



PUERTO RICO

1897

Special Edition

Livret de règles

TABLE DES MATIÈRES

Puerto Rico 1897 Special Edition	3
Matériel de l'Édition spéciale	3
But du jeu	5
Mise en place (jeu de base : 3 à 5 joueurs)	6
Déroulement de la partie	9
Tours de jeu et Personnages.....	9
Concepts	9
Paysan (exploite les parcelles).....	10
Recruteur (recrute des ouvriers).....	10
Bâtitteur (construit des bâtiments).....	11
Producteur (produit des marchandises).....	12
Marchand (vend des marchandises).....	13
Capitaine (transporte des marchandises).....	14
Aventurier (gagne de l'argent).....	17
Tour suivant.....	17
Fin de la partie	18
Bâtiments	18
Partie à 2 joueurs	23
Extensions et règles alternatives	23
Extension I : Nouveaux bâtiments	23
Extension II : Les bourgeois	26
Extension III : Le Contrebandier	28
Extension IV : Le festival.....	29
Extension V : Activités du festival	30
Extension VI : Grandes réalisations	31
Règles alternatives	32
Puertoma	33
Matériel	33
Aperçu	33
Mise en place	33
Déroulement de la partie	34
Notes d'ordre général	34
Choix du personnage pour un Puertoma	35
Actions des autres Personnages.....	36
Déplacer le jeton Action	36
Exemples de choix de Personnage	36
Actions des Personnages	37
Fin du tour.....	39
Fin de la partie	39
Niveau de difficulté.....	39
Utilisation des extensions avec les Puertomas	40
Tuiles Capacité des Puertomas	41
Quelques mots d'histoire	42
Crédits	43
Résumé des règles	44



PUERTO RICO 1897 SPECIAL EDITION

NOUS SOMMES EN 1897. L'ère coloniale est terminée et Porto Rico entre peu à peu dans le monde moderne. Vous aussi, vous aimeriez bien en faire autant, mais pour cela, vous allez devoir vous imposer face aux autres exploitants agricoles de l'île, tous aussi ambitieux que vous. Vous le ferez en engageant des ouvriers, qui vous permettront de produire des marchandises obtenues à partir des précieuses ressources de Porto Rico. Parallèlement à cela, vous devrez vendre vos marchandises pour réaliser du profit, participant ainsi au développement d'une infrastructure urbaine en pleine croissance. Parviendrez-vous à obtenir le prestige et la bonne réputation que vous désirez tant, et à devenir l'exploitant agricole le plus fortuné du pays ?
 À la fin de ce livret de règles, vous trouverez de plus amples précisions sur l'histoire de Porto Rico.

MATÉRIEL DE L'ÉDITION SPÉCIALE

JEU DE BASE :



1 livret de règles



1 plateau principal recto verso



5 cartes d'aide



5 plateaux individuels double couche



5 tuiles Portrait recto verso

58 tuiles Terrain

- ① 10 Plantations de Maïs
- ② 12 Plantations de Fruits
- ③ 11 Plantations de Sucre
- ④ 9 Plantations de Tabac
- ⑤ 8 Plantations de Café
- ⑥ 8 Carrières



8 tuiles Personnage (Capitaine, Marchand, 2x Aventurier, Paysan, Bâtitteur, Recruteur, Producteur)



1 sac pour les tuiles Plantation



44 petits bâtiments



5 grands bâtiments



4 petits bâtiments alternatifs



4 jetons Navire personnel (2 types différents)



50 jetons de points de victoire

- 31 x 1 PV
- 19 x 5 PV



51 pièces métalliques

- 43 pièces d'argent (« 1 »)
- 8 pièces d'or (« 5 »)



1 symbole du Gouverneur
(symbole de premier joueur)



1 Bureau d'embauche



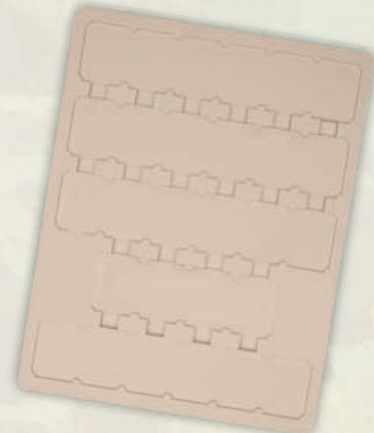
1 Maison de commerce



3 figurines de navire



5 ponts à cargaison assortis des chiffres
4/5/6/7/8 (avec 0/1/2/3/4 emplacements
additionnels pour caisses)



1 plateau des bâtiments



50 caisses
de marchandises

- 10 caisses de Maïs
- 11 caisses de Fruits
- 11 caisses de Sucre
- 9 caisses de Tabac
- 9 caisses de Café



100 figurines d'ouvriers
(de 4 types différents)



1 plateau à ressources



4 plateaux à PV et ouvriers



Pièces frappées pour Porto Rico par la Monnaie royale de Madrid en 1895-1896



Pièces en carton inspirées des précédentes pour le jeu Puerto Rico 1897



Pièces métalliques pour le jeu Puerto Rico 1897

CONCEPTION DES PIÈCES :

Porto Rico n'a jamais eu d'Hôtel de la Monnaie et, à la fin du XIXe siècle, les pièces frappées en Espagne avaient bien du mal à arriver sur l'île. Des années 1870 aux années 1890, le commerce s'y faisait donc principalement à l'aide de pièces en argent mexicaines, vénézuéliennes, ou encore américaines. À un moment, un groupe se mit à récupérer ces pièces pour les faire disparaître de la circulation. Le gouvernement espagnol autorisa alors la Monnaie royale de Madrid à frapper des pièces exclusivement pour Porto Rico, mais cela se fit uniquement entre 1895 et 1896. C'est la raison pour laquelle les pièces du jeu arborent la date 1896, et non 1897.

Le matériel des « Puertomas » est détaillé page 33 de ce manuel.

EXTENSION I : NOUVEAUX BÂTIMENTS



24 petits bâtiments



2 grands bâtiments



14 petits bâtiments



1 grand bâtiment



20 figurines de bourgeois (de 2 types différents)

EXTENSION III : LE CONTREBANDIER



1 tuile Personnage (Contrebandidier)



1 jeton Contrebandidier



1 plateau Festival



12 cartes Festival

EXTENSION IV : GRANDES RÉALISATIONS



30 cartes Grande réalisation

MATÉRIEL DE L'ÉDITION STANDARD (REPLACE L'ÉQUIVALENT DE L'ÉDITION SPÉCIALE)



1 jeton de Gouverneur en carton



100 ouvriers en bois



20 bourgeois en bois



1 base en plastique



51 pièces en carton



50 caisses de marchandises en carton



3 navires recto verso en carton

BUT DU JEU

Le but consiste à marquer le plus de points de victoire (PV) possible en gouvernant au mieux la petite île idyllique de Porto Rico. Les joueurs agissent tour à tour en tant que Paysan, Bâtitteur, Recruteur, Producteur, Marchand, Capitaine, ou encore Aventurier. Chaque joueur peut accomplir l'action correspondant à un Personnage spécifique, mais seul le joueur qui l'a sélectionné pour ce tour bénéficie également du privilège correspondant. Surveillez bien la stratégie de vos adversaires car, parfois, choisir certains Personnages pourrait leur être plus bénéfique qu'à vous. Au fil des tours de jeu, vous devrez vous adapter à des conditions en constante évolution pour conserver l'avantage face aux autres joueurs.

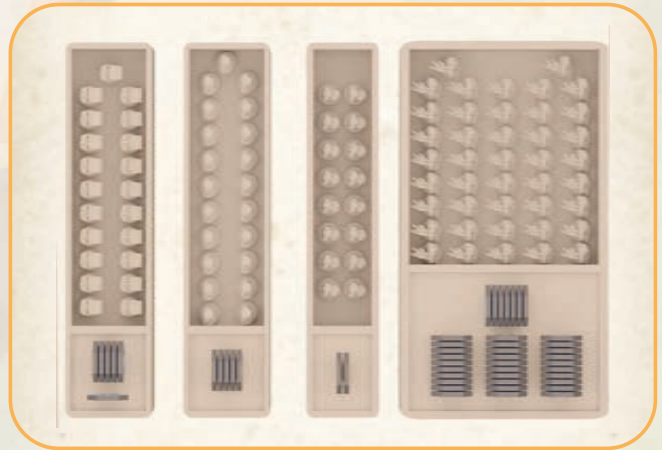
BUT DU JEU :

Le but du jeu est de marquer plus de points de victoire (PV) que les autres en développant votre partie de l'île.

Le joueur totalisant le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE (JEU DE BASE : 3 À 5 JOUEURS)

- ① Placez le **plateau principal** au centre de la table, du côté que vous souhaitez selon que vous préférez une disposition verticale ou horizontale.
- ② Placez le plateau des bâtiments à côté du plateau principal.
- ③ Placez le plateau à ressources près du plateau principal.
- ④ Placez le Bureau d'embauche et la Maison de commerce sur leurs emplacements spécifiques du plateau principal.
- ⑤ Disposez les plateaux à PV et ouvriers à côté du plateau principal, en vous assurant de bien prendre les bons en fonction du nombre de participants à la partie :
 - **Partie à 3 joueurs** : plateaux portant les mentions 2 🧑 et 3 🧑, pour un total de 75 PV et 58 ouvriers.
 - **Partie à 4 joueurs** : plateaux portant les mentions 2 🧑, 3 🧑 et 4 🧑, pour un total de 100 PV et 79 ouvriers.
 - **Partie à 5 joueurs** : plateaux portant les mentions 2 🧑, 3 🧑, 4 🧑 et 5 🧑, pour un total de 126 PV et 100 ouvriers.
- ⑥ Prenez 3, 4 ou 5 ouvriers (autant que le nombre de joueurs) dans les plateaux à PV et ouvriers, et placez-les au Bureau d'embauche.
- ⑦ Mettez toutes les tuiles Plantation dans le sac des Plantations et posez celui-ci à côté du plateau principal.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL POUR UNE PARTIE À 3 JOUEURS

⑦

②

①

⑨

⑧

④

④

⑥

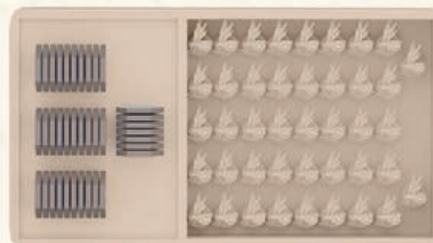
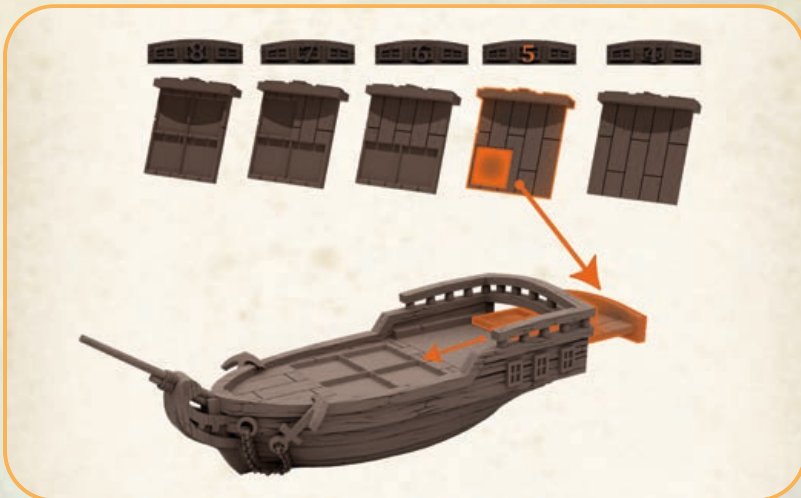
⑩

6

- 8 Piochez aléatoirement 4, 5 ou 6 tuiles Plantation (une de plus que le nombre de joueurs) dans le sac des Plantations, et disposez-les sur le plateau principal.
- 9 Constituez une pile avec les 8 tuiles Carrière et placez-la, face visible, sur le plateau principal.
- 10 Disposez les tuiles Personnage côte à côte sur le plateau principal, face visible.
 - **Partie à 3 joueurs :** 6 tuiles (toutes sauf les 2 Aventuriers)
 - **Partie à 4 joueurs :** 7 tuiles (toutes sauf 1 Aventurier)
 - **Partie à 5 joueurs :** 8 tuiles (toutes)

11 Insérez les ponts à cargaison dans les navires, en fonction du nombre de joueurs. Puis, placez les navires aux endroits indiqués sur le plateau principal.

- **Partie à 3 joueurs :** ponts signalés par les chiffres 4, 5 et 6
- **Partie à 4 joueurs :** ponts signalés par les chiffres 5, 6 et 7
- **Partie à 5 joueurs :** ponts signalés par les chiffres 6, 7 et 8



12 Choisissez le premier joueur et donnez-lui le symbole du Gouverneur.

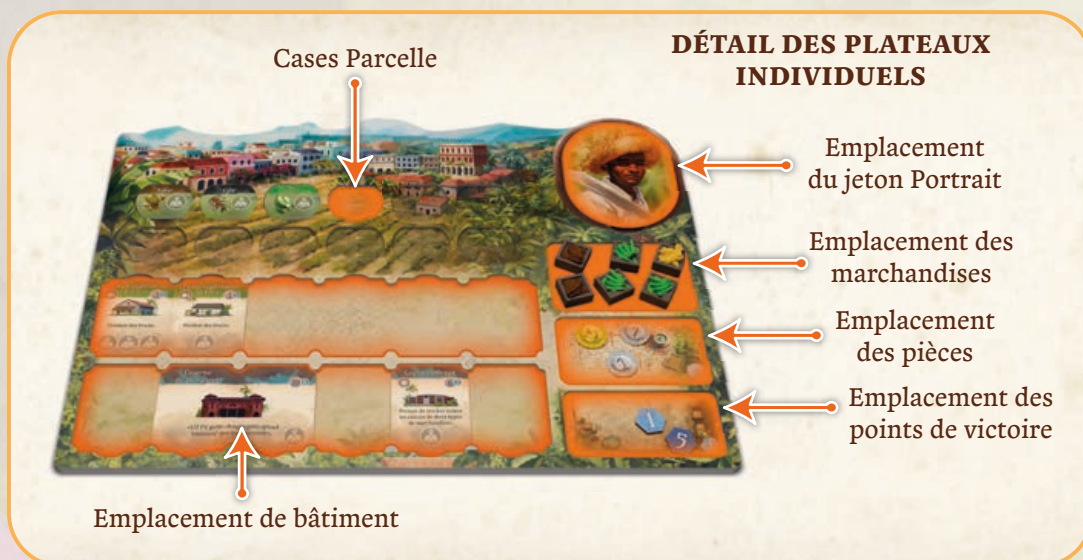
13 Donnez ensuite à chaque joueur :

- 1 plateau individuel et 1 portrait Joueur.
- 2, 3 ou 4 pièces (une de moins que le nombre de joueurs). Chacun pose ses pièces sur son plateau Joueur, afin qu'elles soient visibles de tous.
- 1 tuile Plantation comme spécifié ci-dessous, en commençant par le joueur ayant le symbole du Gouverneur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - **Partie à 3 joueurs :** les 1er et 2e joueurs prennent chacun une tuile Plantation de Fruits, le 3e joueur prend une tuile Plantation de Maïs
 - **Partie à 4 joueurs :** les 1er et 2e joueurs prennent chacun une tuile Plantation de Fruits, les 3e et 4e joueurs prennent chacun une tuile Plantation de Maïs
 - **Partie à 5 joueurs :** les 1er, 2e et 3e joueurs prennent chacun une tuile Plantation de Fruits, les 4e et 5e joueurs prennent chacun une tuile Plantation de Maïs

Chaque joueur place ensuite sa tuile Plantation, face visible, sur l'une des 12 cases Parcelle de son plateau individuel.



