant stocker les marchandises qu'il leur reste. Il leur reste à chacun plus d'un baril : ils sont donc dans l'obligation de placer les barils en excédent dans leurs entrepôts, ou de les perdre.



Action: Aucune!

<u>Privilège :</u> 1 doublon de la banque

auretauretauretauretauretaureta

Scannetannetannetannetanne

Tours suivants.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte Personnage et effectué les actions/privilèges correspondants, le tour est terminé.

Le gouverneur place 1 doublon de la banque sur chacune des 3 cartes Personnage qui n'ont pas été choisies durant le tour (et ce même s'il y a déjà un ou plusieurs doublons sur certaines de ces cartes).

Lors d'un tour suivant, le joueur qui choisira une de ces cartes Personnage prendra aussi tous les doublons qui s'y trouvent. Les personnages non choisis deviennent donc de plus en plus intéressants.

Ex: un joueur qui prend un chercheur d'or sur lequel se trouvent 2 doublons reçoit, en tout, 3 doublons (les deux sur la carte et 1 au titre du privilège du chercheur d'or). Pour finir le tour, tous les joueurs remettent à côté du plateau de jeu la carte Personnage qu'ils avaient choisie, et le gouverneur passe la carte Gouverneur à son voisin de gauche. Comme au tour précédent, le nouveau gouverneur commence en choisissant une carte Personnage, etc.

FIN DU JEU



Si une des conditions ci-dessous est remplie, la partie se termine à la fin du tour en cours (tous les joueurs ont choisi un personnage) :

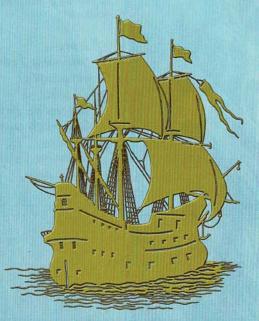
- À la fin d'une phase du maire, il n'y a plus suffisamment de colons dans la réserve pour remplir le navire.
- Durant la phase du bâtisseur, au moins un joueur a construit sur sa 12ème et dernière case cité.
- Durant la phase du capitaine, le dernier jeton PV de la réserve a été pris (dans ce cas, les autres points gagnés lors du dernier tour doivent être notés par écrit).

À la fin de la partie, chaque joueur calcule son score final en additionnant :

- La valeur de ses jetons PV (ainsi que ceux notés par écrit durant le dernier tour),
- Les PV rapportés par ses bâtiments (chiffre rouge dans le coin supérieur droit), petits ou grands, occupés ou non.
- Les PV supplémentaires pour les effets des grands bâtiments occupés.

Note: les bâtiments rapportent des PV pour leur construction même s'ils ne sont pas occupés (quel que soit leur taille). Ainsi les 5 grands bâtiments, par exemple, rapportent 4 PV chacun lorsqu'ils ne sont pas occupés. En revanche, les grands bâtiments ne rapportent les points supplémentaires, spécifiques à leur effet, que s'ils sont occupés.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le finaliste ayant le plus de doublons et de marchandise est vainqueur.



Fin du tour :

Placer 1 doublon sur chacun des personnages non utilisés. Donner la carte Gouverneur au joueur suivant dans le sens horaire.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand:

- il n'y a plus assez de colons pour remplir le bateau des colons
- au moins un joueur a construit toute sa cité
- les jetons PV sont épuisés

Chaque joueur ajoute:

- ses jetons PV
- les PV de ses bâtiments
- les PV bonus de ses grands bâtiments occupés

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

Total and the standard and the standard

Esantesantesantesantesantesante.

LES BÂTIMENTS

institutions time time time

Règles générales s'appliquant à tous les bâtiments :

- Un joueur ne peut pas avoir deux bâtiments identiques : il ne peut donc pas bâtir un nouvelle tuile d'un bâtiment qu'il possède déjà. En revanche, un joueur peut avoir deux bâtiments non identiques qui produisent la même marchandise ou ont le même effet (par exemple, une petite raffinerie de Sucre et une raffinerie de Sucre, ou un petit entrepôt et un grand entrepôt).
- L'effet d'un bâtiment est actif uniquement s'il est occupé (un bâtiment est occupé si au moins un colon s'y trouve).
- L'emplacement d'un bâtiment dans la cité n'a aucune importance. Un bâtiment doit être placé sur une case libre de la cité du joueur, un grand bâtiment nécessite deux cases libres voisines.

Il est possible de déplacer un bâtiment à l'intérieur de sa cité afin de faire de la place pour un grand bâtiment. En revanche, tout comme les plantations et les carrières sur l'île, on ne peut jamais retirer un bâtiment de sa cité.

• Le chiffre figurant dans le premier cercle de chaque tuile bâtiment est son coût de construction, en doublons. Une fois le bâtiment construit, ce chiffre ne joue plus aucun rôle.

Les bâtiments industriels (Bleus, blancs, marron et bruns foncés)

Les bâtiments industriels sont nécessaires à certaines plantations pour produire des marchandises.

- Dans les teintureries, les plants d'Indigo sont traités pour obtenir la teinture d'Indigo (marchandises bleues).
- Dans les raffineries de Sucre, les cannes à Sucre sont écrasées pour produire du Sucre (marchandises blanches).
- Dans les séchoirs à Tabac, les feuilles de Tabac sont séchées pour produire du Tabac à fumer (marchandises marron).
- Dans les brûleries de Café, les grains de Café sont grillés pour produire du Café (marchandises brunes).

Les cercles sur les bâtiments industriels indiquent le nombre maximum de marchandise que le bâtiment peut produire, un bâtiment produisant autant de marchandises qu'il a de cercles occupés par des colons - à condition bien entendu que le joueur dispose également de plantations occupées pour produire les matières premières nécessaires.



LES BÂTIMENTS

Un joueur ne peut jamais construire un bâtiment deux fois.

Seuls les bâtiments occupés par un colon ont un effet.

Bâtiments industriels:













Il n'y a pas de bâtiment pour le Maïs.

Les cercles sur les bâtiments industriels indiquent le nombre de marchandises maximum qui peuvent être produites.

Exemple : Le joueur produit les marchandises suivantes:

- 1 2 Maïs (seulement 2 plantations sont occupées)
- 1 tabac (un seul des emplacements du séchoir à tabac est occupé)
- 3 sucres (seulement 3 plantations sont occupées)

and the moteration of the dance



Les bâtiments beiges

Il y a 17 types de bâtiments beiges (12 petits bâtiments en deux exemplaires chacun, et 5 grands bâtiments en 1 seul exemplaire).

Chaque bâtiment beige donne à son propriétaire, s'il est occupé, un avantage particulier (généralement sous la forme d'une exception aux règles normales du jeu).

Ainsi, par exemple, le propriétaire du comptoir peut vendre à la maison de commerce des marchandises d'un type qui s'y trouve déjà.

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser l'effet d'un de ses bâtiments occupés (ceci est, en particulier, important pour le Quai, voir page 10).

Petit marché

Lorsque le propriétaire d'un petit marché occupé vend une marchandise durant la phase du marchand, il reçoit un doublon de plus de la banque. Exemple : Anne vend 1 Maïs et reçoit 1 doublon.

Hacienda

À son tour, lors de la phase du paysan, et avant de prendre une plantation face visible de la pioche, le propriétaire d'une hacienda occupée peut prendre une tuile plantation supplémentaire d'une des piles face cachée et la placer sur une case libre de son île.

Note: Si un joueur choisit de prendre une plantation face cachée, il doit obligatoirement la placer sur une case libre de son île et ne peut pas la défausser. Si le propriétaire de l'hacienda possède également la baraque de chantier, cela ne lui permet pas d'utiliser l'effet de l'hacienda pour prendre une carrière.

Baraque de chantier

Durant la phase du paysan, le propriétaire d'une baraque de chantier occupée peut prendre une carrière au lieu de prendre une plantation face visible.

Note: Si le paysan possède la baraque de chantier, il ne peut pas prendre deux carrières.

Petit entrepôt

Comme il est indiqué plus haut, les joueurs doivent, à la fin de la phase d'expédition, stocker les marchandises qu'ils n'ont pas pu expédier. Si un joueur n'a pas la place nécessaire pour stocker toutes ses marchandises, il doit remettre les marchandises en excédent dans la réserve.

Le propriétaire d'un petit entrepôt occupé peut y entreposer tous les barils d'un type de marchandise de son choix. L'entrepôt lui permet donc de conserver en plus de la marchandise de son choix (à laquelle il a toujours droit), toutes ses marchandises d'un même type. Cela ne le dispense pas de l'obligation de charger des marchandises, lorsque cela est possible, à bord d'un navire.

Note: En pratique, les marchandises ne sont pas placées sur l'entrepôt mais conservés sur la rose des vents du joueur.

Refuge

Durant la phase du paysan, lorsque le propriétaire d'un refuge occupé place une carrière ou une plantation sur son île, il peut prendre un colon de la réserve et le placer sur cette carrière/plantation.

Remarques:

• Si le propriétaire du refuge possède également l'hacienda, il ne peut pas en plus utiliser le refuge pour placer un colon sur la plantation supplémentaire reçue grâce à l'hacienda

• S'il n'y a plus de colons dans la réserve, le joueur peut en prendre un sur le navire. Si le navire est lui aussi vide, le refuge est sans effet.

Comptoir

Durant la phase du marchand, le propriétaire d'un comptoir occupé peut vendre à la maison de commerce un type de marchandise qui s'y trouve déjà. Il ne peut cependant toujours rien vendre si la maison de commerce est pleine. Exemple: Il y a déjà dans la maison de commerce 1 Tabac. Bernie possède un comptoir occupé et, à son tour, vend à la maison de commerce un autre baril de Tabac. Lorsque vient le tour de Christine, qui possède l'autre comptoir, elle aussi peut vendre à la maison de commerce 1 Tabac

Bâtiments beiges:

- les pouvoirs spéciaux peuvent changer les règles
- ils ne sont pas obligatoires



+ 1 doublon à la vente



+ 1 plantation en phase du paysan



Carrière au lieu de plantation



1 type de marchandise peut être stocké



+1 colon avec la plantation/carrière



Vendre une marchandise déjà présente à la maison de commerce

Grand marché

Lorsque le propriétaire d'un grand marché occupé vend une marchandise durant la phase du marchand, il reçoit de la banque deux doublons supplémentaires. Note : Si un même joueur possède le petit et le grand marché, il reçoit trois doublons supplémentaires lorsqu'il vend une marchandise à la maison de commerce.

Grand entrepôt

Le propriétaire d'un grand entrepôt occupé peut, à la fin de la phase d'expédition, conserver sur sa rose des vents deux types de marchandises différents.

Note: Si un même joueur possède le petit et le grand entrepôt, il peut conserver trois types de marchandises différents (en plus de la marchandise de son choix évidemment).

Manufacture

Si, durant la phase du paysan, le propriétaire d'une manufacture occupée produit des marchandises de plusieurs types différents, il reçoit de la banque :

- 1 doublon pour 2 types de marchandises différents,
- 2 doublons pour 3 types de marchandises différents,
- 3 doublons pour 4 types de marchandises différents
- 5 doublons s'il produit les 5 types de marchandises.

Le nombre de marchandises produites n'est pas pris en compte.

Exemple: David possède une manufacture occupée, 3 plantations de Mais occupées, 3 plantations de canne à Sucre occupées et 1 plantation de Tabac occupée, ainsi que tous les bâtiments industriels correspondants, tous suffisamment occupés. Comme il n'y a plus de Maïs, et seulement 2 Sucres, dans la réserve, il produit 2 Sucres et 1 Tabac, et reçoit de la banque 1 doublon pour avoir produit deux types de marchandises.

Université

Lorsque, durant la phase du bâtisseur, le propriétaire d'une université occupée construit un bâtiment dans sa cité, il peut prendre un colon de la réserve et le placer sur ce bâtiment.

Remarques: Même si le propriétaire de l'université construit un bâtiment à plusieurs cercles, il ne prend dans la réserve qu'un seul colon. S'il n'y a plus de colons dans la réserve, le joueur peut en prendre un sur le navire. Si le navire est lui aussi vide, l'université est sans effet.

Port

Durant la phase d'expédition, à chaque fois que le propriétaire d'un port occupé charge une ou plusieurs marchandises à bord d'un navire, il prend 1PV supplémentaire.

Exemple: Le propriétaire d'un port occupé (et d'un quai occupé) ne peut charger que 3 de ses 5 Tabacs à bord d'un navire, car il n'y a pas plus de place à bord. Il reçoit 3+1PV. Lorsque son tour revient, il charge ses 2 Sucres sur un autre navire, et reçoit 2+1PV. Lorsque son tour revient encore, il utilise son quai pour remettre les 2 Tabacs qu'il lui reste dans la réserve, recevant encore 2+1PV. Il aura donc, durant la phase d'expédition, reçu 3PV supplémentaires grâce à son port et 2 grâce à son quai.

Quai

Durant la phase d'expédition, lorsque le propriétaire d'un quai occupé doit charger des marchandises, il peut, au lieu de charger des marchandises sur un navire, remettre toutes ses marchandises d'un même type dans la réserve.

Il reçoit alors des points de victoire comme s'il avait chargé ses marchandises à bord d'un navire. En pratique, tout se passe comme si ce joueur avait à sa disposition un navire virtuel de très grande capacité.

