

Puerto 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



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.



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 3 joueurs : 2 doublons - à 4 joueurs : 3 Doublons - à 5 joueurs : 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)

Points de victoire (PV)
(2 types) :

- 3 joueurs : 75 PV
- 4 joueurs : 100 PV
- 5 joueurs : 122 PV

8 tuiles Carrière (face visible)

Les tuiles Plantation restantes mélangées face cachée (une pile de plus que le nombre de joueur)

Placer **4, 5 ou 6 tuiles Plantation** (une de plus que de joueurs) à côté de la pile des carrières.

Les cartes Personnage

- à 3 joueurs : toutes les cartes sauf les deux chercheurs d'or (= 6 cartes)
- à 4 joueurs : toutes les cartes sauf un chercheur d'or (= 7 cartes)
- à 5 joueurs : les 8 cartes

3 navires de transport

- à 3 joueurs : les navires avec 4, 5 et 6 espaces de chargement
- à 4 joueurs : les navires avec 5, 6 et 7 espaces de chargement
- à 5 joueurs : les navires avec 6, 7 et 8 espaces de chargement

Réserve de marchandises (triée par type)

La maison de commerce

Le bateau de colons (y placer autant de colons que de joueurs, soit 3, 4 ou 5)

La réserve de colons

- à 3 joueurs : 55 colons
- à 4 joueurs : 75 colons
- à 5 joueurs : 95 colons

Le matériel non utilisé est remis dans la boîte de jeu.

DÉROULEMENT 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 action.

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

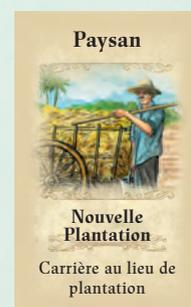
Le gouverneur commence et choisit un personnage ; tous les joueurs effectuent l'action dans le sens horaire.

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

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 colon 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 1 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.

Remarques:

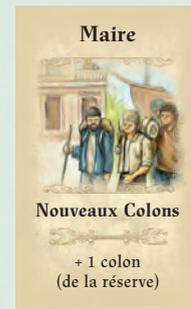
- Les effets des différents bâtiments sont décrits en fin de règles.
- Ne pas oublier de prendre en compte l'effet de l'université (voir p.10).
- Si le bâtisseur ne construit aucun bâtiment, il ne reçoit pas un doublon de la banque !
- Il n'est pas possible de bâtir en dehors des 12 cases de sa cité. 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 1^{ère} colonne ne peut bénéficier d'une réduction de plus de 1 doublon (la réduction maximale étant ensuite de 2 doublons dans la 2^{ème} colonne, de 3 doublons dans la 3^{ème} et de 4 doublons dans la 4^{ème}).

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.



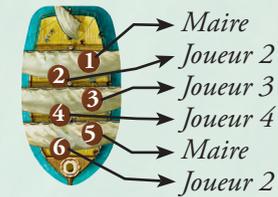
Action :

Chaque joueur prend 1 colon à son tour dans le bateau

Privilège :

Le maire peut prendre 1 colon de plus à la réserve

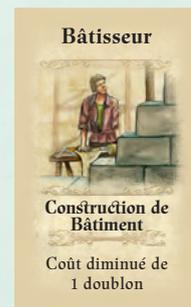
Exemple à 4 joueurs :



(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



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.

Remarques :

- 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 comme privilège.
- Un joueur peut tout à fait vendre 1 Maïs 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.
- À 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 charger au maximum.

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).

Producteur



Production

+ 1 marchandise
(de la réserve)

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 !

Marchand



Ventes et Marchandises

1 doublon de plus de la banque

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)

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

Capitaine



Expédition de marchandises

+ 1 PV
(en tout)

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

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 tard vendre son Tabac à la maison de commerce. 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.

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 !

Privilège :
1 doublon
de la banque

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 12^{ème} 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).

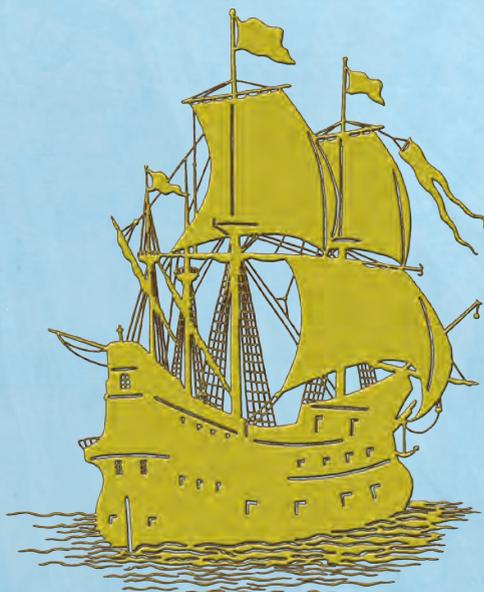
À la fin de la partie, chaque joueur calcule son score final en additionnant :

- 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.