14 Rangez tout le matériel non utilisé dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

TOURS DE JEU ET PERSONNAGES

Puerto Rico 1897 se joue sur plusieurs tours. À chaque tour, en commençant par le Gouverneur (le joueur ayant le symbole du Gouverneur à ce tour-là), chaque joueur sélectionne l'une des tuiles Personnage et la place à côté de son plateau individuel, **pour signifier qu'il l'incarne pendant cette phase**. Si un joueur sélectionne une tuile Personnage sur laquelle il y a une ou plusieurs pièces, il les prend pour lui.

Une fois qu'un Personnage a été choisi, sa phase débute. En commençant par le joueur ayant sélectionné la tuile et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur a la possibilité d'accomplir l'action permise par ce Personnage. De plus, le joueur ayant sélectionné la tuile bénéficie du privilège octroyé par le Personnage, lequel peut modifier l'action ou conférer une récompense supplémentaire.

Toutes les actions liées aux Personnages sont facultatives (à l'exception de celle du Capitaine), de même que les privilèges qu'ils confèrent, et les joueurs peuvent choisir de ne pas en bénéficier.

Une fois ce premier tour de table terminé, le joueur se trouvant à la gauche de celui qui vient de choisir un Personnage sélectionne à son tour l'une des tuiles restantes (en prenant les pièces qui se trouvent dessus le cas échéant) et la pose à côté de son plateau individuel. Puis, il accomplit ou non l'action associée (et bénéficie du privilège correspondant), après quoi les autres joueurs ont également, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, l'option d'effectuer l'action liée à ce Personnage. Reproduisez le processus jusqu'à ce que chacun ait choisi un Personnage différent, ce qui marque la fin du tour.

À ce moment-là, le Gouverneur place 1 pièce de la banque sur chaque tuile Personnage non sélectionnée durant ce tour, après quoi les joueurs reposent tous les tuiles qu'ils ont prises sur le plateau principal. Puis, le joueur situé à la gauche du Gouverneur reçoit le symbole du Gouverneur ; ce sera lui le Gouverneur au cours du tour suivant.

La partie se poursuit de la sorte jusqu'à ce que l'une des conditions de fin de partie se réalise (voir page 18).



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Au début de chaque tour, le Gouverneur sélectionne une tuile Personnage, accomplit l'action associée et bénéficie du privilège indiqué sur la tuile. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs peuvent eux aussi effectuer l'action (sans profiter du privilège).

Ensuite, le joueur assis à gauche du Gouverneur choisit à son tour l'une des tuiles Personnage restantes, accomplit l'action et bénéficie du privilège. Cela fait, les autres joueurs effectuent l'action, et ainsi de suite.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une tuile Personnage et que toutes les actions ont été accomplies, le tour est terminé.

Fin du tour :

Placez 1 pièce sur chaque tuile Personnage non sélectionnée durant ce tour.

Remettez les tuiles Personnage choisies sur le plateau principal.

Le détenteur du symbole du Gouverneur le passe au joueur directement sur sa gauche.

CONCEPTS

Puerto Rico 1897 Special Edition utilise divers mots-clés qu'il est nécessaire de bien saisir pour comprendre la suite de ce livret de règles.

Le nombre de marchandises, de tuiles Bâtiment et de tuiles Terrain est limité. S'il n'y en a plus de disponibles, les joueurs ne peuvent pas en acquérir de nouvelles.

Charger : déplacer une caisse de marchandises de votre plateau individuel jusqu'à un emplacement libre sur un navire de transport ou votre navire personnel.

Défausser : retirer un élément du jeu de votre plateau individuel et le placer dans la défausse, à côté du plateau principal. Sauf indication contraire, les éléments défaussés ne servent plus de la partie.

Grand bâtiment : bâtiment occupant 2 emplacements sur votre plateau individuel.

Parcelles : vous placez vos tuiles Terrain (regroupant les tuiles Plantation, Carrière et Forêt) sur la moitié haute de votre plateau individuel, constituée de 12 cases Parcelle.

Petit bâtiment : bâtiment occupant 1 emplacement sur votre plateau individuel.



Plantation : type de tuile Terrain sur laquelle vous faites pousser des marchandises. Il en existe de 5 sortes : Plantations de Maïs, Fruits, Sucre, Tabac et Café.

PV (points de victoire) : à la fin de la partie, le joueur totalisant le plus de PV est déclaré vainqueur.

Remettre : retirer un élément de jeu de votre plateau individuel et le remettre dans la réserve.

Repeupler : ajouter au Bureau d'embauche un nombre d'ouvriers égal au total d'emplacements vides sur les tuiles Bâtiment de tous les joueurs cumulés.

Réserve : zone dans laquelle sont stockés certains éléments du jeu. Elle comprend un plateau de Ressources contenant marchandises et pièces (la banque), ainsi que des plateaux pour les ouvriers et les jetons de PV.

Stocker : conserver un certain nombre de caisses de marchandises sur votre plateau individuel après la phase du Capitaine. Vous pourrez les utiliser au cours des tours futurs.

Vendre : prendre une caisse de marchandises sur votre plateau individuel et la placer sur un emplacement disponible de la Maison de commerce afin de gagner le nombre de pièces indiqué.

PAYSAN (EXPLOITE LES PARCELLES)

En commençant par le Paysan puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut prendre l'une des tuiles Plantation du plateau principal pour la placer sur son plateau individuel. Le Paysan peut également user de son privilège pour prendre une tuile Carrière **à la place** d'une tuile Plantation.

Les tuiles Terrain peuvent être placées sur n'importe quelle case Parcelle disponible de votre plateau individuel. Une fois placées, elles peuvent être déplacées sur votre plateau, mais pas retirées (leur disposition n'a pas la moindre incidence sur le déroulement de la partie).

Une fois que tous les joueurs ont accompli cette action (ou qu'ils ont décidé de ne pas la faire), le Paysan défausse toutes les tuiles Plantation restant sur le plateau principal. Puis, il en pioche de nouvelles dans le sac (1 de plus que le nombre de joueurs) et les dispose sur le plateau principal. S'il n'y a plus assez de tuiles Plantation à un moment ou un autre de la partie, reprenez toutes celles qui ont été défaussées et remettez-les dans le sac. S'il n'y a plus de tuiles Plantation ni dans le sac ni dans la défausse, vous pouvez toujours sélectionner ce Personnage (afin de gagner des pièces), mais il n'est plus possible d'accomplir l'action qu'il offre.

Remarques :

- Si les 12 cases Parcelle de votre plateau individuel sont remplies, vous pouvez continuer à sélectionner le Paysan comme Personnage, mais il vous est impossible d'accomplir l'action qu'il offre.
- S'il n'y a plus de tuiles Carrière, le Paysan n'offre plus son bénéfice, et le propriétaire du Dépôt de matériaux ne peut plus utiliser l'effet de ce dernier.
- Les bâtiments suivants ont un effet qui s'active durant la phase du Paysan (vous trouverez plus de précisions à ce sujet à la rubrique Bâtiments et dans certaines extensions) : Dépôt de matériaux, Hacienda, Hôpital, Scierie, Maison d'édition, Bureau des terres.

RECRUTEUR (RECRUTE DES OUVRIERS)

Les tuiles Plantation, Carrière et Bâtiment ont chacune 1 à 3 emplacements pour ouvrier. Chacun de ces emplacements vous permet de placer exactement 1 ouvrier. Dès qu'il y a au moins 1 ouvrier sur une tuile, celle-ci est dite occupée. Seules les tuiles occupées sont considérées actives.

Le Recruteur prend 1 ouvrier dans la réserve (pas au niveau du Bureau d'embauche), comme mentionné par le privilège auquel il a droit. Puis, en commençant par lui et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend 1 ouvrier du Bureau d'embauche, et ce jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus aucun à cet endroit (notez qu'il est possible que certains joueurs gagnent ainsi plus d'ouvriers que les autres).



Action : prenez 1 tuile Plantation du plateau principal et assignez-la à l'une des cases Parcelle de votre plateau individuel.

Privilège : vous pouvez prendre une tuile Carrière au lieu d'une tuile Plantation.

Au terme de la phase du Paysan, piochez dans le sac des Plantations un nombre de tuiles Plantation égal au nombre de joueurs +1 et placez-les, face visible, aux emplacements appropriés du plateau principal.



Action : en commençant par le Recruteur, puis en allant dans le sens des aiguilles d'une montre,

chaque joueur prend 1 ouvrier au Bureau d'embauche, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un seul. Puis, placez ou déplacez tous vos ouvriers.

Privilège : prenez 1 ouvrier supplémentaire dans la réserve au début de cette phase.

À la fin de la phase du Recruteur, repeuplez le Bureau d'embauche en y remettant des ouvriers.

Durant la phase du Recruteur, les joueurs peuvent placer leurs ouvriers (qu'ils ont engagés au cours de cette phase ou lors d'un tour précédent) sur n'importe quel emplacement disponible de leurs tuiles Plantation, Carrière ou Bâtiment. Ils ont également la possibilité de déplacer des ouvriers placés au cours des tours précédents en les changeant de tuile. Si un joueur n'a plus d'emplacements disponibles sur son plateau individuel, tous ses ouvriers restants sont placés sur son portrait. Ils pourront être déplacés vers des emplacements libres au cours des phases du Recruteur futures.

Une fois que tous les joueurs ont accompli cette action, le Recruteur repeuple le Bureau d'embauche. Pour ce faire, il compte les emplacements disponibles sur les tuiles Bâtiment des plateaux individuels de tous les joueurs (pas sur leurs tuiles Plantation ou Carrière) et prend ce nombre d'ouvriers dans la réserve pour les ajouter au Bureau d'embauche. Le Recruteur doit toujours ajouter au moins autant d'ouvriers qu'il y a de joueurs, même s'il n'y a pas autant d'emplacements disponibles sur les plateaux individuels de ces derniers.

Exemple pour une partie à 4 joueurs :

Au début de la phase du Recruteur, il y a 6 ouvriers au Bureau d'embauche.

Le Recruteur commence par prendre 1 ouvrier dans la réserve en usant de son privilège. Puis, il commence à accomplir l'action et prend 1 autre ouvrier, cette fois à partir du Bureau d'embauche.

Le deuxième joueur prend à son tour 1 ouvrier au Bureau d'embauche, aussitôt imité par le troisième et le quatrième joueurs.

Tous les joueurs ayant pris 1 ouvrier au Bureau d'embauche, on recommence : le Recruteur prend 1 ouvrier de plus, et le deuxième joueur dans l'ordre du tour récupère le dernier ouvrier restant.

Il ne reste plus d'ouvriers au Bureau d'embauche. Le Recruteur a donc gagné un total de 3 ouvriers (y compris celui qu'il a reçu de la réserve en usant de son privilège).

- *Le deuxième joueur a quant à lui récupéré 2 ouvriers.*
- *Enfin, les troisième et quatrième joueurs, qui n'ont pu participer qu'au premier tour de table, n'ont gagné qu'un seul ouvrier chacun.*

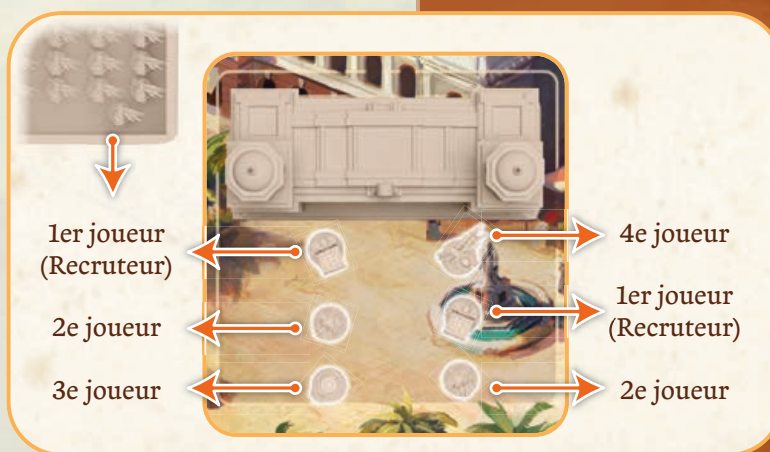
Remarques :

- *Les ouvriers ne peuvent être placés sur les tuiles ou déplacés d'une tuile à une autre que durant la phase du Recruteur.*
- *Vous ne pouvez pas déplacer volontairement vos ouvriers vers votre portrait s'ils se trouvent à un emplacement.*
- *Tous les joueurs placent et déplacent leurs ouvriers simultanément, à moins que vous ne préfériez le faire à tour de rôle (dans ce cas, procédez dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le Recruteur).*
- *S'il ne reste plus d'ouvriers dans la réserve, le Recruteur ne peut pas bénéficier de son privilège ; il doit donc se contenter d'accomplir l'action.*
- *S'il n'y a pas assez d'ouvriers pour repeupler le Bureau d'embauche, la partie s'achève au terme de cette phase du Recruteur.*
- *Les bâtiments suivants ont un effet qui s'active durant la phase du Recruteur (vous trouverez plus de précisions à ce sujet à la rubrique Bâtiments et dans certaines extensions) : Maison d'édition, Villa.*

BÂTISSSEUR (CONSTRUIT DES BÂTIMENTS)

En commençant par le Bâtisseur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut construire un bâtiment en payant son coût en pièces et en le plaçant sur son plateau individuel. Le privilège du Bâtisseur lui permet de payer 1 pièce de moins.

Il est impossible de construire un bâtiment que vous possédez déjà. Une tuile Bâtiment peut être placée à n'importe quel emplacement, si ce n'est que les grands



Action :
construisez
1 bâtiment.