Lorsque vient son tour durant la phase d'expédition, le joueur doit obligatoirement soit charger des marchandises à bord d'un navire, soit utiliser son quai. Il ne peut utiliser le quai qu'une seule fois durant chaque phase d'expédition, mais est libre de l'utiliser quand il le souhaite. Les marchandises ainsi expédiées grâce au quai peuvent être du même type que celles présentes sur l'un des navires (ou que celles expédiées à l'aide du quai d'un autre joueur).

Note: Lorsqu'un joueur utilise son quai, il doit obligatoirement expédier toutes les marchandises du type de son choix (il n'est en revanche, bien sûr, pas obligé de choisir la marchandise qu'il détient en plus grande quantité).



+ 2 doublons à la vente



+ 2 types de marchandises stockées



+ 0/1/2/3/5 doublons à la production



+1 colon à la construction



+ PV a l'expédition



= 1 navire privé

Exemple: supposons que, dans l'exemple avec le port ci-dessus, le joueur utilise son quai pour envoyer ses 5 Tabacs.

Dans ce cas, le navire contenant du tabac

Dans ce cas, le navire contenant du tabac n'est plus plein et n'est donc pas vidé à la fin de la phase.

Les grands bâtiments

Les cinq bâtiments suivants ne sont disponibles qu'en un seul exemplaire. Chacun d'entre eux occupe deux cases de la cité d'un joueur, mais ne constitue quand même qu'un seul bâtiment.

Note: Lorsque, dans les règles, il est question de « grands bâtiments », cela désigne toujours ces cinq bâtiments.

Guilde

Si la Guilde est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1PV supplémentaire par petit bâtiment industriel, occupé ou non, dans sa cité (ex: petite teinturerie, petite raffinerie de Sucre) et 2PV par grand bâtiment industriel, occupé ou non (ex: teinturerie, raffinerie de Sucre, séchoir à Tabac, brûlerie de Café).

Exemple: À la fin de la partie, la Guilde est occupée et son propriétaire possède la petite raffinerie de Sucre, la raffinerie de Sucre, la petite teinturerie et la brûlerie de Café. Il marque 6 PV supplémentaires.

Résidence

Si la Résidence est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, des PV supplémentaires pour les cases de son île occupées (qu'il y ait des colons sur les plantations/carrières ou non):

- moins de 10 cases occupées : 4 PV,
- 10 cases occupées : 5PV,
- 11 cases occupées : 6 PV,
- 12 cases occupées (toute l'île) : 7PV.

Exemple: À la fin de la partie, la Résidence est occupée et 10 des 12 cases de l'île de son propriétaire sont occupées par des carrières ou des plantations. Ce joueur marque 5PV.

Forteresse

Si la Forteresse est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1PV supplémentaire par 3 colons présents dans son domaine (arrondi à l'inférieur). Exemple: À la fin de la partie, la Forteresse est occupée et son propriétaire a en tout 20 colons sur ses carrières, plantations et bâtiments. Il marque donc 6 points supplémentaires.

Douane

Si la douane est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1PV supplémentaire par 4 points de victoire engrangés durant la partie. Le joueur ne compte pour cela que ses PV en jetons (et éventuellement ceux marqués après épuisement du stock de jetons mais avant la fin du dernier tour), et ne tient pas compte de ceux marqués en fin de partie du fait de ses autres bâtiments.

Exemple : À la fin de la partie, la Douane est occupée et son propriétaire a 23PV en jetons. Il marque 5 PV supplémentaires.

Hôtel de ville

Si l'Hôtel de ville est occupé, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1PV supplémentaire pour chacun de ses bâtiments beiges (y compris l'hôtel de ville). Exemple: À la fin de la partie, l'Hôtel de ville est occupé et son propriétaire possède également une hacienda, un port, un comptoir, une baraque de chantier, un grand entrepôt et la résidence. Il marque donc 7 PV supplémentaires.



Les Grands Bâtiments :



+ 1/+ 2 PV pour chaque petit/grand bâtiment industriel



+ 4-7 PV pour ≤ 9/10/11/12 emplacements de plantation occupées



+ 1 PV par tranche de 3 colons



+ 1 PV par tranche de 4 jetons PV



+ 1 PV pour chaque bâtiment beige

PARTIE À DEUX JOUEURS

La préparation du jeu reste identique à l'exception des points suivants :

PRÉPARATION

- Chaque joueur prend 1 plateau, 3 doublons et 1 tuile Plantation (Premier joueur : Indigo (+ carte Gouverneur) ; Second joueur : Maïs).
- Retirer 3 tuiles Plantation de chaque type (Maïs, Indigo, Sucre, Tabac, Café et Carrière) et les replacer dans la boîte. Empiler les carrières restantes mélanger les tuiles restantes et en placer 3 visibles (une de plus que le nombre de joueurs).
- Pour les bâtiments, placer un bâtiment beige de chaque type (y compris pour les grands bâtiments) et 2 bâtiments industriels de chaque type sur le plateau de jeu.
- Pour les PV, placer 65 PV dans la réserve.
- Pour les colons, placer 2 colons dans le bateau des colons et 40 dans la réserve.
- Pour les navires de transport placer seulement les navires de 4 et 6 places.
- Retirer 2 marchandises de chaque type et rangez-les dans la boîte. Placer le reste dans la réserve.
- Placer les 7 cartes Personnage (toutes sauf un chercheur d'or) à côté du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le Gouverneur commence et choisit un personnage qui est joué par les deux joueurs comme dans le jeu de base.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient chacun choisi trois personnages. Le Gouverneur place 1 doublon sur le personnage restant et passe la carte Gouverneur à l'autre joueur pour le tour suivant. Les tours suivants s'enchaînent de la même manière.

FIN DU JEU

Le jeu se termine comme dans le jeu de base (c'est à dire quand il n'y a plus soit de jetons PV, soit de colons pour remplir le bateau des colons, soit si au moins un joueur a terminé sa cité).

<u>Par joueur :</u> 1 plateau, 3 doublons, 1 plantation (Indigo puis Maïs)

Retirer 3 carrières et 3 plantations de chaque type

Bâtiments sur le plateau de jeu (beiges : 1 x ; industriels : 2 x)

Points de victoire: 65

Colons: 40 + 2 sur le bateau

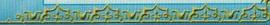
Navires de transport : 4 et 6 places

Marchandises: retirer 2 par type

Placer la maison de commerce et 7 personnages

Les joueurs alternent en choisissant 6 des 7 personnages, puis changent de Gouverneur et continuent





'ENSION NOUVEAUX BA



La préparation du jeu reste identique au jeu de base à l'exception des points suivants:

PRÉPARATION

Placez les 20 bâtiments industriels sur le plateau de jeu, comme pour le jeu de base. Placez les 55 bâtiments beiges (les 2*12 petits & les 5 grands bâtiments du jeu original + les 2*12 nouveaux petits & les 2 nouveaux grands bâtiments) à côté du

plateau, triés par coûts.

Le premier joueur commence et choisit 1 bâtiment parmi tous les bâtiments, puis le place sur le plateau à un endroit vide approprié (les prix de construction doivent correspondre!). S'il choisit un petit bâtiment, il empile les deux exemplaires sur le même emplacement : les petits bâtiments sont placés par paire ! Les joueurs continuent à placer les bâtiments dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les espaces pour les 12 petits et les 5 grands bâtiments soient remplis. Replacez les 26 (2 *12 petits et 2 grands) bâtiments beiges non choisis dans la boîte – ils ne seront pas utilisés durant cette partie.

Note: il y a 4 bâtiments différents pour chacun des coûts suivants: 2, 5 et 8 doublons (2 emplacements de chaque) ; et 2 bâtiments différents pour chacun des coûts suivants : 1, 3, 4, 7 et 9 doublons (1 emplacement de chaque).

Le jeu peut ensuite commencer ...

Aqueduc

Si le propriétaire d'un aqueduc occupé produit au moins 1 Indigo à partir de sa teinturerie (pas la petite teinturerie), il prend un Indigo supplémentaire. De la même façon, s'il produit au moins un Sucre à partir de son moulin à Sucre (pas le petit moulin à Sucre), il prend un Sucre supplémentaire.

Baraque forestière

Lors de la phase du paysan, le propriétaire de la baraque forestière peut choisir de placer une forêt, à la place d'une tuile plantation, sur un espace libre de son île. Pour cela, il doit retourner la tuile plantation choisie et la placer sur son île. Cette tuile est désormais considérée comme tuile forêt.

Pendant la phase du bâtisseur, réduisez le coût de chaque construction de 1 doublon pour chaque lot de 2 tuiles forêt sur votre île (que la baraque forestière

soit occupée ou non).

Cet avantage s'ajoute aux réductions octroyées par les carrières ainsi qu'à celle du privilège de la phase bâtisseur, mais n'est pas soumis aux mêmes restrictions que les carrières (voir partie haute du plateau central). Les tuiles forêts ne nécessitent pas de colons pour fonctionner.

Exemple : un joueur a 6 forêts et 2 carrières occupées, il choisit le bâtisseur ; pour construire le grand entrepôt, il ne paie rien: 6 doublons, -1 (bâtisseur), -2 (carrières),

-3 (forêts- pas de limite) = 0.

Note: si un joueur possédant une baraque forestière utilise aussi son hacienda ou son cadastre (phase du marchand uniquement), il peut voir la tuile qu'il a tiré avant de choisir s'il souhaite la placer en tant que plantation ou forêt sur son île. Si un joueur possédant une baraque forestière détient aussi une bibliothèque, il peut placer 0, 1 ou 2 tuiles forêt. Il peut gagner jusqu'à 3 tuiles forêts s'il détient aussi une hacienda. Si le joueur possède un refuge, il place alors son colon acquis sur sa rose des vents.

Quand le propriétaire d'un marché noir occupé construit un bâtiment, il peut réduire son coût de construction (jusqu'à 3 doublons) en échangeant un colon, une marchandise, et/ou un PV à la réserve. Dans ce cas, un noble (voir p. 15) compte comme un colon.

Note: le joueur peut choisir, s'il dispose de ces ressources, de les échanger – mais jamais plus d'une de chaque. Il ne peut pas lui rester de doublons après sa construction. Ainsi, il ne pourra utiliser le marché noir que s'il dépense tous ses doublons pour cette

Exemple: le propriétaire d'un marché noir occupé souhaite construire le port (8 doublons), mais il n'a que 6 doublons. Il dépense alors 6 doublons, puis il échange à la réserve un Indigo et un colon pour compenser les 2 doublons manquants. Cependant, il ne pourra pas échanger de PV car son bâtiment est à présent payé. Si le joueur qui possède un marché noir échange un PV ou un colon alors que la procédure de fin de jeu a été déclenchée, le jeu se terminera normalement.

Les colons placés sur le marché noir ou les carrières ayant servi à acheter le bâtiment ne

peuvent pas être échangés.

Parmi les 24 petits et 7 grands bâtiments beiges, les joueurs choisissent en sens horaire 12 petits et 5 grands bâtiments pour la partie.

Exemple : un joueur prend le marché noir et place les 2 marchés noirs sur l'emplacement de l'hacienda. Plus tard un joueur prend l'hacienda et la place sur l'emplacement de la baraque de chantier.

La baraque de chantier ne peut plus être prise puisqu'il n'y a plus d'espace disponible à ce coût sur le plateau.



+ 1 marchandise avec grande teinturerie/grande raffinerie



Planter des forêts; 2 forêts = -1 doublon pour acheter



- 1 doublon pour acheter par PV, marchandise ou colon (max. 3)

Boutique

À la fin de chaque phase de capitaine, le propriétaire d'une boutique occupée peut, en plus de la marchandise qu'il est autorisé à conserver sur sa rose des vents, conserver 3 marchandises additionnelles qui n'ont pas été chargées.

Pension

Lors de la phase du maire, le propriétaire d'une pension occupée peut placer jusqu'à 2 colons sur celle-ci. Il pourra déplacer ses « invités » durant n'importe quelle autre phase (au début, pendant, ou à la fin) sur n'importe quelles autres tuiles (bâtiments, plantations, où carrières) de son choix. Ils entreront alors immédiatement en activité et devront y rester jusqu'à la prochaine phase du maire. Les 2 invités peuvent soit être déplacés simultanément, soit individuellement lors de phases différentes.

Exemple: à la fin de la phase capitaine, le propriétaire d'une pension déplace 1 invité sur sa boutique et utilise sa boutique immédiatement pour conserver 3 marchandises supplémentaires sur sa rose des vents. Plus tard, il choisit le marchand, et déplace le second invité sur sa bibliothèque. De ce fait, il double son privilège.

Note : Une fois les invités déplacés, la pension n'est jamais remplie avec de nouveaux invités.

Commerce

Lors de la phase du marchand, le propriétaire d'un commerce occupé peut choisir entre vendre une marchandise à la maison de commerce, ou à son commerce. S'il choisit de vendre la marchandise à son commerce, il peut vendre n'importe quelle marchandise détenue (même celles déjà présentes dans la maison de commerce) au prix normal, en y ajoutant bien sûr le bonus du marchand s'il en est l'initiateur. Il dépose alors la marchandise directement dans la réserve. Le joueur peut vendre à son commerce même si la maison de commerce est pleine.

Note: le petit marché et le grand marché n'octroient pas leurs bonus lorsqu'un joueur vend une marchandise à son commerce!

Église

Quand le propriétaire d'une église occupée construit un bâtiment de la 2^{ème} ou 3^{ème} colonne, il gagne immédiatement 1 PV. Quand il construit un gros bâtiment (4^{ème} colonne), il gagne 2 PV.

Note : le joueur ne gagne pas de PV quand il construit l'église.