LES BÂTIMENTS

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



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 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 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 à 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 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/carières 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.

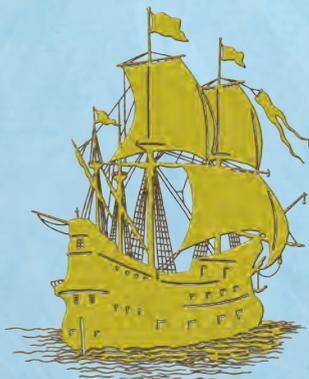
Le joueur ne compte pour cela que ses PV en jetons (et éventuellement ceux marqués après épuisement du stock de jetons mais avant la fin du dernier tour), et ne tient pas compte de ceux marqués en fin de partie du fait de ses autres bâtiments.

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 :

Guilde 4 + 1/+ 2 PV pour chaque petit/grand bâtiment industriel



Fin : + 1/+ 2 PV par petit/grand bât. de production

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



Fin : 4/5/6/7 PV pour 1-9/10/11/12 terrains occupés

Forteresse 4 + 1 PV par tranche de 3 colons



Fin : + 1 PV par 3 colons

Douane 4 + 1 PV par tranche de 4 jetons PV



Fin : + 1 PV pour 4 jetons PV

Hôtel de Ville 4 + 1 PV pour chaque bâtiment beige



Fin : + 1 PV pour chaque bât. beige

PARTIE À DEUX JOUEURS



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

PRÉPARATION

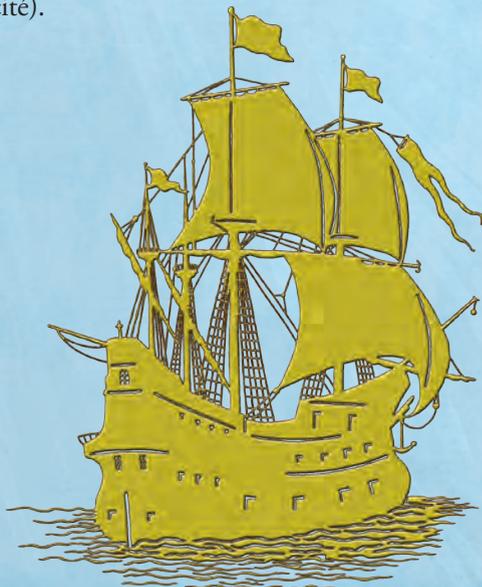
- **Chaque joueur prend 1 plateau, 3 doublons et 1 tuile Plantation** (Premier joueur : Indigo (+ carte Gouverneur) ; Second joueur : Maïs).
- **Retirer 3 tuiles Plantation de chaque type** (Maïs, Indigo, Sucre, Tabac, Café et Carrière) et les replacer dans la boîte. Empiler les carrières restantes mélanger 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).



Par joueur :

**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**

EXTENSION NOUVEAUX BÂTIMENTS



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. Remplacez 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.

Marché noir

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 construction.

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^{ème} 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

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.



Syndicat 3
Cap.: 1PV/2M. ident.

+ 1 PV/2 march.
ident. avant
expédition



Statue 8
10

8 PV
en fin de partie



Cloître 4
Fin : +1/3/6/10 PV
pour 1-4 Plant.
en triple

+ 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



Cadastre 1
Mar.: ach./vte. Plant.

Acheter ou vendre
une plantation
(phase marchand)



Chapelle 1
3
Prod.: +1D. |+1PV

+ 1 doub. | + 1 PV
à la production



Pavillon de Chasse 2
4
Paysan: -1PL |+2PV

- 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.

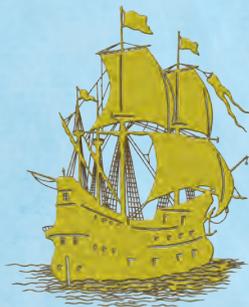
Joaillerie

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 ?

Écrivez-nous :

alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,

Fon: 08051 - 970721, Fax: 08051 - 970722,

E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmal unsere 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.*