Privilège : coût
de construction
du bâtiment réduit
de 1 pièce.

bâtiments nécessitent 2 emplacements vides contigus. Une fois placée, une tuile peut être bougée comme vous le souhaitez, mais vous ne pouvez pas la retirer de votre plateau individuel (la disposition de vos tuiles n'a aucune incidence sur le déroulement de la partie). Voir la rubrique Bâtiments pour de plus amples précisions sur l'effet de chaque bâtiment.

Réduction liée aux Carrières

Durant la phase du Bâtitseur, pour chaque Carrière occupée qu'ils possèdent, les joueurs bénéficient d'une réduction de 1 pièce sur le coût de construction d'un bâtiment, tout en sachant que cette réduction ne peut excéder la valeur en PV du bâtiment : -1 pièce pour un bâtiment valant 1 PV (1 Carrière utilisée), -2 pièces pour un bâtiment à 2 PV (2 Carrières), -3 pièces pour un bâtiment à 3 PV (3 Carrières), et enfin, -4 pièces pour un grand bâtiment (4 Carrières maximum).

Exemple : un joueur possédant 3 Carrières occupées paiera les coûts de construction suivants : 1 pièce pour un Dépôt de matériaux (bâtiment à 1 PV coûtant 2 pièces), 3 pièces pour une Compagnie (bâtiment à 2 PV coûtant 5 pièces), 5 pièces pour un Port (bâtiment à 3 PV coûtant 8 pièces), et 7 pièces pour un Palais du gouverneur (grand bâtiment à 4 PV coûtant 10 pièces).

Remarques :

- Le privilège du Bâtitseur vous permet de payer moins cher la construction d'un bâtiment, mais vous ne gagnez pas 1 pièce si vous décidez de ne rien construire.
- Il n'est pas possible de construire sur plus de 12 emplacements de bâtiment. De même, vous ne pouvez pas construire un grand bâtiment s'il ne vous reste plus qu'un seul emplacement de disponible.
- Si un joueur parvient à remplir les 12 emplacements de bâtiment de son plateau individuel, la partie s'achève au terme de cette phase du Bâtitseur.
- Les bâtiments suivants ont un effet qui s'active durant la phase du Bâtitseur (vous trouverez plus de précisions à ce sujet à la rubrique Bâtiments et dans certaines extensions) : École, Marché noir, Église, Maison d'édition, Étude notariale.

🏠 PRODUCTEUR (PRODUIT DES MARCHANDISES)

En commençant par le Producteur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut prendre des marchandises dans la réserve en fonction de sa capacité de production (voir ci-dessous) et placer les caisses correspondantes sur son plateau individuel. Une fois que tous les joueurs l'ont fait, le Producteur peut user de son privilège pour prendre 1 caisse supplémentaire d'un type de marchandise (au choix) qu'il a produit durant cette phase.

Capacité de production

La capacité de production d'un joueur est déterminée par le nombre de Plantations et de bâtiments de production occupés qu'il possède sur son plateau individuel. Pour chaque Plantation de Maïs occupée, prenez 1 caisse de Maïs. Pour ce qui est des Fruits, du Sucre, du Tabac et du Café, prenez-en 1 caisse tous les 2 ouvriers assignés, l'un à une Plantation, l'autre au bâtiment de production correspondant.



Action : prenez des marchandises dans la réserve en fonction de votre capacité de production.

Privilège : au terme de la phase, prenez

1 caisse supplémentaire d'un type de marchandise que vous avez produit durant cette phase.

Remarque : le Producteur est le Personnage le plus risqué à jouer. Prenez bien garde à ne pas aider vos adversaires plus que vous ne vous aidez vous-même lorsque vous le choisissez !



Exemple :

Le joueur possédant le plateau individuel ci-dessus produit les caisses de marchandises suivantes :

- 1 2 caisses de Maïs (sa troisième Plantation de Maïs n'est pas occupée)
- 2 1 caisse de Tabac (un seul emplacement de son Grand séchoir à Tabac est occupé)
- 3 3 caisses de Sucre (sa quatrième Plantation de Sucre n'est pas occupée)

Remarques :

- Les marchandises sont limitées. Si jamais il n'y a plus, dans la réserve, une marchandise que vous devriez produire, vous ne la produisez pas.
- Si le Producteur ne produit rien, il ne bénéficie pas de son privilège.
- Avoir une Usine occupée permet de gagner des pièces quand on produit plusieurs types de marchandises.
- Les bâtiments suivants ont un effet qui s'active durant la phase du Producteur (vous trouverez plus de précisions à ce sujet à la rubrique Bâtiments et dans certaines extensions) : tous les bâtiments de production, Usine, Canal, Distillerie, Chapelle, Maison d'édition.

MARCHAND (VEND DES MARCHANDISES)

En commençant par le Marchand et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut vendre 1 caisse de marchandises à la Maison de commerce. Pour ce faire, il prend la caisse de son choix sur son plateau individuel et la place sur un emplacement vide de la Maison de commerce, ce qui lui permet de gagner une somme dépendant du type de marchandise vendu :

Maïs	Fruits	Sucre	Tabac	Café
				
0	1	2	3	4



Action :

vendez 1 caisse de marchandises à la Maison de commerce.

Privilège : vous gagnez 1 pièce

supplémentaire si vous vendez quoi que ce soit.

La Maison de commerce n'accepte que les types de marchandises qu'elle n'a pas déjà en stock, à moins que le joueur souhaitant lui vendre la caisse ne possède une Compagnie occupée.

Si la Maison de commerce est pleine à la fin de la phase du Marchand, **remettez les caisses qu'elle contient dans la réserve.**

Le prix des marchandises est également indiqué sur le plateau principal, en dessous de la Maison de commerce.

Le Marchand gagne 1 pièce supplémentaire s'il vend quoi que ce soit. Tous les joueurs mettent les pièces gagnées à l'emplacement prévu à cet effet de leur plateau individuel.

Les restrictions suivantes s'imposent lors de la phase du Marchand :

- Il ne peut pas y avoir plus d'une caisse d'un certain type de marchandise à la Maison de commerce, sauf si le joueur désirant en poser une autre possède une *Compagnie* occupée.
- La Maison de commerce comprend 4 emplacements. Dès qu'ils sont tous occupés, les joueurs restants n'ont d'autre choix que de passer. À la fin de la phase, si la Maison de commerce est pleine, le Marchand la vide en remettant les 4 caisses qu'elle contient dans la réserve. Dans le cas contraire, les caisses présentes restent en place pour la phase du Marchand suivante.



Remarques :

- Si le Marchand ne vend rien, il ne bénéficie pas de son privilège lui permettant de gagner 1 pièce supplémentaire.
- Il est possible de vendre du Maïs à la Maison de commerce, même si cela ne rapporte rien.
- Les bâtiments suivants ont un effet qui s'active durant la phase du Marchand (vous trouverez plus de précisions à ce sujet à la rubrique Bâtiments et dans certaines extensions) : Petit marché, Grand marché, Compagnie, Marché noir, Comptoir commercial, Bureau du cadastre, Maison d'édition.

✠ CAPITAINE (TRANSPORTE DES MARCHANDISES)

En commençant par le Capitaine et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur charge autant de caisses qu'il peut du type de marchandise de son choix sur l'un des navires de transport. Cette action est **obligatoire** et tous les joueurs doivent l'accomplir, sauf ceux qui sont dans l'incapacité de charger la moindre marchandise sur un navire de transport (voir les règles de chargement ci-dessous). Cela se poursuit jusqu'à ce que plus personne n'ait de caisses à charger, après quoi tous les joueurs ont la possibilité de stocker leurs marchandises restantes.

Enfin, le Capitaine remet dans la réserve les caisses qui se trouvent sur les navires de transport pleins. Si un navire est en cours de chargement (autrement dit, s'il reste encore des emplacements libres sur son pont), il garde les caisses chargées pour la phase du Capitaine suivante, ce qui limitera la capacité de certains navires, ainsi que le type de marchandise pouvant être chargé à leur bord.



Action :

en commençant par le Capitaine et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur

charge toutes ses caisses (si possible) d'un type de marchandise à bord d'un navire, jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de charger quoi que ce soit.

Privilège : vous gagnez 1 PV si vous chargez quoi que ce soit.



Charger les navires

- Chaque navire ne peut transporter qu'un seul et unique type de marchandise (il ne pourra par exemple pas transporter à la fois des Fruits et du Tabac).
- Les navires de transport doivent tous contenir des types de cargaison différents. Par exemple, si l'un des navires transporte du Maïs, les autres ne pourront pas en prendre à leur bord.
- Vous êtes libre de choisir le type de marchandise que vous souhaitez charger à bord d'un navire, quel que soit le nombre de caisses de cette marchandise que vous avez en votre possession.
- Si vous avez le choix entre deux ou trois navires de transport, vous devez obligatoirement prendre celui qui peut prendre à son bord le plus de caisses du type de marchandise que vous avez choisi pour être embarqué.
- Les navires de transport pleins ne peuvent pas accepter davantage de caisses.

Points de victoire

Les joueurs gagnent 1 PV par caisse chargée à bord d'un navire. Si le Capitaine a chargé au moins 1 caisse, son privilège lui permet de gagner 1 PV supplémentaire. Contrairement aux marchandises et aux pièces, les PV peuvent être tenus secrets en les posant face cachée sur votre plateau individuel. Nous vous encourageons à échanger cinq jetons de 1 PV contre un jeton de 5 PV chaque fois que c'est possible.

Stockage des marchandises

Au terme de la phase du Capitaine, chaque joueur peut stocker une caisse (et une seule) du type de marchandise de son choix sur son plateau individuel, à moins de posséder des *Entrepôts* occupés. Toutes les marchandises restantes pourrissent et sont remises dans la réserve.

Remarques :

- Le stockage des marchandises se produit uniquement à la fin de la phase du Capitaine.
- Si le dernier PV de la réserve est pris durant la phase du Capitaine, la partie s'achève après cette phase.
- Les bâtiments suivants ont un effet qui s'active durant la phase du Capitaine (vous trouverez plus de précisions à ce sujet à la rubrique Bâtiments et dans certaines extensions) : Petit entrepôt, Grand entrepôt, Port, Quai privé, Hangar, Petit quai privé, Phare, Maison d'édition, Manufacture, Office des exportations.

Chaque navire de transport ne peut transporter qu'un seul et unique type de marchandise, et sa cargaison doit être différente de celle des autres navires de transport.

La phase du Capitaine s'achève uniquement lorsque tous les joueurs ont chargé tout ce qu'ils pouvaient, après quoi **les navires de transport pleins sont vidés.**

N'oubliez pas que, si vous n'avez pas d'*Entrepôts* occupés, vous ne pouvez **stocker qu'une seule et unique caisse** sur votre plateau individuel au terme de cette phase.





Exemple de partie à 4 joueurs :

Anna est le Capitaine. Elle a 2 caisses de Maïs et 6 caisses de Sucre. Les navires à 5 et 7 emplacements sont vides, tandis que le navire à 6 emplacements est déjà à moitié chargé de Maïs (3 emplacements libres, ne pouvant accueillir que du Maïs). Anna a le choix entre charger ses 2 caisses de Maïs ou ses 6 caisses de Sucre. Elle décide de charger son Sucre, et met donc ses 6 caisses sur le navire à 7 emplacements **1** (elle ne pouvait pas les charger à bord du navire à 5 emplacements, car il y avait un autre navire disponible pouvant accueillir davantage de son Sucre). Elle gagne donc 7 points de victoire (6 PV pour ses caisses +1 PV dû au privilège du Capitaine).

C'est maintenant au tour de Benoît, qui a en sa possession 2 caisses de Sucre et 3 caisses de Tabac. Il choisit de charger le Sucre, et met donc 1 caisse à bord du navire à 7 emplacements, qui n'en a plus qu'un seul de disponible **2** (il préfère stocker son Tabac afin de le vendre à la Maison du commerce durant un autre tour). Il gagne 1 PV.

Clara a quant à elle 2 caisses de Maïs et 1 caisse de Tabac. Elle choisit de charger son Tabac, qu'elle met à bord du navire à 5 emplacements **3**. Ce faisant, elle gagne 1 PV.

Vient enfin le tour de Dominique, qui possède 1 caisse de Maïs et 5 caisses de Fruits. Les trois navires étant déjà partiellement chargés, il n'a d'autre choix que de charger son Maïs à bord du navire à 6 emplacements **4**, ce qui lui rapporte 1 PV.



C'est de nouveau à Anna, qui charge ses 2 caisses de Maïs à bord du navire à 6 emplacements, complétant ainsi la cargaison de ce dernier **5**. Cette opération lui rapporte 2 PV (elle a déjà reçu le point de victoire supplémentaire dû au privilège du Capitaine, elle ne le gagne donc pas de nouveau).

Benoît n'a quant à lui pas d'autre choix que de charger ses 3 caisses de Tabac (qu'il aurait préféré conserver) à bord du navire à 5 emplacements **6**. Il gagne donc 3 PV.



Cela fait, Clara, Dominique, Anna ou Benoît ne peuvent plus charger la moindre caisse à bord des navires. La première partie de la phase du Capitaine est terminée, et il est désormais temps de stocker les marchandises restantes, si possible. Chaque joueur peut uniquement stocker 1 caisse (de son choix) sur son plateau individuel. Anna n'a plus aucune caisse et Benoît n'a plus que 1 caisse de Sucre, qu'il stocke sur son plateau individuel. En revanche, Clara a encore 2 caisses de Maïs et ne peut en stocker qu'une ; la seconde pourrit et est remise dans la réserve **7**. Quant à Dominique, il lui reste 5 caisses de Fruits, mais il possède également un Petit entrepôt qui lui permet de stocker autant de caisses qu'il veut d'un seul type de marchandise ; il y met donc tous ses Fruits et n'a pas besoin de remettre quoi que ce soit dans la réserve **8**. Puis, les navires à 6 et 7 emplacements sont vidés **9**, tandis que le navire à 5 emplacements, partiellement rempli, reste en l'état pour la phase du Capitaine suivante.

AVENTURIER (GAGNE DE L'ARGENT)

L'Aventurier gagne 1 pièce. Aucune action n'est associée à ce Personnage, ce qui signifie que les autres joueurs ne font rien.

TOUR SUIVANT

Une fois que chaque joueur a eu l'occasion de prendre un Personnage, le Gouverneur place 1 pièce de la banque sur chaque tuile Personnage non choisie durant ce tour. Tous les joueurs remettent alors leur tuile Personnage sur le plateau principal, après quoi le joueur assis à gauche du Gouverneur prend le symbole du Gouverneur. C'est désormais à lui de choisir son Personnage en premier au cours du nouveau tour qui commence.



Action : aucune.
Privilège : vous gagnez 1 pièce.