Petit quai

Pendant la phase de capitaine, quand un joueur possède le petit quai et qu'il doit charger des marchandises, au lieu de les placer sur le navire, il peut remettre le nombre de marchandises qu'il souhaite dans la réserve. Il gagne ensuite 1 PV pour chaque lot de 2 marchandises quelconques qu'il transfère. Le petit quai ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase.

Phare

À chaque fois que le propriétaire d'un phare occupé charge ses marchandises sur un navire, il gagne 1 doublon. Si le propriétaire d'un phare est aussi le capitaine, il perçoit 1 doublon supplémentaire (indépendamment de son expédition).

Atelier

L'atelier est semblable à la manufacture, mais elle récompense un type de marchandise.

Le joueur prend 1 doublon de moins que le total de marchandises d'un même type qu'il produit (celle qu'il produit en plus grande quantité).

Note: un joueur ne peut pas utiliser l'atelier pour le Maïs!

Bibliothèque

Le propriétaire d'une bibliothèque occupée double le privilège de son Personnage. Le paysan possédant une bibliothèque occupée choisit d'abord une tuile plantation ou carrière. Puis, après que tous les joueurs aient pris leurs plantations, le paysan peut prendre l'une des plantations face visible restantes. Il ne peut pas prendre de carrière comme 2^{me} privilège. Le producteur permet de prendre 2 marchandises identiques ou différentes.



+ 3 marchandises conservées



Déplacer 2 colons librement



= 1 maison de commerce privée

Nous recommandons aux joueurs de choisir soit le comptoir ou soit le commerce, mais pas les deux.



0/1/1/2 PV en construisant



= 1 navire privé (1/2 PV)

Ex : si un joueur charge 3 Indigos, 2 Tabacs et 1 Maïs, il marque 3 PV.



+ 1 doublon en expédiant



+ doublons en produisant



Double privilège

Tetaninetaninetaninetanine

देवार्गा विक्रिया विक्रिया विक्रिया विक्रिया व

Syndicat

Avant que le propriétaire d'un syndicat occupé expédie sa marchandise lors de la phase du capitaine, il gagne 1 PV pour chaque lot de deux marchandises identiques sur sa rose des vents. Ensuite, les expéditions continuent normalement.

Exemple 1 : le propriétaire d'un syndicat occupé a 3 Maïs, 2 Indigos, et 1 Café. Il prend

2 PV (1 pour le Maïs et 1 pour l'Indigo).

Exemple 2 : le propriétaire d'un syndicat occupé a 4 Maïs et 2 Cafés. Il prend 3 PV (2 pour le Maïs et 1 pour le Café).

Statue

Aucun colon n'est nécessaire pour bénéficier de la statue. La statue rapporte 8 PV à la fin de la partie.

Note: Lorsqu'un joueur avec une université occupée construit la statue, il place son colon sur sa rose des vents.

Cloître

Le propriétaire d'un cloître occupé gagne des PV supplémentaires pour chaque lot de 3 tuiles Île identiques. Pour un lot de trois plantations/carrières/forêts identiques, il gagne 1 PV. Pour deux lots, il gagne 3 PV. Pour trois lots, il gagne 6 PV, et pour quatre lots, il gagne 10 PV.

Exemple : le propriétaire d'un cloître occupé a 6 forêts, 3 carrières, 2 plantations de Maïs, et 1 plantation de Café à la fin du jeu. Il gagne 6 PV supplémentaires.

EXTENSION LES NOBLES

PRÉPARATION

Ces 8 nouveaux bâtiments peuvent être utilisés avec les bâtiments du jeu de base et de l'extension I. Ajoutez ces bâtiments sur le plateau de jeu, triés par coût de construction, sous les 4 colonnes de bâtiments. Placez les 20 nobles près des colons de la réserve. Dans cette extension, épuiser les colons ou les nobles ne met pas fin au jeu. Les joueurs peuvent utiliser tous les colons lors de la partie.

Au début du jeu et à la fin de chaque phase du maire, placer un noble au lieu d'un colon sur le bateau de colons (tant qu'il reste des nobles disponibles). Les nobles peuvent être pris sur le bateau au lieu d'un colon normal. **Chaque noble rapporte 1 PV** à la fin du jeu. Les joueurs peuvent utiliser des nobles comme des colons normaux pour occuper des bâtiments (à part quelques exceptions pour les nouveaux bâtiments décrits plus bas). Pour ces nouveaux bâtiments, un noble ne peut pas remplacer un colon et un colon ne peut pas remplacer un noble.

Cadastre

À chaque phase du marchand, si le cadastre est occupé par un colon, son propriétaire peut acheter la première plantation de la pile pour 1 doublon (sans la consulter au préalable). Il place la plantation sur son île.

Si le cadastre est occupé par un noble, son propriétaire peut défausser une plantation de son île et prendre 1 doublon à la banque.

Note: si le propriétaire du cadastre possède aussi une baraque forestière occupée, il peut également acheter ou défausser des forêts. Si la tuile défaussée est occupée, le colon/noble est replacé sur la rose des vents du joueur.

Chapelle

À chaque phase du producteur, le propriétaire de la chapelle gagne un 1 doublon si elle est occupée par un colon ou 1 PV si elle est occupée par un noble.

Pavillon de chasse

À la fin de chaque phase du paysan, le propriétaire du pavillon de chasse peut défausser une tuile Plantation de son île s'il est occupé par un colon ; ou prendre 2 PV s'il est occupé par un noble et qu'il a le plus d'espaces libres sur son île (le moins de tuiles Plantation).

Note: si le joueur est à égalité en ce qui concerne le nombre de tuiles Plantation, il ne prend pas les 2 PV. Si la tuile Plantation défaussée est occupée, le colon/noble est replacé sur la rose des vents du joueur. Les forêts comptent comme des plantations et peuvent donc être défaussées.



+ 1 PV/2 march. ident. avant expédition



8 PV en fin de partie



+ 1/3/6/10 PV par tranche de 3 tuiles Île identiques

Les bâtiments de cette extension sont placés sous les colonnes du plateau de jeu, en fonction de leur coût

Épuiser les colons ne déclenche pas la fin du jeu

Placer un noble sur le bateau au lieu d'un colon

Chaque noble rapporte 1 PV à la fin du jeu



Acheter ou vendre une plantation (phase marchand)



+ 1 doub. | + 1 PV à la production



- 1 plantation |+ 2 PV si - de plantation

Architecte

Le propriétaire d'un cabinet d'architecte occupé par un colon paye 1 doublon de moins pour construire de petits bâtiments (colonnes 1-3). Le propriétaire d'un cabinet d'architecte occupé par un noble paye 2 doublons de moins pour construire un grand bâtiment (colonne 4).

Note: un cabinet d'architecte occupé par un colon n'offre pas de réduction pour les grands bâtiments et un cabinet d'architecte occupé par un noble n'offre pas de réduction pour les petits bâtiments!

Fournisseur

Au premier tour d'expédition des marchandises (phase du capitaine) et avant d'expédier quoi que ce soit, le propriétaire du fournisseur occupé peut fournir des marchandises à l'entrepôt royal (la réserve). Le nombre maximum de marchandises livrables est égal au nombre de nobles occupant son plateau. Chaque marchandise fournie rapporte 1 PV.

Note: toutes les marchandises fournies doivent être de couleurs différentes (pas de doublon). Le fait de fournir l'entrepôt royal ne permet pas de bénéficier d'autres éventuels bonus en provenance d'autres tuiles.

Villa

Au premier tour de la phase du maire, le propriétaire d'une villa occupée peut prendre un noble à la réserve (pas sur le bateau). S'il n'y a plus de nobles disponibles dans la réserve, il peut prendre un colon à la place.

Joaillerie

À chaque phase du producteur, le propriétaire d'une joaillerie occupée gagne un doublon par noble sur son plateau.

Note: la joaillerie compte comme un grand bâtiment industriel.

Jardins royaux

À la fin du jeu, le propriétaire des jardins royaux occupés gagne 1 PV supplémentaire pour chaque noble sur son plateau (où qu'ils soient).



L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur implication et leurs nombreuses suggestions, tout spécialement :

Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein,

Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner sowie der Wiener Spiele Akademie und den Gruppen aus Berlin, Bödefeld, Göttingen, Rosenheim.

Vous avez des commentaires, des suggestions ou questions sur ce jeu ?

alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee, Fon: 08051 - 970721, Fax: 08051 - 970722, E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmalunsere Website: www.aleaspiele.de

© 2001/10 Andreas Seyfarth

© 2002/17 Ravensburger Spieleverlag



-1 doub. | -2 doub. à la construction



1 expédition en plus (1 march. par noble)



+ 1 noble de la réserve



+ 1 doublon par noble (bâtiment industriel)



+ 1 PV par noble

Note générale : quand la règle générale ou la première extension mentionnent le terme « colon », lire « colon/noble » si vous jouez avec cette seconde extension.



THE STREET TEAST TEAST TEAST





Aucun pouvoir spécial



+1 Marchandise Grande Teinturerie Grande Raffinerie

(phase du Producteur)



Planter des forêts

Chaque lot de 2 forêts = -1 Doublon pour construire

/Batisseur)



- 1 Doublon pour 1 M./PV/colon (max 3)

(phase du Bâtisseur)



Conserver 3 Marchandises supplémentaires

(phase du Capitaine)



2 colons à déplacer

(toutes phases)



Votre propre maison de commerce

(phase du Marchand)



1/3/6/10 PV pour 1/2/3/4 type de tuile en triple sur l'île (à la fin du jeu)



+ 0/1/1/2 PV en bâtissant

(phase du Bâtisseur)



Votre propre navire:

+ 1 PV par lot de 2 Marchandises quelconques livrées

(phase du Capitaine)



+ 1 Doublon par Capitaine et par expédition

(phase du Capitaine)



+X Doublon (= plus grande production d'un même type - 1)

(phase du Producteur)

Bibliothèque

Double le du personnage choisi

(toutes phases)



+1 PV par lot de 2 Marchandises identiques

Avant expédition

(phase du Capitaine)



+ 1 PV par Noble possédé

(à la fin du jeu)



Colon:

Noble: +1 Doublon pour 1 Plantation.



Pavillon de chasse Paysan: -1 PL | +2 PV

Colon:

-1 Plantation

Constr.: -1 D. | -2 D.

Villa Maire: +1 noble

+1 Noble

de la réserve

Ioaillerie Prod.: +1 D./noble

+1 Plantation pour 1 Doublon

Colon: + 1 Doublon

Noble:

+ 1 PV

Noble: 2 PV si le plus de cases Île vides

Colon: -1 Doublon par petit bâtiment

Noble: 2 Doublons par grand bâtiment (phase du Bâtisseur)

Avant expédition 1 Marchandise par Noble

(+1 PV par marchandise défaussée) (phase du Capitaine)

+ 1 Doublon par Noble possédé



ANDREAS SEYFARTH

Puerto Rico

Chercheur d'or, capitaine, intendant, marchand, planteur, artisan ou maçon, tels sont les rôles que vous pourrez jouer dans le nouveau monde. La plantation la plus riche, les bâtiments les plus beaux, les entrepôts les mieux remplis vous amèneront la prospérité et surtout le prestige représenté par les points de victoire.

But du jeu

Le jeu se joue en un certain nombre de tours. À chaque tour, chaque joueur choisit l'un des sept personnages en jeu et tous les joueurs, en sens horaire, peuvent effectuer l'action spécifique à ce personnage.

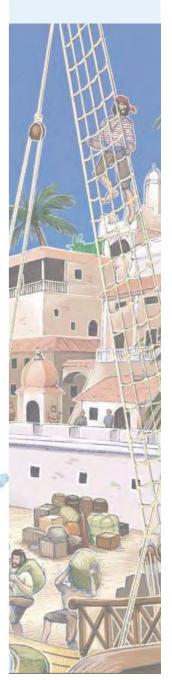
Ainsi, par exemple, le planteur permet à tous les joueurs d'établir de nouvelles plantations sur lesquelles, avec l'aide de l'artisan, ils pourront produire des marchandises. Ces marchandises pourront ensuite être vendues par le marchand, ou expédiées vers le vieux monde par le capitaine. L'argent ainsi récolté pourra être utilisé par le maçon pour construire des bâtiments, et ainsi de suite.

Le joueur qui saura le mieux utiliser les différents personnages et leurs actions deviendra le plus prestigieux et le plus prospère personnage de Puerto Rico, et gagnera ainsi la partie.

Le vainqueur est le joueur qui, en fin de partie, a le plus de points de victoire.

Matéries

- 5 plateaux de jeu individuels, ou domaines. Chacun d'entre eux est divisé en deux parties de 12 cases chacune, l'île et la cité, et comprend aussi un bref résumé des particularités des sept personnages.
- 1 carte de gouverneur qui indique le premier joueur du tour
- 8 cartes de personnage, à savoir un planteur, un intendant, un maçon, un artisan, un marchand, un capitaine et deux chercheurs d'or.
- 1 plateau de jeu destiné à recevoir argent et bâtiments.
- **49 jetons bâtiments**, 5 grands bâtiments mauves (2 cases), 12 petits bâtiments mauves et 20 bâtiments industriels, de diverses couleurs.
- 54 pièces d'or, 46 de 1 doublon et 8 de 5 doublons
- **58 jetons îles**, 8 carrières et 50 plantations dont 8 de café, 9 de tabac, 10 de maïs, 11 de sucre et 12 d'indigo.
- 1 navire de colons, pour le transport des colons
- 100 colons, de petits disques de bois brun
- 1 magasin pour la vente de marchandises
- **50 tonneaux de marchandises**, 9 de café (brun) et de tabac (beige), 10 de maïs (jaune), 11 de sucre (blanc) et d'indigo (bleu).
- 5 navires de transport, pour expédier des marchandises vers la vieille Europe.
- 50 jetons points de victoire, de forme hexagonale, 32 de 1 point et 8 de 5 points.



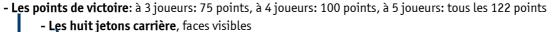
Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez tous les jetons bâtiments à leur place sur le plateau de jeu (voir plus bas). Triez les pièces d'or selon leur valeur et placez les à côté du plateau de jeu pour constituer la banque.

Chaque joueur prend:

- 1 domaine qu'il place devant lui sur la table de jeu. Chaque domaine comprend deux grandes parties, une île de 12 cases et une cité de 12 cases.
- de l'argent: à 3 joueurs: 2 doublons, à 4 joueurs: 3 doublons, à 5 joueurs: 4 doublons Chaque joueur doit conserver son argent, clairement visible de tous, sur la rose des vents de son domaine.
- 1 jeton plantation. Le premier joueur, désigné d'une manière ou d'une autre, prend la carte gouverneur et un jeton plantation d'indigo, qu'il place face visible sur l'une des douze cases de son île. Les autres joueurs prennent de même les jetons à 3 joueurs: 2ème joueur: indigo; 3ème joueur: maïs suivants:
 - à 4 joueurs: 2^{ème} joueur: indigo; 3^{ème} et 4^{ème} joueurs: maïs
 - à 5 joueurs: 2^{ème} et 3^{ème} joueurs: indigo; 4^{ème} et 5^{ème} joueurs: maïs

Le reste du matériel de jeu est placé comme indiqué sur l'illustration (qui représente une partie à 4 joueurs)



- - Tous les autres jetons plantation, soigneusement mélangés, en 5 piles de pioche de hauteurs équivalentes



•- 4, 5 ou 6 jetons plantation (un de plus que le nombre de joueurs) sont pris sur les piles et posés, faces visibles, à côté de la pile de jetons carrière.



- à 3 joueurs: tous les personnages, sauf les deux chercheurs d'or à 4 joueurs: tous les personnages, sauf un chercheur d'or
- à 5 joueurs: tous les huit personnaqes



- à 3 joueurs: les navires à 4, 5 et 6
- à 4 joueurs: les navires à 5, 6 et 7
- à 5 joueurs: les navires à 6, 7 et 8 cases
- Tous les tonneaux de marchandises, en cing tas distincts
- Le magasin
- Le navire de colons transportant
- 3, 4 ou 5 colons, selon le nombre de joueurs
- La réserve de colons
- à 3 joueurs: 55 colons
- à 4 joueurs: 75 colons
- à 5 joueurs: 95 colons

Les éléments non utilisés sont replacés dans la boite de jeu.



Dérousement du jeu

Une partie dure une quinzaine de tours, chaque tour se déroulant de la même manière. Le joueur ayant la carte gouverneur commence le tour. Il choisit l'une des cartes personnage, la prend et la pose face visible devant son domaine, et effectue l'action permise par ce personnage. Son voisin de gauche effectue ensuite la même action, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué cette action une fois, et une seule (exception: le capitaine et l'intendant).

Vient ensuite le tour du joueur assis à gauche du gouverneur. Il prend l'une des cartes personnage restantes, la pose face visible à côté de son domaine et effectue l'action permise par ce nouveau personnage. Son voisin de gauche effectue ensuite la même action, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué cette action.

C'est ensuite le tour du joueur suivant, en sens horaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une carte personnage et aient effectué les actions permises par toutes les cartes personnages choisies.

On place ensuite un doublon sur chacune des trois cartes personnage qui n'ont pas été choisies ce tour-ci. Les cartes personnages choisies par les joueurs sont ensuite remises, faces visibles, à côté de celles qui n'ont pas été choisies. Le joueur à gauche du gouverneur prend la carte gouverneur et devient le gouverneur du tour suivant. Il commence alors le tour suivant, et le jeu continue.

Les personnages

Chaque carte personnage donne au joueur qui la choisit un privilège spécifique, et permet à tous les joueurs, en sens horaire, en commençant par le joueur qui a choisi la carte, d'effectuer une action particulière (exception: chercheur d'or).

Règles de base pour toutes les cartes personnage:

- S'il y a un ou plusieurs doublons sur une carte personnage, le joueur qui prend cette carte reçoit l'argent qui s'y trouve. Cela est en sus des autres effets privilège et action de la carte.
- Le joueur qui a pris la carte effectue toujours l'action correspondante en premier, suivi en sens horaire par tous les autres joueurs.
- Lorsque vient son tour, un joueur est *obligé* de prendre une carte action, mais il peut renoncer à effectuer l'action ou à utiliser son privilège. Cela n'empêche bien sûr pas les autres joueurs d'effectuer l'action permise par cette carte.
- Les actions, à l'exception de celle du Capitaine, sont facultatives. Un joueur peut décider de ne pas effectuer une action. Il se peut aussi qu'un joueur soit dans l'impossibilité d'effectuer une action.
- La carte personnage prise par un joueur reste devant lui jusqu'à la fin du tour, et ne peut donc pas être prise par un autre joueur durant ce même tour.

Dans la suite des règles, on appelle "phase" l'ensemble des actions de tous les joueurs à la suite du choix d'un personnage par l'un d'entre eux.

Le planteur (Phase de plantation: établissement de nouvelles plantations sur les îles)

Le joueur qui prend cette carte personnage peut prendre soit une *carrière* (du fait de son privilège) soit une *plantation*, parmi celles visibles à côté du plateau de jeu, pour la placer sur l'une des cases libres de son île. Ensuite, en sens horaire, chacun des autres joueurs peut prendre l'une des *plantations* (et non une carrière, sauf éventuellement pour le propriétaire de la baraque de chantier) et la placer sur une case libre de son île. Pour finir, le joueur qui a pris la carte planteur défausse les plantations visibles qui n'ont



pas été prises par les joueurs dans une pile de défausse constituée à cet effet, et les remplace par de nouvelles plantations prises sur les piles de pioche. Il pioche toujours une plantation de plus que le nombre de joueurs.

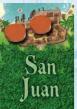
Notes:

- Ne pas oublier de tenir compte des effets de l'hacienda, de la baraque de chantier et de l'hospice.
- S'il n'y a plus suffisamment de jetons plantation dans les piles faces cachées, on commence par placer les jetons restant, puis on mélange les jetons défaussées et on les utilise pour reconstituer les cinq piles de pioche, avant de piocher les plantations manquantes. S'il n'y a, malgré tout, plus suffisamment de jetons plantation, on ne pioche que ceux encore disponibles.
- En termes de jeu, l'emplacement précis où un joueur place une plantation ou une carrière est sans importance. Les carrières et plantations placés sur une île ne peuvent jamais en être retirés.
- Si toutes les cases de l'île d'un joueur sont occupées par des carrières ou plantation, ce joueur ne peut plus y placer d'autre carrière ou plantation, et n'effectue donc pas cette action
- S'il n'y a plus de carrières disponibles dans la pioche, le privilège du planteur et du propriétaire de la baraque de chantier deviennent sans objet.

L'intendant (Phase d'arrivée: arrivée de nouveaux colons)

Sur chaque jeton carrière, plantation ou bâtiment se trouvent 1, 2 ou 3 cercles. Un joueur peut placer - il n'y est pas obligé - un colon sur chacun des cercles des jetons de son domaine. Seules les jetons occupés, c'est-à-dire sur lesquels se trouve au moins un colon, sont actifs. Les carrières, plantations ou bâtiments inoccupés ne produisent aucun effet. Le joueur qui prend l'intendant peut tout d'abord - c'est là son privilège - prendre un colon de la réserve de colons (et non du bateau). Ensuite chacun des joueurs à son tour, en commençant par l'intendant et en poursuivant en sens horaire, prend un colon du navire de colons. On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les colons du navire aient été pris (voir exemple sur l'illustration ci-contre).

Un joueur peut placer ses nouveaux colons, ainsi que les colons qu'il possède déjà, sur n'importe quels cercles des jetons de son domaine. Cela signifie qu'un joueur peut profiter de l'action de l'intendant pour placer ses colons se trouvant à San Juan, ou pour déplacer des colons se trouvant déjà sur ses carrières, plantations ou bâtiments.



Si, par manque de place, un joueur ne peut pas placer tous ses colons, il les "stocke" dans le petit port de San Juan, dans son domaine. Ils y restent alors jusqu'à ce que, profitant d'une autre phase d'arrivée, leur propriétaire ait l'occasion de les placer sur les jetons de son domaine.

intendant
joueur 2
joueur 3
joueur 4

intendant
joueur 2
joueur 2

Exemple pour 4 joueurs: l'intendant prend 3 colons (1 de la réserve et 2 du navire), le second joueur 2 colons, les troisième et quatrième joueurs 1 colon chacun.

Bürgermeister

neue Kolonisten

1 Kolonist mehr

(vom Vorrat)

Pour finir, le joueur qui a pris la carte intendant place de nouveaux colons sur le navire de colons, colons qui seront pris par les joueurs lors de la prochaine phase de l'intendant. Il prend dans la réserve et met sur le navire autant de colons qu'il y a de cercles inoccupés sur les *bâtiments* (et les bâtiments seulement) dans les domaines de tous les joueurs, avec un minimum égal au nombre de joueurs.

Notes:

- Le placement des colons peut généralement être fait simultanément par tous les joueurs. Si, néanmoins, les joueurs pensent que les décisions de certains peuvent influencer celles des autres, le placement peut être fait en sens horaire, en commençant par l'intendant.
- Si l'intendant oublie (mais les autres joueurs ont le droit de le lui rappeler ;-)) de placer de

nouveaux colons sur le navire, les joueurs peuvent plus tard y placer le nombre minimum de colons, c'est à dire autant de colons qu'il y a de joueurs. Lorsque la réserve de colons est épuisée, l'intendant perd son privilège et le navire reste vide.

- Un joueur ne peut pas choisir de laisser des colons à San Juan alors qu'il a des cercles libres sur ses carrières ou ses plantations. Les joueurs doivent donc placer sur des cercles autant de colons que possible. Les colons ne peuvent être placés sur des cercles que pendant la phase d'arrivée.

Le maçon (Phase de construction: placement de nouveaux bâtiments)

Le joueur qui prend cette carte personnage peut - c'est là son privilège - construire un bâtiment en payant un doublon de moins que le prix normalement requis. Il paie à la banque, prend le bâtiment dans la réserve et le place dans son domaine, sur n'importe quelle case libre de sa cité. Les grands bâtiments doivent être placés sur deux cases libres adjacentes. Les autres joueurs peuvent ensuite, en sens horaire et en commençant par le joueur à gauche du maçon, construire un bâtiment en payant le prix normal, indiqué sur le jeton bâtiment.

Notes:

- Aucun joueur ne peut construire plusieurs bâtiments. Le privilège du maçon lui donne seulement droit à une réduction sur son unique bâtiment.
- Les effets des différents bâtiments sont décrits à la fin des règles.

Carrières: Chacune de ses carrières occupées réduit de 1 doublon le prix à payer par un joueur pour construire un bâtiment. Cette réduction ne peut excéder une limite indiquée sur le plateau de jeu: un joueur qui construit un bâtiment de la première colonne ne peut bénéficier d'une réduction de plus de 1 doublon (1 carrière occupée), la réduction maximale étant ensuite de 2 doublons dans la deuxième colonne, de 3 doublons dans la troisième et de 4 doublons dans la quatrième. Le privilège du maçon s'ajoute aux réductions de prix dues aux carrières, mais le coût de construction d'un immeuble ne peut en aucun cas être inférieur à 0. Ainsi, par exemple, un joueur ayant trois carrières occupées paiera 1 doublon pour la baraque de chantier, 3 doublons pour le comptoir, 5 doublons pour le port et 7 doublons pour l'hôtel de ville.

Notes:

- Ne pas oublier de tenir compte des effets de l'université.
- Si le maçon ne construit aucun bâtiment, il ne reçoit pas un doublon de la banque!
- Il n'est pas possible de bâtir en dehors des 12 cases de sa cité. Un joueur qui n'a plus de place disponible ne peut pas construire de nouveaux bâtiments.

L'artisan (Phase de production: production de marchandises)

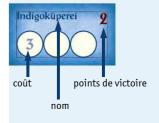
Le joueur qui prend cette carte prend dans la réserve les tonneaux de marchandises auxquels lui donnent droit ses capacités de production (bâtiments industriels et plantations) et les place sur la rose des vents de son domaine. Sur la rose des vents se trouvent donc à la fois ses marchandises et son argent, visibles de tous. Les autres joueurs font ensuite de même, en sens horaire.

Voir infra, au paragraphe "bâtiments industriels", les détails sur les capacités de production. Enfin, et c'est là son privilège, l'artisan prend à la fin de la phase de production, après les actions de tous les joueurs, un tonneau supplémentaire de son choix, d'une marchandise qu'il vient de produire.

Notes:

- Ne pas oublier de tenir compte de l'effet de la manufacture.
- Il se peut que la réserve d'une marchandise soit épuisée, auquel cas le joueur qui devrait en prendre ne le peut pas, et ne prend rien d'autre à la place.







- Si l'artisan n'est pas en mesure de produire au moins un tonneau de marchandise, il ne reçoit pas le tonneau de marchandise supplémentaire auquel son privilège lui donne droit.