Fin du tour :

Posez 1 pièce sur chaque tuile Personnage n'ayant pas été prise durant ce tour. Puis, remettez toutes les tuiles Personnage prises par les joueurs sur le plateau principal, et le Gouverneur passe le symbole du Gouverneur au joueur assis sur sa gauche.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin de la phase où il se produit l'une des choses suivantes :

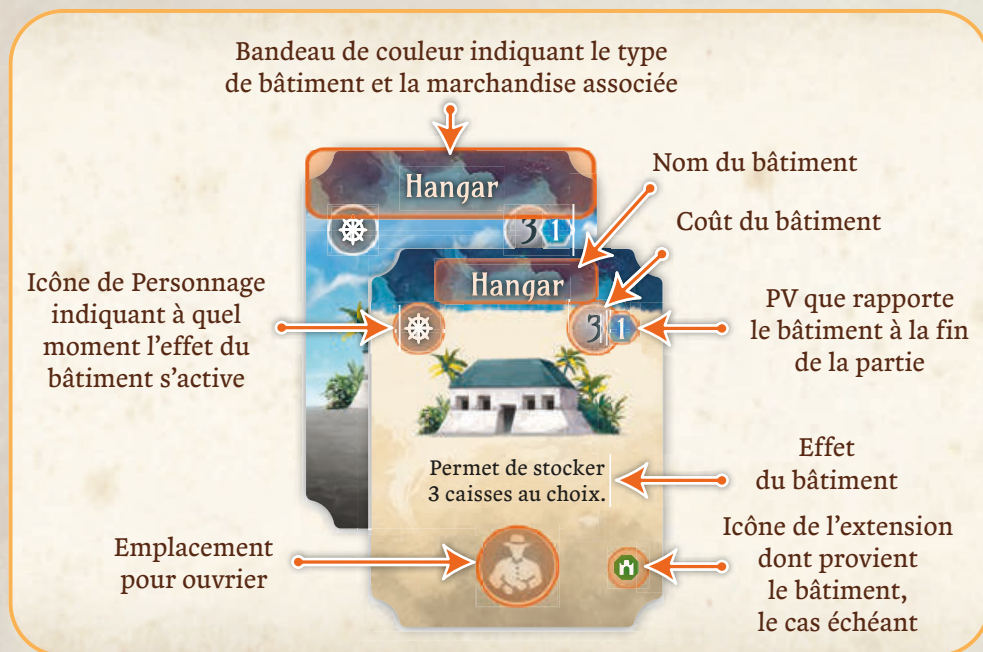
- Il n'y a plus assez d'ouvriers pour repeupler le Bureau d'embauche au terme de la phase du Recruteur.
- Un ou plusieurs joueurs ont rempli les 12 emplacements de bâtiment de leur plateau individuel.
- Le dernier jeton de PV est pris durant la phase du Capitaine. S'il est pris pendant une autre phase, la partie se poursuit jusqu'à la fin de la prochaine phase du Capitaine (à moins que l'une des deux conditions préalables ne l'interrompe avant). Les joueurs peuvent utiliser tous les moyens à leur disposition (par exemple, un papier et un crayon) pour noter les autres PV gagnés une fois qu'il n'y a plus de jetons de PV dans la réserve.

Une fois la phase terminée, la partie s'achève. Tous les joueurs comptent alors leurs points de victoire, en totalisant :

- La somme de tous leurs jetons de PV (plus, le cas échéant, les PV gagnés alors qu'il n'y avait plus de jetons dans la réserve).
- La valeur en PV de tous leurs bâtiments, que ceux-ci soient occupés ou non (le chiffre en blanc dans un hexagone bleu).
- Le bonus de PV que rapportent les grands bâtiments occupés.

Le joueur obtenant le plus grand total de points de victoire l'emporte. Si deux joueurs sont à égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de pièces et de caisses de marchandises. Si les deux joueurs sont encore à égalité à ce moment-là, ils se partagent la victoire.

BÂTIMENTS



Les règles suivantes s'appliquent à tous les bâtiments :

- Vous ne pouvez pas construire un bâtiment que vous possédez déjà.
- Un bâtiment est considéré occupé dès qu'il y a au moins 1 ouvrier à l'intérieur (sur l'un des emplacements prévus à cet effet). Vous ne pouvez utiliser que les effets de vos bâtiments occupés.
- Le placement de vos bâtiments sur votre plateau individuel n'a aucune importance, et vous pouvez les déplacer comme vous le souhaitez, par exemple afin de libérer deux emplacements adjacents pour pouvoir placer un grand bâtiment. En revanche, vous ne pouvez pas retirer de bâtiments de votre plateau individuel.

Fin de la partie

La partie s'achève à la fin de la phase du Recruteur s'il n'y a plus d'ouvriers au Bureau d'embauche, au terme de la phase du Bâtitseur si un joueur a rempli les 12 emplacements de bâtiment de son plateau individuel, ou à la fin de la phase du Capitaine s'il n'y a plus de jetons de PV dans la réserve.

Chaque joueur fait la somme de ses jetons de PV + les PV de ses bâtiments + les PV supplémentaires offerts par ses grands bâtiments occupés, le cas échéant.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie !

Bâtiments

Un joueur ne peut pas construire deux fois le même bâtiment.

Les bâtiments occupés sont les seuls dont l'effet est utilisable.

- Le chiffre blanc dans l'hexagone bleu en haut à droite de chaque carte Bâtiment indique combien de points de victoire ce bâtiment rapporte à la fin de la partie, qu'il soit occupé ou non.
- Le chiffre ou nombre visible dans le cercle gris en haut à droite de la carte indique le coût du bâtiment.

PETITS BÂTIMENTS DE PRODUCTION

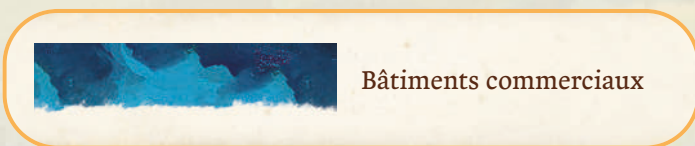


Les bâtiments de production permettent de produire des Fruits, du Sucre, du Tabac et du Café durant la phase du Producteur.

Pour pouvoir produire des marchandises, les joueurs ont besoin d'avoir une Plantation et le bâtiment de production correspondant, et tous deux doivent être occupés :

- *Petite/Grande exploitation de Fruits* : permet de produire des Fruits avec des Plantations de Fruits (bandeau vert).
- *Petite/Grande raffinerie de Sucre* : permet de produire du Sucre avec des Plantations de Sucre (bandeau gris clair).
- *Grand séchoir à Tabac* : permet de produire du Tabac avec des Plantations de Tabac (bandeau marron).
- *Grande brûlerie de Café* : permet de produire du Café avec des Plantations de Café (bandeau noir).
- Le Maïs n'a pas de bâtiment de production associé ; il est directement produit à partir des Plantations : chaque Plantation de Maïs (bandeau jaune) occupée produit 1 caisse de Maïs durant la phase du Producteur.

PETITS BÂTIMENTS COMMERCIAUX



Les bâtiments commerciaux offrent à leurs propriétaires des effets spécifiques faisant exception aux règles normales du jeu. On peut les utiliser soit durant une phase spécifique, comme indiqué par l'icône visible en dessous à gauche du nom du bâtiment, soit à la fin de la partie. L'effet d'un bâtiment n'est disponible que si celui-ci est occupé.

Il n'est JAMAIS obligatoire d'utiliser les effets de vos bâtiments, qui confèrent juste, le plus souvent, un bonus lors de l'action d'une phase (sauf indication contraire).

Par exemple : à condition d'être occupé, un Petit entrepôt vous permet de stocker toutes vos caisses de la marchandise de votre choix durant la phase du Capitaine (en plus de la caisse que vous pouvez stocker sur votre plateau individuel).

Bâtiments de production



Le Maïs n'a aucun bâtiment de production associé.

Bâtiments commerciaux

Ces bâtiments offrent des effets spécifiques faisant exception aux règles normales du jeu. Ces effets sont facultatifs, rien ne vous oblige à les utiliser.

Petit marché

Durant la phase du Marchand, si le propriétaire d'un *Petit marché* occupé vend une marchandise à la Maison de commerce, il gagne 1 pièce supplémentaire.

Exemple : le Marchand possède un Petit marché occupé. S'il vend 1 caisse de Maïs (d'une valeur de base de 0 pièce), il gagne 2 pièces, une grâce à son privilège et l'autre grâce à son Petit marché.

Dépôt de matériaux

Durant la phase du Paysan, le propriétaire d'un *Dépôt de matériaux* occupé peut, s'il le souhaite, prendre une tuile Carrière au lieu d'une tuile Plantation.

Notez que cela ne lui permet pas de prendre une deuxième Carrière s'il est le Paysan pour ce tour, pas plus que lorsqu'il utilise l'effet de l'*Hacienda*.

Hacienda

Durant la phase du Paysan, le propriétaire d'une *Hacienda* occupée peut piocher 1 tuile Plantation dans le sac des Plantations avant de jouer son action.

Si le joueur décide d'utiliser cet effet, il doit immédiatement placer la tuile Plantation qu'il vient de piocher sur une case Parcelle de son plateau individuel (il ne peut pas la défausser). Ensuite, et ensuite seulement, il joue l'action de la phase du Paysan.

Remarque : si le propriétaire de l'Hacienda possède également un Dépôt de matériaux occupé, il ne peut PAS prendre une tuile Carrière à la place de la tuile Plantation que lui rapporte l'Hacienda.

Petit entrepôt

Au terme de la phase du Capitaine, durant le stockage des marchandises, le propriétaire d'un *Petit entrepôt* occupé peut stocker toutes ses caisses d'un type de marchandise au choix, en plus de la caisse qu'il est possible de stocker sur son plateau individuel.

Le propriétaire du *Petit entrepôt* doit tout de même charger autant de caisses de marchandises que possible à bord des navires lors de la phase du Capitaine.

Hôpital

Durant la phase du Paysan, si le propriétaire d'un *Hôpital* occupé gagne une tuile Plantation ou Carrière, il peut prendre 1 ouvrier dans la réserve (pas au niveau du Bureau d'embauche) et le placer sur la tuile qu'il vient de gagner.

Il ne peut pas placer cet ouvrier sur une autre tuile. S'il ne reste plus d'ouvriers dans la réserve, il peut prendre son ouvrier supplémentaire au Bureau d'embauche (s'il n'y a plus d'ouvriers au Bureau d'embauche non plus, il n'est pas possible d'utiliser l'effet de l'*Hôpital*).

Remarque : si le propriétaire de l'Hôpital possède également une Hacienda occupée, il peut placer son ouvrier supplémentaire sur l'une des deux tuiles gagnées grâce aux effets des deux bâtiments, au choix. Mais notez qu'il ne gagne pas un second ouvrier.

Compagnie

Durant la phase du Marchand, le propriétaire d'une *Compagnie* occupée peut, s'il le souhaite, vendre un type de marchandise qui se trouve déjà à la Maison de commerce, mais il n'a toujours pas la possibilité d'en vendre plus d'une caisse. De plus, si la Maison de commerce est déjà pleine, il est impossible d'utiliser cet effet.

Exemple : s'il y a une caisse de Sucre dans la Maison de commerce et qu'un joueur possède une Compagnie occupée, il a la possibilité de vendre une autre caisse de Sucre à la Maison de commerce. Par la suite, si un autre joueur possédant lui aussi une Compagnie occupée le souhaite, il a également la possibilité de vendre une caisse de Sucre à la Maison de commerce.



+1 pièce chaque fois que vous réalisez une vente.



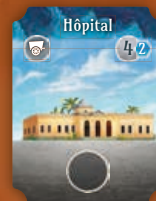
Vous pouvez prendre une tuile Carrière au lieu d'une tuile Plantation.



Vous pouvez piocher une tuile Plantation dans le sac avant d'en prendre une sur le plateau principal.



Permet de stocker toutes les caisses d'un type de marchandise.



Les tuiles Terrain gagnées donnent également droit à 1 ouvrier pris dans la réserve.



Vous pouvez vendre un type de marchandise déjà présent à la Maison de commerce.

Grand marché

Durant la phase du Marchand, si le propriétaire d'un *Grand marché* occupé vend une marchandise à la Maison de commerce, il gagne 2 pièces supplémentaires.

Remarque : ce bonus se cumule à celui du Petit marché, pour un total de 3 pièces supplémentaires gagnées quand on possède les deux.

Grand entrepôt

Au terme de la phase du Capitaine, durant le stockage des marchandises, le propriétaire d'un *Grand entrepôt* occupé peut stocker toutes ses caisses de 2 types de marchandises au choix, en plus de la caisse qu'il est possible de stocker sur son plateau individuel.

Le propriétaire du *Grand entrepôt* doit tout de même charger autant de caisses de marchandises que possible à bord des navires lors de la phase du Capitaine.

Remarque : si le propriétaire du Grand entrepôt possède également un Petit entrepôt occupé, il peut stocker toutes ses caisses de 3 types de marchandises différents au terme de la phase du Capitaine, en plus de la caisse stockable sur son plateau individuel.

Usine

Durant la phase du Producteur, si le propriétaire d'une *Usine* occupée produit plus d'un type de marchandise (quel que soit le nombre de caisses produit), il gagne également des pièces. S'il produit 2 types de marchandises, il gagne 1 pièce. S'il produit 3 types de marchandises, il gagne 2 pièces. S'il en produit 4 types, il gagne 3 pièces. Et enfin, s'il produit tous les types de marchandises, il gagne 5 pièces.

Exemple : un joueur possède une Usine occupée et, pendant la phase du Producteur, il produit 3 caisses de Maïs, 1 caisse de Café et 2 caisses de Fruits. Ayant produit 3 types de marchandises différents, il gagne 2 pièces.

École

Durant la phase du Bâtisseur, si le propriétaire d'une *École* occupée construit un bâtiment, il peut prendre 1 ouvrier dans la réserve (pas au Bureau d'embauche) et le placer sur la tuile Bâtiment qu'il vient de poser sur son plateau individuel.

Notez que le joueur ne gagne qu'un seul ouvrier même s'il construit un bâtiment offrant plusieurs emplacements pour ouvrier. S'il n'y a plus d'ouvriers dans la réserve, il peut le prendre au Bureau d'embauche. En revanche, s'il n'y a plus d'ouvriers au Bureau d'embauche non plus, il n'est plus possible d'utiliser l'effet de l'*École*.

Port

Durant la phase du Capitaine, le propriétaire d'un *Port* occupé gagne 1 PV supplémentaire chaque fois qu'il charge des marchandises à bord d'un navire (et ce, quel que soit le nombre de marchandises chargées).

Exemple : le propriétaire d'un Port occupé et d'un Quai privé occupé peut seulement charger 3 de ses 5 caisses de Tabac à bord d'un navire, car ce dernier était déjà partiellement chargé.

Le navire est désormais plein, et le joueur gagne 3 + 1 PV. Plus tard, toujours durant la même phase du Capitaine, il charge 2 caisses de Sucre à bord d'un autre navire (soit 2 + 1 PV). Enfin, il utilise son Quai privé pour charger ses 2 caisses de Tabac restantes à bord de son navire personnel, ce qui lui rapporte 2 + 1 PV. Autrement dit, en une seule phase du Capitaine, son Port occupé lui a permis de gagner 3 PV supplémentaires.