L'artisan est un personnage à double tranchant, et le joueur qui le prend doit bien prendre garde à ne pas favoriser ainsi certains de ses adversaires plus que lui-même!

Le marchand (Phase de commerce: vente de marchandises)

Le joueur qui prend cette carte peut immédiatement vendre un, et un seul, tonneau de marchandise de son choix au magasin. Il prend à la banque le prix correspondant à la marchandise vendue, entre 0 et 4 doublons, plus un doublon de bonus - son privilège. Ensuite, à tour de rôle et en sens horaire, les autres joueurs peuvent eux aussi vendre chacun une, et une seule, marchandise au magasin, au prix indiqué, du moins tant qu'il reste de la place dans le magasin. La phase de commerce se termine lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de vendre une marchandise, ou lorsque le magasin est plein.

Les règles suivantes s'appliquent aux ventes de marchandises:

- Le magasin n'a de place que pour quatre tonneaux de marchandises. Lorsque le magasin est plein, plus aucune marchandise ne peut y être vendue.
- Le magasin n'achète que des marchandises qu'il n'a pas déjà (sauf éventuellement au propriétaire du comptoir, voir infra).

Pour finir, si le magasin est plein, le marchand le vide et remet les quatre tonneaux de marchandises qui s'y trouvent dans leurs réserves respectives. Si le magasin n'est pas entièrement plein, les marchandises qui s'y trouvent ne sont pas enlevées, et il sera donc plus difficile de vendre des marchandises lors de la prochaine phase de commerce, du fait du plus petit nombre de cases libres dans le magasin et des marchandises déjà présentes.

Notes:

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets des petit et grand marchés, ainsi que du comptair
- Si le marchand ne vend aucune marchandise, il ne bénéficie pas de son privilège et ne reçoit donc pas un doublon.
- Bien que cela ne lui rapporte, en principe, rien, un joueur peut vendre du maïs au magasin.

Le capitaine (Phase d'expédition de marchandises)

Le capitaine est chargé d'envoyer les productions de la colonie vers la vieille Europe, avide de produits exotiques. Il est le premier à pouvoir charger des marchandises sur les navires, suivi, en sens horaire, par les autres joueurs.

La phase d'expédition se poursuit, en sens horaire, tant qu'un joueur au moins a encore des marchandises qu'il peut charger.

Règles de chargement et d'expédition

- On effectue plusieurs tours de table, jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse charger de marchandise sur les navires

Les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque navire ne peut transporter qu'un seul type de marchandises, dans une quantité limitée par le nombre d'emplacements du navire.
- Il ne peut y avoir qu'un seul navire transportant un type de marchandise donné. S'il y a déjà un navire, même plein, transportant un type de marchandise, on ne peut pas charger de marchandises du même type sur un autre navire. Un maximum de trois types de marchandises peut donc être envoyé en Europe.
- À son tour, un joueur doit obligatoirement, s'il le peut, charger des tonneaux de marchandises. Il ne peut cependant charger que des tonneaux de la *même* marchandise pour ce tour.





Le magasin



- Lorsqu'un joueur charge des marchandises sur un navire, il doit charger autant de tonneaux qu'il le peut. Si un joueur a un type de marchandises qu'il peut charger à bord de plusieurs navires, tous vides, il doit choisir le navire sur lequel il peut charger le plus grand nombre de tonneaux, et en charger le maximum possible. En revanche, si un joueur a le choix entre plusieurs types de marchandises, il peut choisir librement et n'est pas tenu de choisir la marchandise dont il peut charger la plus grande quantité.
- On fait donc plusieurs tours de table en respectant ces règles de chargement, jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse charger de marchandise sur les navires. Voir un exemple complet ci-contre.

Points de victoire

Chaque tonneau chargé à bord d'un navire marchand rapporte 1 point de victoire à son propriétaire - le joueur prend un jeton point de victoire. Tous les tonneaux, de quelque marchandise que ce soit, rapportent un point de victoire chacun (la valeur des marchandises n'est prise en compte que lors de la phase de commerce). Lors de son premier chargement, le capitaine reçoit un point de victoire supplémentaire - c'est là son privilège. Il ne reçoit pas de point supplémentaire s'il charge de nouveau des marchandises, qu'elles soient ou non de type différent, lors de la même phase d'expédition.

Contrairement à l'argent et aux marchandises, qui doivent être connus de tous, les points de victoire peuvent être tenus secrets. Chacun place ses jetons de points de victoire, faces cachées, sur sa rose des vents et peut, lorsqu'il le souhaite, échanger cinq jetons de 1 point contre un jeton de 5 points.

Stockage des marchandises

Lorsque plus aucun tonneau de marchandise ne peut être chargé à bord des navires, chaque joueur doit stocker les marchandises restant sur sa rose des vents. Chaque joueur ne peut en effet conserver qu'un tonneau, et un seul, sur sa rose des vents, et doit placer tous les autres dans ses entrepôts (petit ou grand). Si un joueur n'a pas suffisamment de place pour stocker toutes ses marchandises, il doit rendre les tonneaux en excédent à la réserve (voir infra, petit entrepôt).

Pour finir la phase d'expédition des marchandises, le capitaine décharge tous les navires pleins - et uniquement ceux qui sont pleins - et replace leurs cargaisons dans la réserve. Les navires vides ou seulement en partie pleins restent en l'état jusqu'à la prochaine phase d'expédition. Il sera donc plus difficile de charger des marchandises lors de la prochaine phase d'expédition si certaines marchandises sont déjà présentes sur des navires, et s'il y a donc moins de place pour des tonneaux supplémentaires.

Notes.

- Ne pas oublier de prendre en compte les effets des entrepôts, du port et du quai.
- Un joueur qui ne peut pas entreposer toutes les marchandises qu'il lui reste à la fin de la phase d'expédition peut choisir celles qu'il conserve et celles qu'il remet dans la réserve.
- Quel que soit le nombre de marchandises différentes qu'il charge, le capitaine n'a droit qu'à un seul point de victoire supplémentaire au titre de son privilège. Si le capitaine n'effectue aucun chargement, il ne marque pas son point de bonus.

- Ce n'est qu'à la fin de la phase d'expédition que les joueurs doivent trouver le moyen de stoc-



ker les qu'il leur reste. Durant les autres phases de jeu, les joueurs peuvent acquérir et conserver sur leur rose des vents autant de tonneaux de marchandises qu'ils le souhaitent... jusqu'à la fin de la prochaine phase d'expédition.

Le chercheur d'or

Le joueur qui prend cette carte n'effectue aucune action particulière, mais reçoit simplement, au titre de son privilège, un doublon de la banque.

Exemple de phase d'expédition (à 4 joueurs)

Anne est capitaine et commence donc le charaement. Elle a 2 tonneaux de maïs et 6 tonneaux de sucre. Les navires à 5 et 7 cases sont vides, et il y a déjà 3 tonneaux de maïs sur le navire à 6 cases. Anne doit donc charger soit 2 tonneaux de maïs, soit 6 tonneaux de sucre. Elle choisit le sucre et charae donc 6 tonneaux de sucre sur le navire à 7 cases (elle ne peut pas choisir le navire à 5 cases, sur leauel elle ne pourrait pas charger 6 tonneaux). Elle reçoit 7 points de victoire (6 + 1 pour le privilège du capitaine). Bernie joue ensuite. Il a 2 tonneaux de sucre et 3 de tabac. Il choisit le sucre et charge donc 1 tonneau de sucre sur la dernière place libre du navire à 7 cases, qui est désormais plein. Il ne peut pas charaer son second tonneau de sucre, puisque le navire est plein. Il aurait pu choisir de charger plutôt ses 3 tonneaux de tabac dans le navire à 5 cases, encore vide, mais il espère pouvoir plus tard vendre son tabac au magasin. Il ne reçoit qu'1 point de victoire. Christine ioue ensuite. Elle a 2 tonneaux de maïs et 1 de tabac. Elle choisit le tabac et charge 1 tonneau de tabac sur le navire vide à 5 cases. Elle reçoit 1 point de victoire.

David joue ensuite. Il a 1 tonneau de maïs et 5 d'indigo. Il n'a pas le choix, et doit charger son maïs sur le navire à 6 cases, puisqu'il n'y a de place nulle part pour son indigo. Il reçoit 1 point de victoire. C'est de nouveau au tour d'Anne de jouer. Elle doit charger ses 2 tonneaux de maïs sur le navire à 6 cases et reçoit encore 2 points de victoire.

Bernie doit donc maintenant charger son tabac sur le navire à 5 cases, et reçoit encore 3 points de victoire.

Christine et David ont encore des marchandises, mais ne peuvent pas les placer sur des navires. Anne et Bernie n'ont plus de marchandises. La phase d'expédition est donc terminée.

Christine et David doivent maintenant stocker les marchandises qu'il leur reste. Il leur reste à chacun plus d'un tonneau, et ils sont donc dans l'obligation de placer les tonneaux en excédent dans leurs entrepôts, ou de les perdre. Pour finir, Anne décharge les deux navires entièrement pleins, ceux à 6 et à 7 cases. Les 4 tonneaux de tabac restent en revanche sur le navire à 5 cases.

Tour suivant

Après que le dernier joueur du tour a choisi une carte personnage, et que tous les joueurs ont éventuellement effectué l'action correspondante, le tour est terminé. Le gouverneur prend trois doublons à la banque et en place un sur chacune des trois cartes personnages qui n'ont pas été choisies durant le tour - et ce même s'il y a déjà un ou plusieurs doublons sur certaines de ces cartes. Les personnages sur lesquels se trouvent des doublons seront plus intéressants lors des tours suivants, puisque le joueur qui prend une telle carte prendra tous les doublons qui s'y trouvent. Ainsi, par exemple, un joueur qui prend un chercheur d'or sur lequel se trouvent deux doublons reçoit, en tout, trois doublons, les deux qui sont sur la carte et un au titre du privilège du chercheur d'or.

Pour finir le tour, tous les joueurs remettent à côté du plateau de jeu la carte personnage qu'ils avaient choisie, et le gouverneur passe la carte gouverneur à son voisin de gauche. Le nouveau gouverneur entame le tour suivant en choisissant une carte personnage, et le jeu continue.

Fin du jeu

Lorsque l'une des conditions ci-dessous est remplie, on termine le tour en cours et la partie est terminée.

Les circonstances entraînant la fin du jeu à la fin du tour sont:

- À la fin d'une phase d'arrivée de nouveaux colons, il n'y a plus suffisamment de colons dans la réserve pour remplir le navire.
- Durant la phase de construction, un joueur au moins bâtit sur la douzième et dernière case de sa cité.
- Durant la phase d'expédition, le dernier point de victoire de la réserve est pris par un joueur. Dans ce cas, les autres points de victoire gagnés jusqu'à la fin du tour doivent être notés par écrit.

À la fin de la partie, chaque joueur calcule son score final en additionnant:

- La valeur de ses jetons points de victoire (plus ceux notés par écrit durant le dernier tour),
- Les points de victoire rapportés par ses bâtiments (inscrits en bordeaux en haut à droite),
- Les points de victoire supplémentaires pour ses grands bâtiments occupés.

Note: les bâtiments rapportent des points de victoire même s'ils ne sont pas occupés. Les cinq grands bâtiments, par exemple, rapportent 4 points de victoire chacun lorsqu'ils ne sont pas occupés. En revanche, les grands bâtiments ne rapportent les points supplémentaires, spécifiques à chaque bâtiment, que si ils sont occupés.

Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des exæquos ayant le plus de doublons et de tonneaux de marchandise est vainqueur.

Les bâtiments

Règles générales s'appliquant à tous les bâtiments:

- Un joueur ne peut pas avoir deux bâtiments identiques, et ne peut donc pas bâtir de nouveau un bâtiment qu'il possède déjà. En revanche, un joueur peut avoir, par exemple, une petite raffinerie de sucre et une raffinerie de sucre, ou un petit entrepôt et un grand entrepôt, puisque ces bâtiments ne sont pas strictement identiques.
- Un bâtiment est *occupé* si au moins un colon s'y trouve. Seuls les bâtiments occupés peuvent être utilisés durant le jeu *(exception: décompte final des points de victoire)*.
- L'endroit précis de la cité où un bâtiment est placé n'a aucune importance pour le jeu. Un bâtiment doit être placé sur une case libre de la cité du joueur qui le construit. Un grand

bâtiment doit être placé sur deux cases libres voisines. Un joueur peut déplacer des bâtiments à l'intérieur de sa cité afin de faire de la place pour un grand bâtiment (vous avez bien compris? On ne joue pas aux Princes de Florence!). En revanche, un joueur ne peut jamais *retirer* un bâtiment de sa cité pour faire de la place pour un grand bâtiment ou pour tenter de prolonger le jeu, tout comme il ne peut jamais retirer une plantation ou une carrière de son île.

- Le chiffre figurant dans le premier cercle de chaque jeton bâtiment est son coût de construction, en doublons. Une fois le bâtiment construit, ce chiffre ne joue plus aucun rôle.

Les bâtiments industriels (Blancs, bleu pâles, beiges et bruns)

Les bâtiments industriels sont nécessaires pour transformer en marchandises exportables le produit de certaines plantations.

- Dans les teinturerie, les plants d'indigo sont traités pour obtenir la teinture d'indigo (tonneaux bleus).
- Dans les raffinerie de sucre, les cannes à sucre sont écrasés pour produire du sucre (tonneaux blancs).
- Dans les séchoirs à tabac, les feuilles de tabac sont séchées pour produire du tabac à fumer (tonneaux beiges)
- Dans les brûleries de café, les grains de café sont grillés pour produire du café (tonneaux bruns)

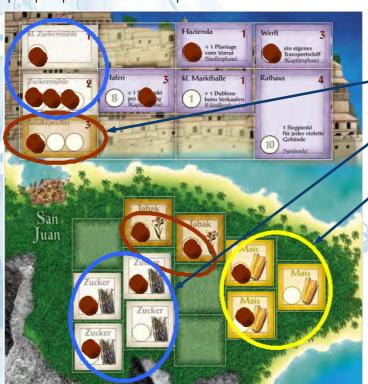
Note: Il n'y a pas de bâtiment pour le traitement du maïs. Le maïs (tonneaux jaunes) peutêtre directement expédié vers l'Europe, dès la sortie de la plantation, sans nécessiter de traitement spécifique. Cela signifie que, durant la phase de production, les plantations de maïs occupées produisent directement des tonneaux de maïs.

Les cercles sur les bâtiments industriels indiquent le nombre maximum de tonneaux de marchandise que le bâtiment peut produire, un bâtiment produisant autant de tonneaux qu'il a de cercles occupés par des colons - à condition bien entendu que le joueur dispose également de plantations occupées pour produire les matières premières nécessaires.

Notes:

- Les matières premières utilisées lors de la production de marchandise ne sont pas physiquement représentées dans le jeu. Seuls les tonneaux de marchandises sont réellement pris par les joueurs. Les colons inutiles (comme, dans l'exemple ci-dessus, celui qui se trouve sur la seconde plantation de tabac ou celui qui se trouve sur le troisième cercle de la grande raffinerie de sucre) ne produisent rien.
- Comme cela est indiqué plus haut (phase de production), si un joueur doit produire une

marchandise dont le stock est épuisé, il ne produit rien.



Exemple

Le joueur produit:

- 1 tonneau de tabac (le second cercle de son séchoir n'est pas occupé)
- 3 tonneaux de sucre (la quatrième plantation n'est pas occupée).
- 2 tonneaux de maïs (sa troisième plantation n'est pas occupée)

Les bâtiments mauves

Il y a 17 types de bâtiments mauves. Les 12 petits bâtiments sont disponibles en deux exemplaires chacun, alors qu'il n'existe qu'un seul exemplaire de chacun des 5 grands bâtiments.

Chacun des bâtiments mauves donne à son propriétaire, s'il est occupé, un avantage particulier, généralement sous la forme d'une exception aux règles normales du jeu. Ainsi, par exemple, le propriétaire du comptoir peut vendre au magasin des marchandises d'un type qui s'y trouve déjà.

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser ses bâtiments occupés. *Ce point est, en particulier, important en ce qui concerne le Quai*.

Petit marché

Lorsque le propriétaire d'un petit marché occupé vend un tonneau de marchandises durant la phase de commerce, il reçoit de la banque un doublon supplémentaire. Exemple: Anne vend un tonneau de maïs et reçoit 1 doublon.

Hacienda

Durant la phase de plantation, lorsque vient son tour, le propriétaire d'une hacienda occupée peut, avant de prendre une plantation face visible de la pioche, prendre une plantation supplémentaire de la plus haute pile de plantations faces cachées et la placer sur une case libre de son île. Il joue ensuite normalement son tour de la phase de plantation.

Note: Si un joueur choisit de prendre une plantation face cachée, il obligatoirement la placer sur une case libre de son île et ne peut pas la défausser. Si le propriétaire de l'hacienda possède également la baraque de chantier, cela ne lui permet pas d'utiliser l'effet de l'hacienda pour prendre une carrière.

Baraque de chantier

Durant la phase de plantation, le propriétaire d'une baraque de chantier occupée peut prendre une carrière au lieu de prendre une plantation face visible.

Note: Si le planteur possède la baraque de chantier, il ne peut néanmoins pas prendre deux carrières.

Petit entrepôt

Comme il est indiqué plus haut, les joueurs doivent, à la fin de la phase d'expédition stocker les tonneaux de marchandises qu'ils n'ont pas pu expédier. Si un joueur n'a pas la place nécessaire pour stocker tous ses tonneaux de marchandises, il doit remettre les tonneaux en excédent dans la réserve.

Le propriétaire d'un petit entrepôt occupé peut y entreposer autant de tonneaux de la même marchandise qu'il le souhaite. L'entrepôt lui permet donc de conserver, en sus du tonneau de son choix auquel il a toujours droit, tous ses tonneaux d'un type de marchandise de son choix, mais ne le dispense pas de l'obligation de charger des marchandises, lorsque cela est possible, à bord d'un navire.

Note: En pratique, les tonneaux ne sont pas placés sur l'entrepôt mais conservés sur la rose des vents du joueur.

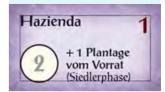
Hospice

Durant la phase de plantation, lorsque le propriétaire d'un hospice occupé place une carrière ou une plantation sur son île, il peut prendre un colon de la réserve et le placer sur cette carrière ou plantation.

Notes:

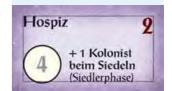
- Si le propriétaire de l'hospice possède également l'hacienda, il ne peut pas utiliser l'hospice pour placer également un colon sur la plantation placée grâce à l'hacienda











- S'il n'y a plus de colons dans la réserve, le joueur peut en prendre un sur le navire. S'il n'y en a pas non plus sur le navire, l'hospice est sans effet.

Comptoir

Durant la phase de commerce, le propriétaire d'un comptoir occupé peut vendre au magasin un tonneau d'une marchandise qui s'y trouve déjà. Il ne peut cependant toujours rien vendre si le magasin est plein.

Exemple: Il y a déjà dans le magasin un tonneau de tabac. Bernie possède un comptoir occupé et, à son tour, vend au magasin un autre tonneau de tabac. Lorsque vient le tour de Christine, qui possède l'autre comptoir, elle aussi peut vendre au magasin un tonneau de tabac.

Grand marché

Lorsque le propriétaire d'un grand marché occupé vend un tonneau de marchandises durant la phase de commerce, il reçoit de la banque deux doublons supplémentaires.

Note: Si un même joueur possède le petit et le grand marché, il reçoit trois doublons supplémentaires lorsqu'il vend un tonneau au magasin.

Grand entrepôt

Le propriétaire d'un grand entrepôt occupé peut, à la fin de la phase d'expédition, conserver sur sa rose des vents autant de tonneaux qu'il le souhaite de deux types de marchandises.

Note: Si un même joueur possède le petit et le grand entrepôt, il peut conserver des tonneaux de trois types de marchandises différents.

Manufacture

Si, durant la phase de production, le propriétaire d'une manufacture occupée produit des marchandises de plusieurs types différents, il reçoit de l'argent de la banque: 1 doublon pour 2 types de marchandises différents, 2 doublon pour 3 types de marchandises différents, 3 doublon pour 4 types de marchandises différents et 5 doublons s'il produit les 5 types de marchandises. Le nombre de tonneaux produits n'est pas pris en compte.

Exemple: David possède une manufacture occupée, 3 plantations de maïs occupées, 3 plantations de canne à sucre occupées et 1 plantation de tabac occupée, ainsi que tous les bâtiments industriels correspondants, tous suffisamment occupés. Comme il n'y a plus de maïs, et seulement 2 tonneaux de sucre, dans la réserve, il produit 2 tonneaux de sucre et un tonneau de tabac, et reçoit de la banque 1 doublon pour avoir produit 2 types de marchandises différents.

Université

Lorsque, durant la phase de construction, le propriétaire d'une université occupée construit un bâtiment dans sa cité, il peut prendre un colon de la réserve et le placer sur ce bâtiment. Notes:

- Même si le propriétaire de l'université construit un bâtiment à plusieurs cercles, il ne prend dans la réserve qu'un seul colon.
- S'il n'y a plus de colons dans la réserve, le joueur peut en prendre un sur le navire. S'il n'y en a pas non plus sur le navire, l'université est sans effet.

Port

Chaque fois que, durant la phase d'expédition, le propriétaire d'un port occupé charge un ou plusieurs tonneaux de marchandises à bord d'un navire, il prend un point de victoire supplémentaire.

Exemple: Le propriétaire d'un port occupé (et d'un quai occupé) ne peut charger que 3 de ses 5 tonneaux de tabac à bord d'un navire, car il n'y a pas plus de place à bord. Il reçoit 3+1 points de victoire. Lorsque son tour revient, il charge ses deux tonneaux de sucre sur un autre navire, et reçoit 2+1 points de victoire. Lorsque son tour revient encore, il utilise son quai pour

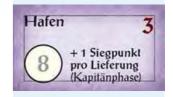












remettre les deux tonneaux de tabac qu'il lui reste dans la réserve, recevant encore 2+1 points de victoire. Il aura donc, durant la phase d'expédition, reçu trois points de victoire supplémentaire grâce à son port et deux grâce à son quai.

Quai

Durant la phase d'expédition, lorsqu'un joueur possédant un quai occupé doit charger des marchandises, il peut, au lieu de mettre des marchandises dans un navire, remettre tous ses tonneaux de marchandises d'un même type dans la réserve. Il reçoit alors des points de victoire comme s'il avait chargé ses tonneaux de marchandise à bord d'un navire. En pratique, tout se passe comme si ce joueur avait à sa disposition un navire virtuel de très grande capacité.

Lorsque vient son tour durant la phase d'expédition, le joueur doit obligatoirement soit charger des marchandises à bord d'un navire, soit utiliser son quai. Il ne peut utiliser le quai qu'une seule fois durant chaque phase d'expédition, mais est libre de l'utiliser quand il le souhaite. Les marchandises ainsi transbordées grâce au quai peuvent être du même type que celles présentes sur l'un des navires (ou que celles transbordées à l'aide de l'autre quai).

Note: Lorsqu'un joueur utilise son quai, il doit obligatoirement transborder tous ses tonneaux de la marchandise de son choix. Il n'est en revanche, bien sûr, pas tenu de choisir la marchandise dont il a le plus. Un quai peut permettre de transborder, au maximum, 11 tonneaux.

Les grands bâtiments

Il n'y a dans le jeu qu'un seul exemplaire de chacun des cinq bâtiments suivants. Chacun d'entre eux occupe deux cases de la cité d'un joueur, mais ne constitue quand même qu'un seul bâtiment.

Note: Lorsque, dans les règles, il est question de "grands bâtiments", cela désigne toujours ces cinq bâtiments.

Guilde

Si la Guilde est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, 1 point de victoire supplémentaire par petit bâtiment industriel, occupé ou non, dans sa cité (exemple: petite teinturerie, petite raffinerie de sucre) et 2 points de victoire par grand bâtiment industriel, occupé ou non (ex: teinturerie, raffinerie de sucre, séchoir à tabac, brûlerie de café). Exemple: À la fin de la partie, la Guilde est occupée et son propriétaire possède la petite raffinerie de sucre, la raffinerie de sucre, la petite teinturerie et la brûlerie de café. Il marque 6 points de victoire supplémentaires.

Résidence

Si la Résidence est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, des points de victoire supplémentaires pour les carrières et plantations de son île, occupés ou non. S'il y a moins de 10 carrières ou plantations sur son île, il marque 4 points. 10 carrières ou plantations rapportent 5 points de victoire, 11 en rapportent 6, et une île dont les 12 cases sont couvertes par des carrières ou plantations rapporte 7 points.

Exemple: À la fin de la partie, la Résidence est occupée et 10 des 12 cases de l'île de son propriétaire sont occupées par des carrières ou des plantations. Ce joueur marque 5 points de victoire supplémentaires.

Forteresse

Si la Forteresse est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, un point de victoire supplémentaire par trois colons présents son domaine.

Exemple: À la fin de la partie, la Forteresse est occupée et son propriétaire a en tout 20 colons sur ses carrières, plantations et bâtiments. Il marque donc 6 points supplémentaires.









Douane

Si la douane est occupée, son propriétaire marque, à la fin de la partie, un point de victoire supplémentaire par 4 points de victoire engrangés durant la partie. Le joueur ne compte pour cela que ses points de victoire en jetons (et éventuellement ceux marqués après épuisement du stock de jetons mais avant la fin du dernier tour), et ne tient pas compte de ceux marqués en fin de partie du fait de ses autres bâtiments.

Exemple: À la fin de la partie, la Douane est occupée et son propriétaire a 23 points de victoire en jetons. Il marque 5 points de victoire supplémentaires.

Hôtel de ville

Si l'Hôtel de ville est occupé, son propriétaire marque, à la fin de la partie, un point de victoire supplémentaire pour chacun de ses bâtiments mauves (y compris l'hôtel de ville). Exemple: À la fin de la partie, l'Hôtel de ville est occupé et son propriétaire possède également une hacienda, un port, un comptoir, une baraque de chantier, un grand entrepôt et la résidence. Il marque donc 7 points de victoire supplémentaire.