Quai privé

Tout joueur construisant un *Quai privé* gagne aussitôt un jeton de navire personnel. Par la suite, à tout moment durant la phase du Capitaine, le propriétaire d'un *Quai privé* occupé peut choisir de charger toutes ses caisses d'un seul type de marchandise, non pas à bord de l'un des trois navires de transport communs, mais à bord de son navire personnel. Dans ce cas, il gagne également 1 PV par caisse chargée.

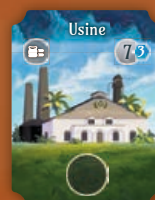
Le navire personnel peut être utilisé à tout moment de la phase du Capitaine, mais une seule fois seulement au cours de la phase. Vous pouvez charger à son bord n'importe quel type de marchandise (y compris des marchandises se trouvant déjà à bord de l'un des navires de transport commun), mais vous devez à chaque fois charger **toutes** vos



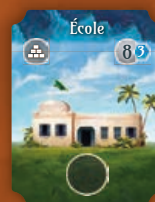
Vous gagnez 2 pièces chaque fois que vous réalisez une vente.



Permet de stocker toutes les caisses de 2 types de marchandises distincts.



Vous gagnez 1/2/3/5 pièces si vous produisez 2/3/4/5 types de marchandises différents.



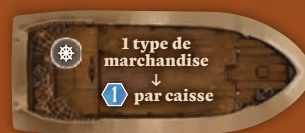
Tous les bâtiments que vous construisez viennent avec 1 ouvrier de la réserve.



Vous gagnez 1 PV chaque fois que vous chargez des marchandises sur un navire, quel qu'il soit.



Vous gagnez un jeton de navire personnel à bord duquel vous pouvez charger toutes les caisses d'un type de marchandise (une fois par phase du Capitaine).



caisses de ce type de marchandise (il n'y a pas de limite au nombre de caisses qu'un navire personnel peut contenir). Toutes les caisses se trouvant à bord d'un navire personnel sont remises dans la réserve au terme de la phase du Capitaine.

GRANDS BÂTIMENTS COMMERCIAUX

Les grands bâtiments que vous placez sur votre plateau individuel vous rapportent chacun 4 PV à la fin de la partie, voire plus s'ils sont occupés à ce moment, en fonction de leur effet. Chacun d'entre eux occupe 2 emplacements sur votre plateau mais est considéré comme un seul bâtiment.

Caserne de pompiers

Au terme de la partie, le propriétaire d'une *Caserne de pompiers* occupée marque 1 PV par petit bâtiment de production (*Petite exploitation de Fruits* ou *Petite raffinerie de Sucre*) situé sur son plateau individuel, et 2 PV par grand bâtiment de production (*Grande exploitation de Fruits*, *Grande raffinerie de Sucre*, *Grand séchoir à Tabac* ou *Grande brûlerie de Café*) qu'il possède.

Exemple : à la fin du jeu, le propriétaire d'une Caserne de pompiers occupée a également une Petite exploitation de Fruits, une Grande exploitation de Fruits, une Grande brûlerie de Café et une Grande raffinerie de Sucre. Grâce à la Caserne de pompiers, tous ces bâtiments de production lui rapportent $1 + 2 + 2 + 2 = 7$ PV supplémentaires.

Résidence

À la fin de la partie, tout propriétaire d'une *Résidence* occupée gagne des PV en fonction du nombre de tuiles Terrain qu'il possède : 4 PV pour 1-9 tuiles, 5 PV pour 10 tuiles, 6 PV pour 11 tuiles, et enfin, 7 PV pour 12 tuiles.

Forteresse

À la fin de la partie, tout propriétaire d'une *Forteresse* occupée gagne 1 PV par tranche de 3 ouvriers qu'il possède.

Exemple : au terme de la partie, un joueur ayant une Forteresse occupée totalise 22 ouvriers entre ses tuiles Plantation ou Carrière, ses bâtiments et son portrait. Cela lui permet de gagner 7 PV supplémentaires.

Maison des douanes

À la fin de la partie, tout propriétaire d'une *Maison des douanes* occupée marque 1 PV par tranche de 4 PV sur le total des jetons qu'il a gagnés au cours de la partie. Cet effet ne s'applique pas aux PV gagnés durant le décompte final (tels que ceux que rapportent les bâtiments ou les bonus dus à l'effet des grands bâtiments).

Exemple : au terme de la partie, un joueur ayant une Maison des douanes occupée compte les points de victoire de ses jetons et arrive à un total de 30 PV. Grâce à sa Maison des douanes, cela lui vaut 7 PV de plus.

Palais du gouverneur

À la fin de la partie, tout propriétaire d'un *Palais du gouverneur* occupé marque 1 PV de plus pour chaque bâtiment qu'il possède sur son plateau individuel, *Palais du gouverneur* compris.

Exemple : au terme de la partie, le propriétaire d'un Palais du gouverneur occupé possède également un Dépôt de matériaux, un Hôpital, un Grand marché, une Usine, une École et une Maison des douanes. Il gagne donc un bonus de 7 PV.



Vous gagnez 1/2 PV par petit/grand bâtiment de production que vous possédez.



Vous gagnez 4/5/6/7 PV si vous avez 1-9/10/11/12 tuiles Terrain.



+1 PV par tranche de 3 ouvriers que vous possédez.



+1 PV par tranche de 4 PV en totalisant vos jetons de PV.



+1 PV par bâtiment commercial que vous possédez.



PARTIE À 2 JOUEURS

Vous trouverez ci-dessous les règles d'origine de Puerto Rico 1897 pour deux joueurs. De plus, cette Édition spéciale vous propose une nouvelle façon de jouer à deux, en ajoutant un Puertoma, un joueur virtuel, qui vous offrira davantage d'interactions et rendra vos parties plus intenses. Vous trouverez ces règles page 33.

Si vous décidez de jouer à la version classique du jeu à deux, les règles restent les mêmes que dans le jeu de base, à quelques modifications près :

MISE EN PLACE

- Placez seulement 1 bâtiment commercial de chaque type et 2 bâtiments de production de chaque type sur le plateau des bâtiments. Retirez les autres de la partie.
- Utilisez les plateaux à PV et ouvriers pour 2 joueurs (65 PV et 42 ouvriers)
- Prenez 2 ouvriers (autant que le nombre de joueurs) dans la réserve et placez-les au niveau du Bureau d'embauche.
- Retirez 3 tuiles Maïs, Fruits, Sucre, Tabac, Café et Carrière du jeu (ôtez-les du plateau des ressources). Puis, piochez aléatoirement 3 tuiles Plantation (une de plus que le nombre de joueurs) et placez-les sur le plateau principal.
- Utilisez 7 tuiles Personnage (toutes sauf 1 Aventurier).
- N'utilisez que 2 navires de transport, avec les ponts portant les mentions 4 et 6.
- Retirez 2 caisses de chaque type de marchandise de la partie.
- Chaque joueur prend 1 plateau individuel, 3 pièces et 1 tuile Plantation (1 tuile Plantation de Fruits pour le premier joueur, 1 tuile Plantation de Maïs pour le second).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le Gouverneur choisit la première tuile Personnage et la partie commence comme lors d'une partie normale, si ce n'est qu'à 2 joueurs, chacun sélectionne un total de 3 tuiles Personnage par tour. Le Gouverneur prend donc un premier Personnage, accomplit l'action associée et bénéficie du privilège, après quoi l'autre joueur effectue à son tour l'action. Puis, le deuxième joueur choisit un Personnage, accomplit l'action et use du privilège, et le premier joueur fait à son tour l'action. Poursuivez de la sorte jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné et joué 3 Personnages, ce qui marque la fin du tour. Le Gouverneur place alors 1 pièce de la réserve sur la tuile Personnage non choisie, les deux joueurs reposent leurs tuiles sur le plateau principal, et le symbole du Gouverneur change de main. Cela fait, un nouveau tour commence.

EXTENSIONS ET RÈGLES ALTERNATIVES

EXTENSION I : NOUVEAUX BÂTIMENTS

Les règles restent les mêmes que celles du jeu de base, sauf pour ce qui suit :


MISE EN PLACE

Retirez tous les bâtiments commerciaux du plateau des bâtiments, mais laissez-y tous les bâtiments de production (ils restent les mêmes dans toutes les parties).

Puis, le premier joueur sélectionne un bâtiment commercial parmi tous ceux qui sont disponibles (petits et grands bâtiments du jeu de base, ainsi que de toutes les extensions que vous souhaitez ajouter) et le place à un emplacement vide du plateau, en veillant à ce que le coût du bâtiment corresponde à ce qui est indiqué sur le plateau pour cet emplacement. Si vous choisissez un petit bâtiment commercial, placez ses deux tuiles au même emplacement.

C'est ensuite au deuxième joueur de choisir un bâtiment commercial et de le placer à l'endroit approprié du plateau. Continuez ainsi jusqu'à ce que le plateau des bâtiments soit totalement rempli et remettez les bâtiments restants dans la boîte.

Remarque : cela signifie que certains bâtiments sont mutuellement exclusifs. Il est ainsi impossible d'avoir à la fois un Grand entrepôt et un Petit quai privé dans la même partie, tous deux coûtant 6 pièces.

Tous les bâtiments de l'extension I : Nouveaux bâtiments sont signalés par le symbole  , en bas à droite de leur tuile.

PETITS BÂTIMENTS COMMERCIAUX

Canal

Durant la phase du Producteur, si le propriétaire d'un *Canal* occupé produit au moins 1 caisse de Fruits à l'aide d'une *Grande exploitation de Fruits*, il prend 1 caisse de Fruits supplémentaire. De la même manière, s'il produit au moins 1 caisse de Sucre à l'aide d'une *Grande raffinerie de Sucre*, il prend 1 caisse de Sucre supplémentaire.

Le *Canal* est sans effet avec une *Petite exploitation de Fruits* ou une *Petite raffinerie de Sucre*.

Scierie

Si le propriétaire d'une *Scierie* occupée gagne une tuile *Plantation*, il peut choisir de la placer côté verso (auquel cas elle devient une tuile *Forêt*) sur l'une de ses cases *Parcelle*. Les tuiles *Forêt* ne peuvent pas être occupées par les ouvriers, et elles confèrent uniquement un bonus à l'effet de la *Scierie*.

Durant la phase du Bâtisseur, le propriétaire d'une *Scierie* occupée paie 1 pièce de moins toutes les 2 tuiles *Forêt* qu'il possède. Cette réduction se combine avec le privilège du Bâtisseur et la réduction offerte par les *Carrières*. Il n'y a pas de limite au nombre de *Forêts* qu'un joueur peut avoir.

Une fois une tuile *Plantation* posée, il n'est plus possible de la convertir en *Forêt* (et vice versa).

Exemple : un joueur possède une Scierie occupée, 4 Forêts, 2 Carrières occupées, et c'est également le Bâtisseur. Il décide de construire un Grand entrepôt, bâtiment à 3 PV coûtant 6 pièces. Grâce à ses multiples réductions, il ne paie que 1 pièce (6 - 2 pour les Forêts, - 2 pour les Carrières, - 1 grâce au privilège du Bâtisseur). Si le propriétaire d'une Scierie occupée possède également :

- Une *Hacienda* occupée : il peut regarder la tuile piochée dans le sac des *Plantations* avant de décider s'il souhaite l'utiliser comme *Forêt* ou non.
- Une *Hacienda* et/ou *Maison d'édition* occupée : il peut décider, pour chaque tuile *Plantation* qu'il gagne, s'il souhaite ou non la transformer en *Forêt*.
- Un *Hôpital* occupé : s'il a seulement gagné une *Forêt* durant cette phase du *Paysan*, il place l'ouvrier gagné grâce à l'*Hôpital* sur le portrait de son plateau individuel. S'il a gagné une autre tuile *Terrain* qui ne soit pas une *Forêt*, l'ouvrier doit être posé dessus.

Marché noir

Durant la phase du Bâtisseur, le propriétaire d'un *Marché noir* occupé peut réduire le coût d'un bâtiment qu'il souhaite acheter d'un maximum de 3 pièces en remettant 1 ouvrier, 1 caisse de marchandise, quelle qu'elle soit, et/ou 1 PV dans la réserve. Chacune de ces ressources remises dans la réserve réduit le prix d'achat de 1 pièce. Notez qu'il n'est possible d'utiliser le *Marché noir* que si vous n'avez pas assez de pièces pour acheter la tuile une fois toutes les autres réductions appliquées (si vous l'utilisez, il ne peut pas vous rester d'argent une fois votre achat réalisé).

Remarque : il n'est pas possible de remettre dans la réserve l'ouvrier occupant le Marché noir pour bénéficier de cet effet.

Hangar

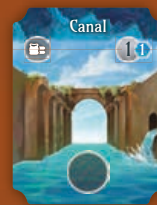
À la fin de la phase du Capitaine, durant le stockage des marchandises, le propriétaire d'un *Hangar* occupé peut y entreposer jusqu'à 3 caisses supplémentaires de marchandises de n'importe quel type.

Il est tout de même obligé de charger autant de caisses que possible à bord des navires lors de la phase du Capitaine.

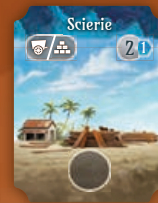
Bohio


Les ouvriers assignés à un *Bohio*, ou maison collective, peuvent être déplacés à tout moment jusqu'à n'importe quel emplacement d'ouvrier des tuiles *Bâtiment* ou *Terrain*. Dans ce cas, l'effet du bâtiment ainsi occupé devient immédiatement utilisable, si possible. L'ouvrier doit ensuite obligatoirement rester sur sa nouvelle tuile, au moins jusqu'à la prochaine phase du *Recruteur*.


Si un joueur a 2 ouvriers sur son *Bohio*, il n'est pas obligé de les déplacer en même temps.



Votre *Grande exploitation de Fruits* et votre *Grande raffinerie de Sucre* produisent 1 caisse de marchandise supplémentaire.

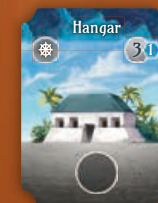


 : vous gagnez 1 tuile *Plantation* que vous placez du côté verso (*Forêt*).

 : vous payez 1 pièce de moins toutes les 2 *Forêts* que vous possédez.



Si vous ne pouvez pas acheter un bâtiment, remettez 1 ouvrier, 1 caisse de marchandise et/ou 1 PV dans la réserve pour payer 1 pièce de moins par ressource rendue.



Permet de stocker jusqu'à 3 caisses de marchandises au choix.



Vous pouvez, à tout moment, prendre les ouvriers de votre *Bohio* pour les mettre sur des emplacements d'autres tuiles.