Puerto Rico, un jeu d'Andreas Seyfath édité par Alea Spiele / Ravensburger Plus d'informations sur http://www.aleaspiele.de

© 2001 Andreas Seyfarth

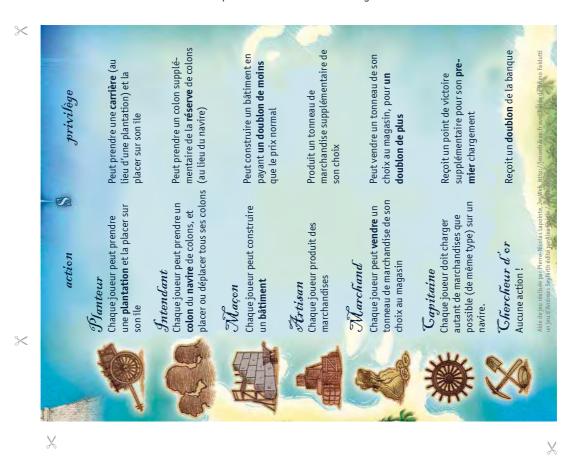
© 2002 Ravensburger Spieleverlag

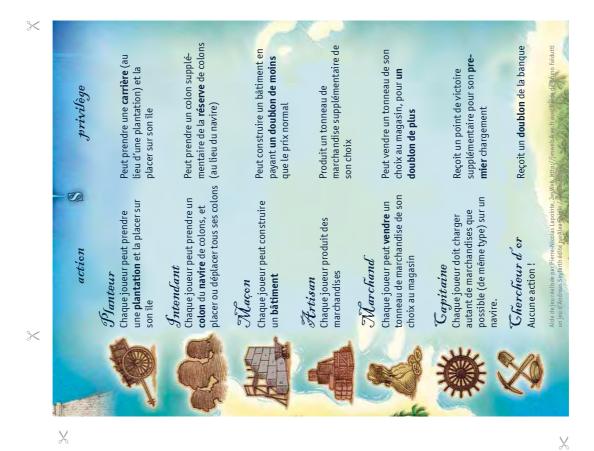
Règles françaises version 1.0 - 29 mai 2002 Traduction française par Bruno Faidutti - http://faidutti.free.fr Mise en forme par Pierre-Nicolas Lapointe - http://jesweb.free.fr Précisions apportées par François Haffner - http://jeuxsoc.free.fr

L'auteur et l'éditeur remercient, pour leur aide et leurs suggestions, tous les nombreux testeurs de ce jeu, et tout particulièrement Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine & Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Karen Seyfarth, Dominik Wagner, the Wiener Spiele Akademie, et les groupes de joueurs de Berlin, Bödefeld, Göttingen et Rosenheim.



Aide de jeu Puerto Rico
Imprimer 3 fois, découper et coller (ou trombonner par la droite) sur les plateaux individuels, en lieu et place du texte allemand ou anglais







Extension I. Les nouveaux bâtiments:

Composants: 24 petits bâtiments (2 de chaque) et 2 grands bâtiments.

Mise en place: Au début de la partie, les joueurs décident avec quels bâtiments violets ils veulent jouer. Ils doivent choisir 12 paires de petits bâtiments violets et 5 grands bâtiments parmi ceux du jeu de base et de l'extension. Pour les petits bâtiments, vous devez respecter les coûts de construction imprimés sur le plateau de jeu. Les bâtiments inutilisés sont remis dans la boîte.



Aquadukt, Aqueduc: lors de la phase Aufseher (Artisan), le propriétaire d'un Aqueduc qui produit au moins un indigo avec une grande usine d'indigo (Indigoküperei) reçoit un indigo de plus. Il recoit un sucre supplémentaire s'il produit au moins un sucre avec la grande raffinerie de sucre (Zuckermühle).



Forsthaus, Maison forestière: à la phase Siedler (Planteur/Colon), le propriétaire de la Maison Forestière peut choisir de placer une plantation (pas une carrière/Steinbruch) côté verso (forêt) sur un emplacement libre de son ile. Cette tuile reste une forêt jusqu'à la fin

de la partie. Pendant la phase de Macon (Baumeister), chaque paire de tuile de forêt vous donne une réduction d'un doublon lors de la construction de bâtiments, même si la Maison Forestière n'est pas occupée au moment de la construction. Cette réduction se combine avec celle de la carrière et ne compte pas dans la limite de rabais de la colonne. Remarque: on ne place pas de colon sur les forêts. Note : si le propriétaire de la Maison Forestière: 1) possède l'Hacienda (Hazienda), il peut regarder la tuile grâce à l'Hacienda avant de décider s'il veut la placer côté Plantation ou côté Forêt; 2) possède la Bibliothèque (Bibliothek), il peut placer 0, 1 ou 2 tuiles côté Forêt; 3) possède L'Hospice (Hospiz), il place le colon à San Iuan.



Schwarzmarkt, Marché Noir: lorsqu'il construit un bâtiment à la phase Baumeister (Macon), le propriétaire du Marché Noir peut défausser un colon et/ou une marchandise et/ou 1 PV (au maximum un de chaque), pour avoir une réduction d'un doublon sur le

prix du bâtiment. Note : 1) vous ne pouvez utiliser ces réductions qu'en dernier recours, vous ne devez plus avoir d'argent liquide après cet achat. 2) si le propriétaire d'un Marché Noir écarte un colon ou un PV une fois que l'une des conditions de fin de partie a été atteinte, le jeu se termine malgré tout. 3) vous ne pouvez pas écarter le colon placé sur le Marché Noir. Il doit rester sur le bâtiment pour que l'effet de celui-ci puisse être activé.



Lagerhalle, Hangar: à la fin de la phase Kapitan (Capitaine), le propriétaire du Hangar peut stocker 3 marchandises (3 pions) de n'importe quel type (y compris de types différents) en plus de la marchandise autorisée. Remarque: s'il possède aussi un Grand

Entrepôt (gr. Lagerhaus), il peut stocker autant de marchandises qu'il le souhaite de 2 types différents plus 4 marchandises quelconques.



Gasthaus, Auberge: pendant la phase Bürgermeister (Intendant), le propriétaire de l'Auberge peut y placer jusqu'à 2 colons. Il pourra déplacer ces colons quand il le souhaite, au début, pendant ou à la fin de n'importe quelle phase. Les colons ainsi déplacés sont immédiatement actifs.



Handelsposten, Relais Commercial: lors de son tour pendant la phase Händler (Marchand), le propriétaire du Relais Commercial peut soit vendre une marchandise au Marché (Handelshaus) comme d'habitude, soit vendre une marchandise de son choix

directement à la réserve. Note: le Relais Commercial fonctionne comme un Marché personnel de capacité un. Les petit grand Marché (Markthallen) ne donnent pas de bonus mais celui du Händler (Marchand) s'applique. Attention! Il est recommandé de ne pas choisir le Relais Commercial et le Comptoir (Kont or) lors d'un même jeu.



Kirche, Église: lorsque le propriétaire de l'Église construit un bâtiment des 2e et 3e colonnes, il gagne 1 PV. S'il construit un grand bâtiment, il gagne 2 PV. Note: la construction de l'Église ne rapporte pas 1 PV, même si vous utiliser l'Auberge (Gasthaus)

ou l'Université (Universität).



Kleine Werft, Petit Quai: le Petit Quai fonctionne comme le Quai (Werft) avec les changements suivants : vous pouvez charger des marchandises de différents types, mais vous ne recevez qu'1 PV par 2 marchandises que vous chargez. Contrairement au Quai, les joueurs ont le choix de charger tout ou partie de leurs marchandises.



Leuchtturm, Phare: le Phare fonctionne comme le Port (Hafen) sauf qu'il rapporte des doublons au lieu de PV. Si le propriétaire du phare choisit le rôle Kapitan (Capitaine), il gagne 1 doublon de plus. Note: si vous êtes le Capitaine, vous recevez un doublon même si

vous ne chargez aucun marchandise, alors que si vous n'êtes pas le Capitaine vous gagnez 1 doublon par chargement que vous effectuez.



Monofaktur, Usine Spécialisée : l'Usine Spécialisée fonctionne comme l'Usine (Manufaktur) à l'exception qu'elle donne de l'argent pour la production de matières d'un seul type: le propriétaire recoit un doublon de moins que le nombre de pions marchandises qu'il produit le plus. Le mais ne fonctionne pas avec l'Usine Spécialisée.



Bibliothek, Bibliothèque : le propriétaire de la Bibliothèque double le privilège de la fonction qu'il choisit. Note: 1) en tant que Siedler (Planteur/Colon), il choisit en premier soit une carrière soit une plantation puis, après que les autres joueurs aient choisi leur tuile, il peut choisir une autre tuile de plantation (pas une carrière sauf s'il possède une Cabane de Chantier – Bauhütte). S'il possède l'Hospice (Hospiz), il ne reçoit un colon supplémentaire que pour la première tuile qu'il choisit. 2) En tant que Aufseher (Artisan), il peut choisir 2 marchandises différentes.



Guildenhaus, Maison des Guildes: lors de votre tour pendant la phase Kapitä (Capitaine), avant votre premier chargement, vous gagnez 1 PV pour chaque paire de marchandises identiques que vous possédez, puis vous pouvez faire un chargement comme d'habitude.

Exemple: si un joueur possède 3 maïs, 2 indigos, 1 café, il gagne 2 PV, s'il a 4 maïs et 2 cafés il reçoit 3 PV.



Kloster, Cloître: à la fin de la partie, vous recevez des PV supplémentaires par groupe de 3 tuiles identiques sur votre île, respectivement 1/3/6/10 PV pour 1/2/3/4 groupe(s).



Statue, Statue: la statue rapporte 8 PV en fin de partie. On y place aucun colon.



Extension II. Les Nobles :

Composants: 14 petits bâtiments (2 de chaque), 1 grand bâtiment, 20 pions rouge "noble".

Installation: placez les bâtiments de l'extension "Les Nobles"en haut du plateau de jeu principal face aux colonnes correspondantes à leur coût. Les 20 pions "noble" sont placés dans la réserve avec les colons. Lorsque vous jouez avec cette extension, le manque de colons/nobles pour remplir le bateau de colons n'est plus une condition de fin de partie. Aussi, il n'y a plus besoin de compter les colons avant le début du jeu. Au début de la partie et au terme de chaque phase de Bürgermeister (Intendant) on remplace 1 colon par 1 noble sur le bateau (pour autant qu'il y ait encore des nobles en réserve). Les nobles peuvent être choisis comme les colons à la phase Bürgermeister (le plus souvent par l'Intendant lui-même). A la fin de la partie, chaque noble que vous possédez sur votre plateau (même en attente à San Juan) vous donne 1 PV.



Grundbuchamt, Cadastre: Lors de la phase Händler (Marchand), le propriétaire du Cadastre peut payer un doublon pour piocher une tuile plantation et la placer sur son île, si le Cadastre est occupé par un colon, OU vendre une plantation pour un doublon si le

Cadastre est occupé par un noble. Remarques: 1) si le joueur possède aussi la Maison Forestière, il peut choisir de placer la nouvelle tuile sur la face forêt. 2) si vous vendez une tuile occupée par un colon ou un noble, ce dernier est placé à San Juan.



Kapelle, Chapelle: à chaque phase Aufseher (Artisan), vous gagnez 1 doublon de la Banque si la Chapelle est occupée par un colon, 1 PV si elle est occupée par un noble.

Jagdschloss, Pavillon de Chasse: à la fin de chaque phase Siedler (Planteur/Colon), le propriétaire du Pavillon de Chasse peut défausser une plantation sans compensation, si le pavillon est occupé par un colon, OU gagner 2 PV si le pavillon est occupé par un noble ET

si le joueur est le seul à posséder le plus de terres vide sur son île. Remarque: 1) colons ou nobles sur les tuiles écartées vont à San Juan. 2) les forêts comptent comme des plantations et peuvent être écartées.



Bauamt, Office d'Urbanisme: occupé par un colon, l'office donne une réduction d'un doublon pour la construction des petits bâtiments (colonnes 1-2-3), occupé par un noble, il donne une réduction de 2 doublons sur les bâtiments de la colonne 4. Attention! un colon ne donne pas de réduction sur les gros bâtiments et un noble n'en donne pas sur les petits bâtiments.

Pro eigenem Ad-ligen 1 Ware in 1 SP umwandeln Raptlinghaser

Hoflieferant, Fournisseur de la Cour: le propriétaire du Fournisseur de la Cour peut à son tour de jeu avant son premier chargement lors de la phase Kapitän (Capitaine) remettre à la réserve une marchandise par noble qu'il possède sur son domaine. Chaque marchandise

défaussée lui rapporte 1 PV. Attention! Chaque marchandise écartée doit être de type différent. De plus. aucun bonus supplémentaire ne s'applique à ces marchandises.



Villa, Villa: à la phase Bürgermeister (Intendant), le propriétaier d'une villa reçoit un noble directement de la réserve (pas du bateau). S'il n'y a plus de noble, il recoit un colon.

Juwelier, Joailler: à chaque phase Aufseher (Artisan), le propriétaire du Joailler reçoit 1 doublon de la Banque pour chaque Noble présent dans son domaine. Remarque: le Joailler compte comme un grand bâtiment de production (-> Zunfhalle).



Hofgarten, Jardins de la Cour: à la fin du jeu, le propriétaire des Jardins de la Cour gagne 2 PV par noble (au lieu de 1 PV), quelle que soit la position des nobles.

Les deux extensions peuvent se combiner

Traduction Pierre Berclaz, sur la base d'une traduction signée Jocel1 trouvée sur Ludism, laquelle a été corrigée et complétée.

référence:http://www.geniedelalampe.org/Jeux/Lesjeux/Traductions/alea schatzkiste puerto rico F.pdf



Extension I, Les nouveaux bâtiments :

Composants:

24 petits bâtiments (2 de chaque) et 2 grands bâtiments.

Mise en place :

Aquādukt

Plant, als Wald,

Au début de la partie, les joueurs décident avec quels bâtiments violets ils veulent jouer. Ils doivent choisir 12 paires de petits bâtiments violets et 5 grands bâtiments parmi ceux du jeu de base et de l'extension. Pour les petits bâtiments, vous devez respecter les coûts de construction imprimés sur le plateau de jeu. Les bâtiments inutilisés sont remis dans la boîte.