Exemple : au terme de la phase du Capitaine, le joueur déplace 1 ouvrier de son Bohio à son Petit entrepôt, qu'il utilise immédiatement pour stocker son surplus de marchandises. Le joueur choisit ensuite la tuile Marchand quand c'est à lui de jouer, et il déplace le second ouvrier de son Bohio pour l'assigner à sa Maison d'édition, ce qui lui permet de bénéficier deux fois du privilège du Marchand.

Comptoir commercial

Durant la phase du Marchand, le propriétaire d'un *Comptoir commercial* occupé peut, s'il le souhaite, remettre 1 caisse (même d'une marchandise présente à la Maison de commerce) à la réserve au lieu de la vendre à la Maison de commerce pour gagner sa valeur en pièces. Si le Marchand remet 1 caisse de marchandise dans la réserve de la sorte, il récupère sa valeur normale et gagne 1 pièce supplémentaire.

Remarque : remettre une caisse à la réserve ne signifie pas la vendre, aussi cela ne permet-il pas de bénéficier de l'effet du Petit marché ou du Grand marché, le cas échéant.

Église

Le propriétaire d'une *Église* occupée gagne 1 PV supplémentaire quand il construit un petit bâtiment valant 2 ou 3 PV, et 2 PV supplémentaires quand il construit un grand bâtiment. Il ne bénéficie pas de cet effet lors de la construction de l'*Église*.

Petit quai privé

Après avoir construit un *Petit quai privé*, son propriétaire gagne un jeton de navire personnel. Par la suite, à tout moment durant la phase du Capitaine, il peut décider de charger autant de caisses qu'il veut (y compris de types de marchandises différents) à bord de son navire personnel plutôt que sur le pont d'un navire de transport commun. Dans ce cas, il gagne 1 PV toutes les 2 caisses chargées.

Vous pouvez choisir quand utiliser votre navire personnel lors de la phase du Capitaine, mais vous ne pouvez vous en servir qu'une seule fois par phase. Vous pouvez charger autant de caisses que vous le souhaitez à bord de votre navire personnel (y compris de plusieurs types de marchandises différents ou de types de marchandises déjà présents à bord des autres navires), toutes ces caisses étant remises dans la réserve à la fin de la phase du Capitaine.

Remarque : le propriétaire d'un Petit quai privé occupé et d'un Quai privé occupé peut utiliser les deux au cours d'une même phase du Capitaine.

Phare

Durant la phase du Capitaine, le propriétaire d'un *Phare* occupé gagne 1 pièce chaque fois qu'il charge des marchandises à bord d'un navire (et ce, quel que soit le nombre de caisses chargé). Si le joueur est le Capitaine, il gagne également 1 pièce supplémentaire au début de la phase, et ce qu'il charge ou non des marchandises à bord d'un navire.

Distillerie

Durant la phase du Producteur, le propriétaire d'une *Distillerie* occupée gagne des pièces en fonction du nombre de caisses qu'il produit d'un certain type de marchandise. Il sélectionne le type de marchandise (Maïs excepté) dont il produit le plus de caisses (en comptant la marchandise supplémentaire gagnée grâce au privilège du Producteur, le cas échéant) et gagne 1 pièce de moins que le nombre de caisses produit.

Exemple : un joueur possède une Distillerie occupée et, pendant la phase du Producteur, il produit 6 caisses de Sucre. Du coup, sa Distillerie lui rapporte 5 pièces, qu'il prend dans la réserve.

(TOUS) Maison d'édition

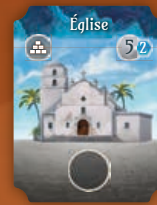
Quand le propriétaire d'une *Maison d'édition* occupée choisit un Personnage, le privilège que ce dernier lui confère est doublé, à une restriction près :

Si le joueur choisit le Paysan, il a le choix entre prendre une tuile Plantation ou une tuile Carrière au début de son tour. Puis, une fois que tous les autres joueurs ont pris leur tuile Plantation, le Paysan propriétaire de la *Maison d'édition* occupée peut choisir

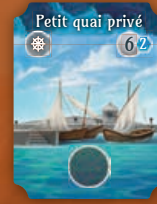


Au lieu de vendre une caisse, remettez-la dans la réserve pour gagner sa valeur en pièces.

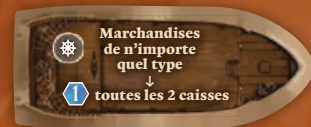
Privilège : si vous remettez une caisse dans la réserve, vous gagnez 1 pièce.



Vous gagnez 1 PV en construisant un bâtiment d'une valeur de 2 ou 3 PV, et 2 PV pour un bâtiment à 4 PV.



Vous gagnez un jeton de navire personnel à bord duquel vous pouvez charger toutes les caisses d'un type de marchandise (une fois par phase du Capitaine).



Vous gagnez 1 pièce supplémentaire chaque fois que vous chargez des marchandises à bord d'un navire.

Privilège : vous gagnez 1 pièce.



Vous gagnez X-1 pièce(s) lorsque vous produisez X caisse(s) d'une marchandise autre que du Maïs.

une tuile Plantation parmi celles qui restent sur le plateau principal (il ne peut pas prendre une tuile Carrière comme deuxième utilisation de son privilège).

Si le propriétaire de la *Maison d'édition* occupée choisit le Producteur comme Personnage, il peut prendre 2 caisses de types de marchandises qu'il a produits durant ce tour (soit toutes deux du même type, soit de deux types différents).

Remarque : si le Paysan possède une Maison d'édition et un Hôpital occupés, il peut placer son ouvrier supplémentaire sur l'une des deux tuiles qu'il ajoute à ses cases Parcelle durant ce tour. Il ne gagne pas un second ouvrier supplémentaire.

S'il possède une Maison d'édition et un Dépôt de matériaux occupés, le Paysan peut prendre une tuile Carrière comme deuxième tuile gagnée grâce à son privilège.

Manufacture

Au début de la phase du Capitaine, avant de charger la moindre caisse de marchandise à bord d'un navire, le propriétaire d'une *Manufacture* occupée gagne des PV en fonction du nombre de caisses qu'il possède (+ 1 PV toutes les 2 caisses de marchandises identiques sur son plateau individuel).

Exemple 1 : le propriétaire d'une Manufacture occupée possède 3 caisses de Maïs, 2 caisses de Fruits et 1 caisse de Café. Sa Manufacture lui rapporte donc 2 PV : 1 pour son Maïs et 1 pour ses Fruits.

Exemple 2 : un autre joueur propriétaire d'une Manufacture occupée possède 4 caisses de Maïs et 2 caisses de Café. Sa Manufacture lui rapporte 3 PV : 2 pour son Maïs et 1 pour son Café.

GRANDS BÂTIMENTS COMMERCIAUX

Monument

À la fin de la partie, un *Monument* rapporte 8 PV au lieu de 4, mais il n'a pas le moindre effet en cours de jeu.

Remarque : bien que le Monument vaille 8 PV, lorsque le propriétaire d'une Église occupée le construit, il lui rapporte 2 PV supplémentaires, comme tous les autres grands bâtiments.

Cathédrale

À la fin de la partie, le propriétaire d'une *Cathédrale* occupée marque des points de victoire supplémentaires toutes les 3 tuiles Terrain identiques qu'il possède. Une série de 3 tuiles identiques lui rapporte 1 PV ; 2 séries lui valent 3 PV, 3 séries lui rapportent 6 PV, et enfin, 4 séries de 3 tuiles identiques lui rapportent 10 PV.

Exemple : au terme de la partie, le propriétaire de la Cathédrale a 6 Forêts, 3 Carrières, 2 Plantations de Maïs et 1 Plantation de Café. Cela fait 3 séries de 3 tuiles identiques, soit 6 PV supplémentaires.

EXTENSION II : LES BOURGEOIS

Les règles restent les mêmes que celles du jeu de base, sauf pour ce qui suit :


MISE EN PLACE

Retirez tous les bâtiments commerciaux du plateau des bâtiments, mais laissez-y tous les bâtiments de production (ils restent les mêmes dans toutes les parties).

Puis, le premier joueur sélectionne le *Grand atelier de couture* ou un bâtiment commercial parmi tous ceux qui sont disponibles (petits et grands bâtiments du jeu de base, ainsi que de toutes les extensions que vous souhaitez ajouter) et le place à un emplacement vide du plateau, en veillant à ce que le coût du bâtiment corresponde à ce qui est indiqué sur le plateau pour cet emplacement. Si vous choisissez un petit bâtiment commercial, placez ses deux tuiles au même emplacement.



Le **privilège** que vous confère votre Personnage est doublé.

 : la deuxième tuile Terrain que vous gagnez est forcément 1 tuile Plantation.



Au début de la phase du Capitaine :


Vous gagnez 1 PV toutes les 2 caisses du même type de marchandise que vous possédez.



Ce bâtiment n'a pas le moindre effet en jeu, mais il rapporte bien plus de PV à la fin de la partie.



Vous marquez 1/3/6/10 PV si vous avez 1/2/3/4 série(s) de 3 tuiles Terrain identiques.

Tous les bâtiments de l'extension II : Les bourgeois sont signalés par le symbole , en bas à droite de leur tuile.

Au début de la partie et à chaque fois qu'il vous faut repeupler le Bureau d'embauche, placez-y 1 ouvrier et 1 bourgeois.

Ne pas avoir la possibilité de repeupler le bureau d'embauche n'est pas une condition de fin de partie.

C'est ensuite au deuxième joueur de choisir le *Grand atelier de couture* (s'il est encore disponible) ou un bâtiment commercial et de le placer à l'endroit approprié du plateau. Continuez ainsi jusqu'à ce que le plateau des bâtiments soit totalement rempli et remettez les bâtiments restants dans la boîte.



Grand atelier de couture
(ne produit pas de marchandises mais compte comme un bâtiment de production)

Même si le *Grand atelier de couture* est considéré comme un bâtiment de production, il peut être choisi et placé à l'emplacement approprié comme n'importe quel bâtiment commercial.

Remarque : certains bâtiments sont mutuellement exclusifs. Il est ainsi impossible d'avoir à la fois un Grand entrepôt et un Petit quai privé dans la même partie, tous deux coûtant 6 pièces.

Bourgeois

Disposez le plateau à PV et ouvriers avec 20 bourgeois à côté du plateau principal.

Au début de la partie et à la fin de chaque phase du Recruteur, placez des ouvriers au Bureau d'embauche comme dans la règle normale, mais échangez à chaque fois 1 ouvrier avec 1 bourgeois tant qu'il reste des bourgeois dans la réserve.

Les bourgeois diffèrent des ouvriers sur deux points :

- Au terme de la partie, chaque bourgeois vaut 1 PV.
- Vous pouvez utiliser les bourgeois comme vous utiliseriez des ouvriers, si ce n'est que les bourgeois peuvent produire des effets différents avec certains nouveaux bâtiments, comme détaillé ci-dessous.

En dehors des règles propres à cette extension, si une règle s'applique à un ouvrier, elle s'applique également à un bourgeois.


CHANGEMENT DE CONDITION DE FIN DE PARTIE


Tomber à court d'ouvriers ne constitue plus une condition de fin de partie.

Avec cette extension, il n'y a que deux conditions de fin de partie : quand un joueur a rempli tous ses emplacements de bâtiment, ou quand il prend le dernier PV restant dans la réserve.

PETITS BÂTIMENTS COMMERCIAUX


Bureau du cadastre


 : durant la phase du Marchand, le propriétaire d'un *Bureau du cadastre* occupé par un ouvrier peut payer 1 pièce pour gagner 1 tuile Plantation piochée au hasard dans le sac et la placer sur son plateau individuel.

 : durant la phase du Marchand, le propriétaire d'un *Bureau du cadastre* occupé par un bourgeois peut défausser n'importe quelle tuile Plantation de son plateau individuel pour gagner 1 pièce. S'il y a un ouvrier ou un bourgeois sur la tuile défaussée, le joueur le conserve et le place sur son portrait.

Remarque : si le propriétaire d'un Bureau du cadastre occupé possède également une Scierie occupée, il peut regarder la tuile Plantation piochée dans le sac avant de décider s'il souhaite ou non la retourner et l'utiliser comme une Forêt.

Chapelle


 : au début de la phase du Producteur, le propriétaire d'une *Chapelle* occupée par un ouvrier gagne 1 pièce.


 : au début de la phase du Producteur, le propriétaire d'une *Chapelle* occupée par un bourgeois gagne 1 PV.

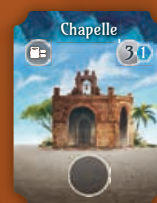



Chaque bourgeois rapporte 1 PV.




 : payez 1 pièce pour piocher 1 tuile Plantation dans le sac.


 : défaussez 1 tuile Plantation pour gagner 1 pièce.




 : vous gagnez 1 pièce.


 : vous gagnez 1 PV.


Bureau des terres

 : à la fin de la phase du Paysan, le propriétaire d'un *Bureau des terres* occupé par un ouvrier peut défausser 1 tuile Plantation ou Forêt de son plateau individuel.

 : à la fin de la phase du Paysan, le propriétaire d'un *Bureau des terres* occupé par un bourgeois gagne 2 PV s'il a moins de tuiles Terrain que les autres joueurs.

Étude notariale

 : durant la phase du Bâtitteur, le propriétaire d'une *Étude notariale* occupée par un ouvrier paie 1 pièce de moins pour acheter un petit bâtiment.

 : durant la phase du Bâtitteur, le propriétaire d'une *Étude notariale* occupée par un bourgeois paie 2 pièces de moins pour acheter un grand bâtiment.

Office des exportations

Au début de la phase du Capitaine, le propriétaire d'un *Office des exportations* occupé (que ce soit par un ouvrier ou un bourgeois) peut remettre 1 caisse de marchandise dans la réserve pour gagner 1 PV. Il peut le faire une fois par bourgeois qu'il possède, mais toutes les caisses remises de la sorte dans la réserve doivent être de type différent.

Villa

Au début de la phase du Recruteur, le propriétaire d'une *Villa* occupée (que ce soit par un ouvrier ou un bourgeois) peut prendre 1 bourgeois dans la réserve. S'il n'en reste pas, il prend 1 ouvrier à la place. S'il n'y a plus ni bourgeois ni ouvriers dans la réserve, il n'est pas possible de bénéficier de l'effet de la *Villa* (le propriétaire de la *Villa* ne peut en aucun cas prendre 1 ouvrier ou 1 bourgeois au niveau du Bureau d'embauche).

PETITS BÂTIMENTS DE PRODUCTION

Grand atelier de couture

Durant la phase du Producteur, le propriétaire d'un *Grand atelier de couture* occupé (que ce soit par un ouvrier ou un bourgeois) gagne 1 pièce par bourgeois qu'il possède.

Comme l'indique le bandeau rouge visible en haut de sa tuile, le *Grand atelier de couture* compte comme un grand bâtiment de production, par exemple pour ce qui est du décompte des points en fin de partie (voir la *Caserne des pompiers*).

Remarque : les pièces gagnées à l'aide d'un Grand atelier de couture ne sont PAS des marchandises, ce qui signifie que le privilège du Producteur ne vous permet pas de gagner une pièce supplémentaire.

GRANDS BÂTIMENTS COMMERCIAUX

Grand-place

À la fin de la partie, le propriétaire d'une *Grand-place* occupée marque 1 PV supplémentaire par bourgeois qu'il possède, ce qui lui permet donc de marquer un total de 2 PV par bourgeois, quel que soit l'endroit où ils se trouvent, sur un bâtiment, sur une tuile Terrain, ou sur son portrait.


EXTENSION III : LE CONTREBANDIER


Les règles restent les mêmes que celles du jeu de base, sauf pour ce qui suit :

Durant la mise en place de la partie, ajoutez la tuile Personnage du Contrebandier et le jeton associé sur le plateau principal.


Lorsqu'un joueur choisit le Contrebandier comme Personnage, il prend également le jeton qui va avec (lequel l'empêche par la suite de reprendre le Contrebandier tant qu'un autre joueur au moins ne l'a pas pris). Puis, le Contrebandier (et lui seul) peut accomplir l'une des quatre actions suivantes, au choix.



Après la phase du Paysan :
 : vous pouvez défausser 1 Plantation/Forêt.

 : si vous avez moins de tuiles Terrain que les autres joueurs, vous gagnez 2 PV.



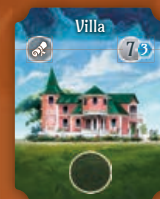
 : les petits bâtiments vous coûtent 1 pièce de moins.

 : les grands bâtiments vous coûtent 2 pièces de moins.



Au début de la phase du Capitaine :

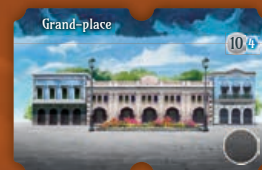
Pour chaque bourgeois que vous possédez, vous pouvez défausser 1 caisse de marchandises différentes pour gagner 1 PV.



Prenez 1 bourgeois dans la réserve.



Vous gagnez 1 pièce par bourgeois que vous possédez.



Vous gagnez 1 PV par bourgeois que vous possédez.

Attaquer un navire :

Prenez jusqu'à 3 caisses de marchandises sur le pont d'un navire de transport commun et défaussez le reste de sa cargaison.

Piller la Maison de commerce :

Remettez toutes les caisses de marchandises de la Maison de commerce dans la réserve. Chaque caisse défaussée de la sorte vous rapporte 1 PV.

Débaucher les ouvriers :

Réduisez le nombre d'ouvriers présents à la Maison d'embauche jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus qu'un par joueur. Récupérez un maximum de 3 ouvriers que vous avez retirés de la sorte et placez-les immédiatement sur des emplacements pour ouvrier libres de tuiles Terrain ou Bâtiment de votre plateau personnel. Ces ouvriers ne peuvent pas être stockés sur votre portrait. Défaussez les autres ouvriers que vous avez retirés de la Maison d'embauche.

Capturer un Personnage :

Vous capturez un Personnage en prenant sa tuile et en la posant devant vous (s'il y a des pièces posées sur cette tuile, vous les récupérez également).

Les autres joueurs peuvent toujours choisir le Personnage capturé mais, pour ce faire, ils doivent vous verser 3 pièces pour acheter sa libération. Si aucun joueur ne l'a choisi d'ici la fin du tour, jouez le Personnage normalement, en accomplissant son action et en bénéficiant de son privilège. Puis, une fois que vous l'avez fait, tous les autres joueurs effectuent également l'action du Personnage capturé dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le Contrebandidier n'est pas choisi au cours d'un tour de jeu, n'ajoutez pas de pièce sur sa tuile à la fin du tour.



Pendant la mise en place de la partie, placez la tuile Personnage du Contrebandidier sur le plateau principal, de même que le jeton associé.

Quand un joueur sélectionne le Contrebandidier comme Personnage, il a le choix entre 4 actions à accomplir.

Il prend également le jeton Contrebandidier, qui l'empêche de reprendre le Contrebandidier tant qu'un autre joueur au moins ne l'aura pas pris.

Ne placez pas de pièce sur la tuile Contrebandidier à la fin du tour.

EXTENSION IV : LE FESTIVAL

Un festival annuel est organisé à Porto Rico ! Les préparatifs sont en cours, alors, ne soyez pas en retard ! Vous allez pouvoir participer à divers jeux et compétitions, ou encore aller chercher les meilleurs ingrédients possibles pour réaliser une cuisine festive. Alors, venez faire la fête, et n'oubliez surtout pas votre tenue noire, rouge et jaune de vejigante !

MISE EN PLACE

Avant de procéder à la mise en place de la partie, placez le plateau Festival à côté du plateau principal, en choisissant le côté que vous souhaitez selon que vous préférez une disposition verticale ou horizontale.



Emplacements pour marchandises, Plantation et petit bâtiment choisis aléatoirement

Récompense gagnée en accomplissant chaque objectif



Chaque fois que vous jouez avec l'extension Festival, vous aurez des objectifs différents à accomplir. Durant la mise en place, vous allez devoir déterminer quelles marchandises, quelle tuile Plantation et quel petit bâtiment seront utilisés lors de la partie. Pour ce faire, procédez comme suit :

Plantations : prenez 1 tuile de chaque type de Plantation (Maïs, Fruits, Sucre, Tabac et Café) et piochez-en 1 au hasard parmi ces 5, que vous placerez, face visible, à l'emplacement prévu du plateau Festival. Remettez les autres tuiles Plantation dans le sac.

Marchandises : prenez 3 caisses de chaque type de marchandise (Maïs, Fruits, Sucre, Tabac, Café) et piochez-en 3 au hasard parmi ces 15, que vous placerez aux emplacements prévus à cet effet sur le plateau Festival (vous pouvez vous retrouver avec plusieurs caisses d'un même type de marchandise). Remettez les autres caisses dans la réserve.

Bâtiment : prenez 1 exemplaire de chaque tuile Bâtiment d'une valeur de 3 PV du jeu, en fonction des extensions que vous avez choisies (*Usine, École, Port* et *Quai privé* pour le jeu de base) et piochez-en 1 au hasard. Placez-la à l'endroit indiqué sur le plateau Festival et remettez les autres sur le plateau des bâtiments.

Remarque : si vous jouez également avec l'extension I et/ou l'extension II, commencez par effectuer la mise en place des bâtiments qui seront utilisés au cours de la partie, puis déterminez l'objectif du Festival.

ACCOMPLIR LES OBJECTIFS

Chaque objectif peut uniquement être rempli par le premier joueur à l'atteindre. Ils peuvent être accomplis dans n'importe quel ordre.

L'objectif en matière de Plantations est rempli dès qu'un joueur a 3 Plantations du type visible sur le plateau Festival. Ce joueur gagne alors 3 ouvriers de la réserve (ou moins si elle n'en contient pas autant), qu'il peut aussitôt placer sur n'importe quel emplacement libre de son plateau individuel ou sur son portrait. Une fois l'objectif réalisé, remettez la tuile Plantation du plateau Festival sans le sac des Plantations.

L'objectif en matière de marchandises est atteint dès qu'un joueur parvient à produire l'équivalent des 3 caisses de marchandises du plateau Festival au cours d'une seule et même phase (dans ce cas, il ne remet PAS les marchandises produites dans la réserve). Ce joueur gagne 3 PV. Remettez les caisses de marchandises du plateau Festival dans la réserve.

L'objectif pour ce qui est du bâtiment est accompli dès qu'un joueur construit le bâtiment indiqué sur le plateau Festival. Cela lui rapporte 3 PV. Remettez le bâtiment du plateau Festival sur le plateau des bâtiments.

EXTENSION V : ACTIVITÉS DU FESTIVAL

Pour pouvoir jouer avec cette extension, utilisez le plateau Festival de l'extension IV : Le festival.

Cette extension vous propose des tâches plus variées. Elle peut être utilisée conjointement à l'extension IV : Le festival.



MISE EN PLACE

Durant la mise en place, piochez 3 cartes Festival au hasard et placez-les aux endroits indiqués sur le plateau Festival. Elles représentent de nouvelles tâches que les joueurs peuvent accomplir.



Les cartes Festival ont des emplacements pour Plantations, marchandises et/ou bâtiments. Pour chaque carte, piochez les éléments correspondants et placez-les aux endroits indiqués.

RÈGLES

Le premier joueur parvenant à accomplir une tâche gagne la récompense indiquée sur la carte. Il remet les éventuelles caisses de marchandises de la carte dans la réserve, les Plantations dans leur sac, et les bâtiments sur leur plateau. Cela fait, retournez la carte dont l'objectif a été rempli ; ce dernier n'est plus accessible pour les autres joueurs.

Compléter une cargaison : cette nouvelle action est propre à cette extension. Elle signifie placer la toute dernière caisse à bord d'un navire de transport afin de compléter sa cargaison.

Remarque : comme il n'y a pas de limite au nombre de caisses que peut embarquer un navire personnel, celui-ci ne permet pas d'accomplir l'action « Compléter une cargaison ».

LISTE DES CARTES ACTIVITÉS DU FESTIVAL

Meilleure récolte : produire au moins 3 caisses d'une marchandise donnée (au cours d'une seule et même phase) pour gagner 1 ouvrier, 1 pièce et 1 PV.

Cocktail du carnaval : produire au moins 1 caisse de 3 types de marchandises différents (au cours d'une seule et même phase) pour gagner 3 pièces.

Fermeture anticipée : vendre la marchandise demandée à la Maison du commerce quand celle-ci ne peut plus accueillir qu'une seule marchandise (afin de la remplir totalement) pour gagner 2 ouvriers.

Prix des connaisseurs : avoir au moins les 3 tuiles Plantation indiquées pour gagner 3 ouvriers.

Meilleur fermier : avoir au moins 1 tuile Plantation de chacun des 2 types indiqués, et produire au moins 1 caisse de chacun des 2 types de marchandises indiqués (au cours d'une seule et même phase) afin de gagner 3 pièces.

Livraison pour le festival : durant une phase du Capitaine, charger sur les navires au moins 1 caisse d'un type de marchandise et 2 caisses d'un autre type de marchandise pour gagner 2 ouvriers et 2 PV.

Fermes jumelles : avoir au moins 2 tuiles Plantation de chacun des deux types indiqués (soit 4 tuiles si les deux tuiles indiquées sur la carte sont de même type) pour gagner 3 PV.

Paniers jumeaux : produire 2 caisses de chacun des deux types indiqués au cours d'une même phase (soit 4 caisses si les deux caisses indiquées sur la carte sont de même type) pour gagner 3 pièces.

Appareillage en grande pompe : compléter la cargaison du plus grand navire de transport à l'aide de la marchandise indiquée pour gagner 3 ouvriers.

Honneur aux pionniers : construire le petit bâtiment à 3 PV indiqué (*Usine, École, Port* ou *Quai privé* pour le jeu de base) pour gagner 3 PV.

Citoyen d'honneur : construire le grand bâtiment indiqué pour gagner 3 PV.

Appareillage en petit comité : compléter la cargaison du plus petit navire de transport à l'aide de la marchandise indiquée pour gagner 2 pièces.

EXTENSION VI : GRANDES RÉALISATIONS

Cette extension contient des cartes Grande réalisation, représentant des tâches que tous les joueurs peuvent accomplir pour marquer davantage de PV à la fin de la partie.

Elles peuvent vous donner des idées de stratégie en cours de partie et aider les nouveaux joueurs à se familiariser avec le jeu, tout en offrant aux vétérans de Puerto Rico la possibilité d'essayer de nouvelles tactiques.



MISE EN PLACE

Distribuez 4 cartes Grande réalisation, face cachée, à chaque joueur.

Chacun peut regarder ses cartes à tout moment, mais pas les montrer aux autres joueurs.

RÈGLES

Chaque carte Grande réalisation vous propose un objectif à atteindre, tout en vous indiquant le nombre de PV que vous gagnerez si vous parvenez à l'accomplir. À tout moment de la partie, quand un joueur remplit un objectif indiqué sur une carte Grande réalisation, il lui suffit de l'annoncer, puis de montrer la carte aux autres joueurs et de la glisser sous son plateau individuel en laissant juste son titre de visible, afin que sa valeur en PV soit cachée.

À la fin de la partie, chaque joueur additionne les PV de toutes ses cartes Grande réalisation accomplies et les ajoute à son score total. Les cartes Grande réalisation dont vous ne parvenez pas à remplir l'objectif ne vous valent pas de PV négatifs.


Variante : pour les joueurs expérimentés, nous vous recommandons de drafter les cartes Grande réalisation. Durant la mise en place du jeu, chaque joueur reçoit 4 cartes Grande réalisation, les regarde et en conserve une face cachée devant lui, avant de passer les trois autres à son voisin de gauche. Dans le même temps, il reçoit 3 cartes de son voisin de droite, en conserve une, et passe les deux autres sur sa gauche. Enfin, il reçoit 2 cartes de son voisin de droite, en garde une et passe la dernière à son voisin de gauche. À ce moment-là, chaque joueur a devant lui 4 cartes Grande réalisation face cachée, qui constituent les Grandes réalisations qu'il peut accomplir pendant la partie.

Compléter une cargaison : cette nouvelle action est propre à cette extension. Elle signifie placer la toute dernière caisse à bord d'un navire de transport afin de compléter sa cargaison.

Remarque : comme il n'y a pas de limite au nombre de caisses que peut embarquer un navire personnel, celui-ci ne permet pas d'accomplir l'action « Compléter une cargaison ».

RÈGLES ALTERNATIVES

Depuis de longues années, des milliers de joueurs ont disputé un nombre incalculable de parties de Puerto Rico. Au fil du temps, beaucoup d'entre eux ont mis au point des règles maison changeant légèrement le jeu. Nous avons donc décidé de vous proposer ci-dessous les variantes les plus souvent recommandées par les joueurs expérimentés de Puerto Rico.

- **Échange de coût :** au début de la partie, échangez les tuiles de l'Usine et de l'École du jeu de base avec celles qui ont une illustration alternative et qui s'ornent du symbole . Cela vous permettra de jouer une partie dans laquelle le coût de l'École sera réduit de 8 pièces à 7, le coût de l'Usine étant quant à lui augmenté de 7 pièces à 8.
- **Début alternatif :** chaque joueur commençant avec une Plantation de Maïs gagne 1 pièce de moins au début de la partie.
- **Restriction concernant le Grand atelier de couture :** le Grand atelier de couture ne peut pas rapporter plus de 3 pièces par phase.
- **Restriction concernant certaines paires de bâtiments :** vous pouvez choisir d'appliquer l'une des variantes suivantes :
 1. Au cours de la mise en place de la partie, si un joueur choisit la Villa et la place sur le plateau des bâtiments, il n'est pas possible de choisir le Grand atelier de couture, et vice versa (autrement dit, la Villa et le Grand atelier de couture ne peuvent pas être joués tous les deux dans une même partie).
 2. Au cours de la mise en place de la partie, si un joueur choisit l'Hacienda et la place sur le plateau des bâtiments, il n'est pas possible de choisir la Scierie, et vice versa (l'Hacienda et la Scierie ne peuvent pas être jouées toutes les deux dans une même partie).