Description des bâtiments :

Rappel : Comme d'habitude, à moins que cela ne soit spécifié, les bâtiments doivent être occupés pour que leur effet s'applique.

Si vous utilisez l'extension "Les Nobles", vous pouvez inter-changer le mot noble et le mot colon pour les bâtiments qui suivent.

Aquadukt, Aqueduc: Lors de la phase d'Artisan (Aufseher), si le propriétaire d'un Aqueduc produit au moins un indigo avec la grande usine d'indigo (Indigoküperei)et pas avec la petite, il reçoit un indigo de plus. De même, il reçoit un sucre supplémentaire s'il produit au moins un sucre avec la grande raffinerie de sucre (Zuckermühle).

Forsthaus, Maison forestière: Pendant la phase d'Intendant (Bürgermeister), le propriétaire de la Maison Forestière peut choisir de placer une forêt au lieu d'une plantation sur un emplacement libre de son ile. Pour matérialiser cet emplacement, placez une tuile de plantation verso apparent (face forêt visible), cette tuile est alors considérée comme étant une tuile de forêt jusqu'à la fin de la partie.

Pendant la phase de Maçon (*Baumeister*), chaque paire de tuile de forêt vous donne une réduction d'un doublon lors de la construction de bâtiments. Cela fonctionne même si la Maison Forestière n'est pas occupée au moment de la construction. Vous pouvez combiner cette réduction avec la réduction de la carrière (*Steinbruch*); dans ce cas, la forêt ne compte pas dans la limite de la carrière. Les tuiles de forêt n'ont pas besoin d'être occupées par des colons.

Note:

1/ Si le propriétaire de la Maison Forestière possède également une Hacienda (Hazienda), il peut regarder la tuile grâce à l'Hacienda avant de décider s'il veut la placer recto côté Pplantation ou verso côté Forêt.

2/ Si le propriétaire de la Maison Forestière possède aussi la Bibliothèque(Bibliothek), il peut placer 0, 1 ou 2 tuiles Forêt.

3/ Si le propriétaire de la Maison Forestière possède également un Hospice(Hospiz), il prend un colon qu'il place à San Juan.

Schwarzmarket, Marché Noir : Lorsqu'il construit un bâtiment (phase de Maçon (Baumeister)), le propriétaire du Marché Noir peut défausser un colon et/ou une marchandise et/ou 1 PV (au maximum un de chaque), pour avoir une réduction d'un doublon sur le prix du bâtiment par écart.

Note:

Lagerhalle

Handelsposten

Kirche

Schwarzmarkt

1/ Vous ne pouvez utiliser ces réductions que si vous avez dépensé tous vos doublons en premier lieu, c'est-à-dire que vous ne devez pas avoir d'argent de reste après cet achat.

2/ Si le propriétaire d'un Marché Noir écarte un colon ou un PV une fois que l'une des conditions de fin de partie a été atteinte, le jeu se termine comme convenu.

3/ Vous ne pouvez pas écarter le colon placé sur le Marché Noir. Il doit rester sur le bâtiment pour que l'effet de celui-ci puisse être activé.

Lagerhalle, Hangar : A la fin de la phase de Capitaine (*Kapitän*), le propriétaire du Hangar peut stocker 3 marchandises de n'importe quel type (y compris de types différents) en plus de la marchandise autorisée.

Ex : S'il possède aussi un Grand Entrepôt(gr. Lagerhaus), il peut stocker autant de marchandises qu'il le souhaite de 2 types différents plus 4 marchandises quelconques.

Gasthaus, Auberge: Pendant la phase d'Intendant (Bürgermeister), le propriétaire de l'Auberge peut y placer 2 de ses colons. Plus tard, il peut déplacer ces colons quand il le souhaite, au début, pendant ou à la fin de n'importe quelle phase. Une fois déplacés, ces colons deviennent actifs immédiatement. Vous pouvez utiliser les 2 colons de l'Auberge lors de la même phase ou seulement l'un d'entre eux et l'autre plus tard.

Handelsposten, Relais Commercial: Lors de son tour pendant la phase de Marchand (Händler), le propriétaire du Relais Commercial peut choisir de, soit vendre une marchandise au Marché (Handelshaus) comme d'habitude, soit vendre une marchandise de son choix au Relais Commercial au prix habituel, même si le Marché en contient déjà une de ce type. Cette marchandise est immédiatement remise à la réserve générale.

Note: De fait, le Relais Commercial fonctionne comme un Marché personnel de capacité un. Le Petit Marché et le Grand Marché (kl. et gr. Markthalle) ne donnent pas de bonus lorsque vous vendez au Relais Commercial, mais le bonus de Commerçant (Händler) s'applique si le propriétaire du Relais Commercial a choisi cette fonction.

Attention ! Il n'est pas recommandé de choisir le Relais Commercial et le Comptoir (Kontor) lors d'un même jeu.

Kirche, Église: Chaque fois que le propriétaire de l'Église construit un bâtiment de la deuxième ou de la troisième colonne, il gagne 1 PV. S'il construit un grand bâtiment (quatrième colonne), il gagne 2 PV.

Note : La construction de l'Église ne vous permet pas de gagner 1 PV de l'Église elle-même, même si vous utiliser l'Auberge (Gasthaus) ou l'Université (Universität).

Kleine Werft, Petit Quai : Le Petit Quai fonctionne comme le Quai (Wert) avec les changements suivants : vous pouvez charger des marchandises de différents types grâce au Petit Quai. Mais vous ne recevez qu'1 PV par 2 marchandises que vous chargez. Contrairement au Quai, les joueurs ont le choix de charger tout ou partie de leurs marchandises.

Ex: Si vous chargez 3 indigos, 2 tabacs et 1 maïs, vous marquez 3 PV.

kl. Werft

Leuchtturm

Monofaktur

Bibliothek

Kloster

Leuchtturm, Phare: Le Phare fonctionne comme le Port (Hafen) à l'exception que vous gagnez des doublons au lieu de PV. Ainsi, pour chaque chargement effectué lors de la phase de Capitaine (Kapitän), vous gagnez 1 doublon, de plus si vous avez choisi la fonction de Capitaine vous gagnez un autre doublon.

Note: Si vous êtes le Capitaine, vous recevez un doublon même si vous ne chargez aucun marchandise, alors que si vous n'êtes pas le Capitaine vous gagnez 1 doublon par chargement que vous effectuez.

Monofaktur, Usine Spécialisée : L'Usine Spécialisée fonctionne comme l'Usine (Manufaktur) à l'exception qu'elle donne de l'argent pour les marchandises produites identiques. Pendant la phase d'Artisan (Aufseher), comptez le nombre de marchandises que vous produisez le plus, vous gagnez autant de doublons moins un de la banque.

Attention! Le mais ne fonctionne pas avec l'Usine Spécialisée.

Bibliothek, Bibliothèque : Le propriétaire de la Bibliothèque double l'effet du privilège de la fonction qu'il choisit.

1/ En tant qu'Intendant (*Bürgermeister*), il choisit en premier soit une carrière soit une plantation puis, après que les autres joueurs aient choisi leur tuile, il peut choisir une autre tuile de plantation (pas une carrière cette fois, à moins qu'il ne possède une Cabane de Chantier – Bauhütte). S'il possède l'Hospice (*Hospiz*), il ne reçoit un colon supplémentaire que pour la première tuile qu'il choisit.

2/ En tant qu'Artisan (Aufseher), il peut choisir 2 marchandises différentes.

Guildenhaus, Maison des Guildes (ne pas confondre avec la Guilde – Zunfhalle) : Lors de votre tour pendant la phase de Capitaine (Kapitän), avant votre premier chargement, vous gagnez 1 PV pour chaque paire de marchandises identiques que vous possédez, puis vous pouvez faire un chargement comme d'habitude.

Ex : Si un joueur possède 3 maïs, 2 indigos, 1 café, il gagne 2 PV, s'il avait 4 maïs et 2 cafés il recevrait 3 PV.

Kloster, Cloître: A la fin de la partie, vous recevez des PV supplémentaires par groupe de 3 tuiles identiques sur votre île, respectivement 1/3/6/10 PV pour 1/2/3/4 groupe(s).

Par exemple, si vous avez 6 tuiles de forêt, 3 champs de maïs et 2 carrières, vous gagnez 6 PV; si vous aviez une carrière de plus, vous marqueriez 10 PV.

Statue, Statue: La statue rapporte 8 PV en fin de partie. Le joueur n'a pas besoin de placer de colon sur la statue.

Expansion II, Les Nobles:

Composants:

14 petits bâtiments (2 de chaque), 1 grand bâtiment, 20 pions rouge "noble".

Installation:

Placez les bâtiments de l'extension "Les Nobles" à côté du plateau de jeu principal dans les colonnes correspondant à leur valeur en point de victoire. Dans chaque colonne, triez-les par coût comme suit :

Colonne 1 : Cadastre (*Grundbuchamt*), Chapelle (*Kapelle*) au-dessus de la petite usine d'indigo (*kleine Indigokuperei*)

Colonne 2 : Pavillon de chasse (*Jagdschloss*), Office d'Urbanisme (*Bauamt*), Fournisseur de la Cour (*Hoflieferant*) au-dessus de la grosse usine d'indigo (*Indigokuperei*)

Colonne 3 : Villa (Villa), Joailler (Juwelier) au-dessus de l'usine de tabac

Colonne 4 : Jardins de la Cour (Hofgarten) au-dessus de la Guilde (Zunfhalle).

Les 20 pions "noble" sont placés dans la réserve avec les colons.

Attention! Lorsque vous jouez avec cette extension, le manque de colons/nobles pour remplir le bateau de colons **n'est plus** une condition de fin de partie. Aussi, il n'y a plus besoin de compter les colons avant le début du jeu!

A la fin de la partie, chaque noble que vous possédez sur votre plateau (même en attente à San Juan) vous donne 1 PV.

Les bâtiments :

Grundbuchamt

Notez que ces bâtiments ont des effets différents s'ils sont occupés par un colon ou par un noble.

Comme d'habitude, le bâtiment doit être occupé pour que son effet s'applique.

Grundbuchamt, Cadastre: Lors de la phase de Marchand (Händler), le propriétaire du Cadastre peut à son tour :

Si le Cadastre est occupé par un colon : payer un doublon à la Banque pour piocher une tuile de Plantation et la placer sur son île.

Si le Cadastre est occupé par un noble : défausser une tuile de plantation de son île pour recevoir un doublon de la Banque.

Remarques:

Kapelle

1/ Si le joueur possède aussi la Maison Forestière, il peut choisir de placer la nouvelle tuile sur la face forêt.

2/ Si vous écartez une tuile occupée par un colon ou un noble, il va à San Juan.

Kapelle, Chapelle: A chaque phase d'Artisan (*Aufseher*), vous gagnez 1 doublon de la Banque si la Chapelle est occupée par un colon. Si elle est occupée par un noble, vous gagnez 1 PV.

Jagdschloss, Pavillon de Chasse : A la fin de chaque phase d'Intendant (Bürgermeister), le propriétaire du Pavillon de Chasse peut, :

s'il est occupé par un colon, défausse un plantation de son île sans compensation.

s'il est occupé par un noble, gagne 2 PV s'il est le joueur ayant à ce moment le plus de cases de champs vides sur son île. En cas d'égalité, personne ne reçoit de PV.

Remarques:

Hoflieferant

Villa

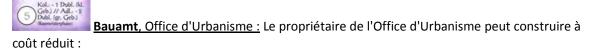
Juwelier

Hofgarten

3

1/Les colons ou les nobles sur les tuiles écartées vont à San Juan.

2/Les tuiles de forêt comptent comme des plantations et peuvent être écartées.



Si l'Office est occupé par un colon, il obtient une réduction d'un doublon pour tous les **petits** bâtiments des colonnes 1-2-3.

Si l'Office est occupé par un noble, il obtient une réduction de 2 doublons sur les bâtiments de la colonne 4.

Attention! La réciproque n'est pas vraie: un colon ne donne pas de réduction sur les gros bâtiments et un noble n'en donne pas sur les petits bâtiments.

Hoflieferant, Fournisseur de la Cour : Le propriétaire du Fournisseur de la Cour peut à son tour de jeu avant son premier chargement lors de la phase de Capitaine (Kapitän) écarter une marchandise située sur sa rose des vents pour chaque noble qu'il possède sur son domaine. Chaque écart lui rapporte 1 PV.

Attention ! Chaque marchandise écartée doit être de type différent. De plus, aucun bonus supplémentaire ne s'applique à ces marchandises.

Puis le joueur peut procéder à son chargement comme d'habitude.

<u>Villa, Villa :</u> Lorsque son tour vient pour la première fois pendant la phase de Maire (*Bürgermeister*), le propriétaire de la Villa peut prendre un noble en plus de la réserve (et non du bateau). S'il n'y a plus de noble à la réserve, il peut prendre un colon à la place.

8 +1 Dublone pro eigenem Adligen Juwelier (Joailler): A chaque phase d'Artisan (Aufseher), le propriétaire du Joailler reçoit 1 doublon de la Banque pour chaque Noble présent dans son domaine.

Remarque: Le Joailler compte comme un grand bâtiment pour la Guilde (Zunfhalle).

Hofgarten, Jardins de la Cour : A la fin du jeu, le propriétaire des Jardins de la Cour gagne 2 PV par noble au lieu de 1 PV par noble. Cela est vrai que ses nobles soient sur un bâtiment, une plantation, San Juan, etc.