PUERTOMA

MATÉRIEL



2 plateaux individuels de Puertoma



1 jeton Action



2 jetons Réserve



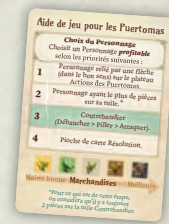
24 tuiles Capacité de Puertoma



1 plateau Actions des Puertomas



8 cartes Résolution



1 aide de jeu pour les Puertomas

APERÇU

Ce mode permet de jouer à Puerto Rico en solo, en affrontant 2 adversaires automatisés qui vous permettent de simuler une partie multijoueur. Lorsque les règles mentionnent le « nombre de joueurs », partez du principe que cela comprend les Puertomas.

Remarque : vous avez la possibilité de n'affronter qu'un seul Puertoma, mais cela risque de modifier fortement l'équilibrage du jeu, aussi ne vous le recommandons-nous pas au-delà d'une éventuelle partie d'essai afin de bien comprendre le fonctionnement des Puertomas. De la même manière, vous pouvez ajouter un Puertoma dans une partie à 3 ou 4 joueurs humains, mais encore une fois, ce n'est pas recommandé.

MISE EN PLACE

Résolvez les étapes suivantes, dans l'ordre :

- 1 Le premier joueur est toujours l'un des joueurs humains. Si vous êtes plusieurs joueurs humains, déterminez le premier joueur aléatoirement. Les Puertomas jouent après tous les joueurs humains dans l'ordre du tour. Le premier joueur prend le symbole du Gouverneur.
- 2 Procédez à la mise en place comme indiqué page 6 (en comptant le ou les Puertomas dans le nombre de joueurs), en procédant juste aux modifications suivantes :
 - a) Chaque Puertoma a son propre plateau individuel, tout comme les joueurs humains. Placez les plateaux des Puertomas comme indiqué.
 - b) Placez le plateau Actions des Puertomas près des plateaux individuels des Puertomas, en mettant le jeton Action sur la case Bâtisseur, en haut à gauche.
 - c) Mélangez les cartes Résolution et constituez une pioche, face cachée, à côté du plateau Actions des Puertomas.
- 3 Pour chaque Puertoma :
 - a) Donnez-lui un nombre de pièces de départ en fonction du nombre de joueurs.
 - b) Donnez-lui une tuile Plantation de départ en fonction du nombre de joueurs, comme dans les règles normales. Placez la tuile Plantation sur l'emplacement de tuile correspondant le plus à gauche sur le plateau individuel de chaque Puertoma.
 - c) Placez le jeton Réserve à côté du plateau individuel de chaque Puertoma.
 - d) Mélangez les tuiles de chaque Puertoma et choisissez-en une au hasard pour chaque niveau (1-4). Puis, placez-les toutes, face cachée, aux emplacements appropriés du plateau individuel de chaque Puertoma.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

NOTES D'ORDRE GÉNÉRAL

À chaque tour de jeu, les Puertomas sélectionnent un Personnage et effectuent des actions comme les joueurs humains, en considérant les règles suivantes :

- Quand un Puertoma est sur le point de choisir un Personnage, appliquez les règles ci-dessous pour déterminer ce qu'il fait.
- Sauf indication contraire, les Puertomas bénéficient normalement du privilège du Personnage qu'ils choisissent.
- Lorsque les règles mentionnent « la meilleure marchandise » ou « la meilleure Plantation » pour les Puertomas, l'ordre des marchandises et Plantations est le suivant (de la moins bonne à la meilleure) :
Maïs → Fruits → Sucre → Tabac → Café (s'il a le choix, le Puertoma commence donc par prendre du Café, puis du Tabac, etc.).



- Les Puertomas n'achètent pas de bâtiments de production, pas plus qu'ils ne les utilisent. Au lieu de cela, leurs tuiles Plantation sont considérées « actives » quand ils jouent le Producteur dès que tous les emplacements d'ouvrier de ces tuiles sont occupés.
- Quand un paquet Résolution est vide et que vous devez piocher une carte, remélangez toutes les cartes jouées pour reconstituer une pioche.

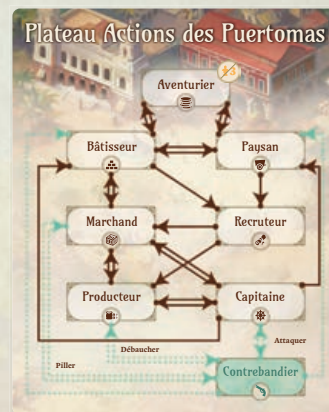
CHOIX DU PERSONNAGE POUR UN PUERTOMA

Chaque Puertoma choisit son Personnage en fonction du plateau Actions des Puertomas, qui prend en compte les actions des Puertomas.

Il le fait en se conformant aux conditions ci-dessous. Si une condition permet à un Puertoma de sélectionner plusieurs Personnages, passez à la condition suivante, en prenant uniquement les Personnages restants suite aux choix déjà réalisés.

Si une condition n'indique aucun Personnage possible pour le Puertoma, passez à la condition suivante :

1. Le Puertoma prend un Personnage relié par une flèche à la case sur laquelle se trouve le jeton Action sur le plateau Actions des Puertomas (notez que certaines flèches ne vont que dans un seul sens).
2. Si plusieurs choix sont possibles, le Puertoma prend le Personnage offrant le plus de pièces (le cas échéant).
3. Si cela ne permet toujours pas de valider le choix du Puertoma, piochez une carte Résolution et lisez-la de haut en bas. Si les conditions 1 et 2 avaient annulé tous les choix possibles, le Puertoma prend le premier Personnage indiqué sur la carte qui soit disponible et profitable (cf. ci-dessous). Si, suite aux conditions 1 et 2, le Puertoma est incapable de trancher entre plusieurs Personnages, il prend le premier *de ces Personnages* inscrit sur la carte Résolution (sans se préoccuper des autres).



Quand un Puertoma choisit un Personnage, il doit toujours en prendre un qui est à la fois **disponible** et **profitable**.

Un Personnage est considéré **disponible** si aucun joueur ne l'a pris jusque-là et si le Puertoma peut le prendre à ce tour-ci (cf. la restriction imposée au Contrebandier).

Un Personnage est considéré **profitable** pour un Puertoma en fonction des restrictions suivantes :

BÂTISSEUR	Le Puertoma a la possibilité de construire un bâtiment avec les pièces dont il dispose (en comptant le privilège du Bâtisseur, ainsi, éventuellement, que les pièces gagnées en choisissant ce Personnage ou grâce à l'une de ses tuiles Capacité).
PAYSAN	Le Puertoma peut placer l'une des tuiles Plantation disponibles sur son plateau individuel.
RECRUTEUR	Le Puertoma a au moins un emplacement d'ouvrier disponible sous une tuile Plantation sur son plateau individuel.
PRODUCTEUR	Le Puertoma peut produire des marchandises d'un type qu'il ne possède pas déjà .
MARCHAND	Le Puertoma peut vendre des marchandises pour au moins 1 pièce (en comptant le privilège du Marchand ou grâce à une tuile Capacité).
CAPITAINE	Le Puertoma a des marchandises à charger sur un ou plusieurs navires.
AVENTURIER	Toujours profitable.

Un Puertoma peut prendre le Personnage sur la case duquel se trouve le jeton Action si le nom de ce Personnage arrive avant les autres choix possibles sur la carte Résolution.

PERSONNAGES AVEC DES PIÈCES

S'il y a des pièces sur la tuile Personnage choisie par un Puertoma, celui-ci les gagne avant d'effectuer l'action du Personnage.

ACTIONS DES AUTRES PERSONNAGES

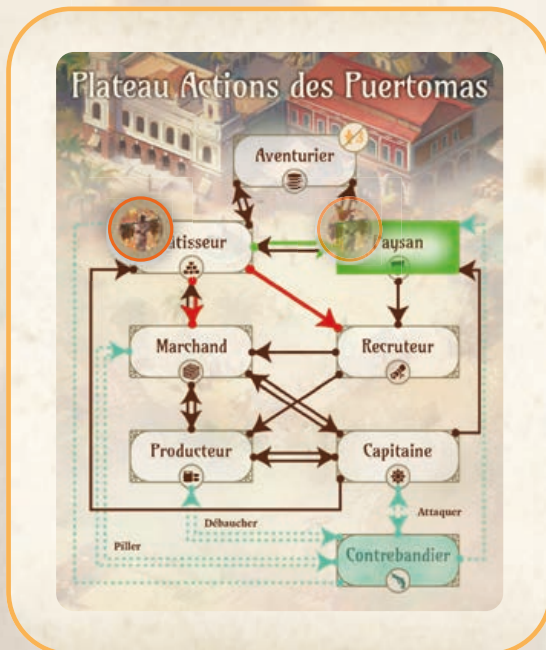
Quand un joueur humain ou l'autre Puertoma choisit un Personnage, le Puertoma accomplit l'action associée (si possible) lorsque vient son tour, en accord avec les règles normales.

DÉPLACER LE JETON ACTION

Quand un Puertoma choisit un Personnage ou effectue l'action d'un Personnage choisi par un autre joueur et que ce Personnage est **relié par une flèche** à la case où se trouve le jeton Action sur le plateau Actions des Puertomas, déplacez le jeton sur la case du nouveau Personnage, à condition que le sens de la flèche le permette (notez que certaines flèches ne vont que dans un seul sens).

Si l'action choisie n'est pas reliée par une flèche à la case où se trouve actuellement le jeton Action (ou si le Puertoma ne peut pas accomplir l'action), le jeton reste sur sa case.

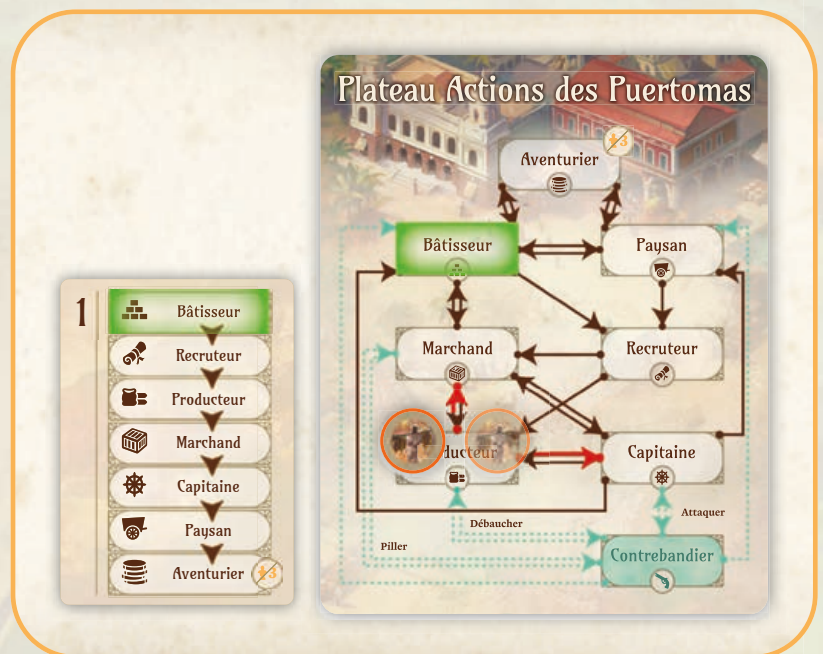
EXEMPLES DE CHOIX DE PERSONNAGE



Exemple 1 : le jeton Action se trouve sur la case Bâtitseur, et le Puertoma doit choisir un Personnage dans une partie à 3 joueurs. Il a le choix entre les divers Personnages reliés à sa case par une flèche allant dans le bon sens : Paysan, Recruteur ou Marchand (il ne peut pas prendre l'Aventurier, qui n'est pas utilisé dans les parties à 3 joueurs). Le Puertoma n'a pas de marchandises à vendre et ne peut donc pas prendre le Marchand, ce qui laisse le Paysan et le Recruteur. Il y a 1 pièce sur la tuile Paysan et aucune sur la tuile Recruteur ; le Puertoma prend donc la tuile Paysan et le jeton Action est déplacé sur la case Paysan.



Exemple 2 : le jeton Action se trouve sur la case Producteur et le Puertoma doit choisir un Personnage. Ses choix possibles sont les suivants : Marchand ou Capitaine. Il possède certaines marchandises, mais ne peut pas effectuer l'action du Marchand car il n'a pas de marchandises uniques à vendre à la Maison de commerce. Il n'a pas non plus la possibilité de prendre le Capitaine, car un autre joueur l'a déjà sélectionné durant ce tour. Aucun autre Personnage n'est relié au Producteur par une flèche allant dans le bon sens, aussi le Puertoma ignore-t-il la condition 1 et passe-t-il à la condition 2. Celle-ci indique que le Puertoma choisit le Personnage ayant le plus de pièces sur sa tuile, lequel se trouve être le Bâtitseur dans ce cas précis. Comme la case de ce dernier n'est pas reliée par une flèche à celle du Producteur, le jeton Action ne change pas de case, mais le Puertoma accomplit tout de même l'action du Bâtitseur. Si aucune tuile n'avait eu plus de pièces que les autres, vous auriez retourné une carte Résolution et le Puertoma aurait pris le premier Personnage en partant du haut qui soit à la fois disponible et profitable pour lui. Le jeton Action aurait ensuite été déplacé sur cette case si, et seulement si, elle était reliée à la case Producteur par une flèche autorisant ce déplacement.



ACTIONS DES PERSONNAGES

BÂTISSSEUR

Un Puertoma ne choisit ce Personnage que s'il peut construire un bâtiment commercial après avoir pris les pièces se trouvant sur la tuile le cas échéant et en comptant le privilège réduisant le coût de 1 pièce et les pièces qu'il peut éventuellement gagner grâce à ses tuiles Capacité débloquées.

Un Puertoma ne bénéficie jamais de la réduction du coût de construction conférée par les Carrières occupées.

Quand un Puertoma accomplit l'action du Bâtisseur, il construit toujours le bâtiment de plus haut niveau qu'il peut réaliser en fonction de ses ressources (à condition qu'il ait la place pour le mettre sur son plateau individuel et qu'il ne le possède pas déjà).

Si plusieurs bâtiments de même coût peuvent être construits par le Puertoma, choisissez-en un au hasard à l'aide des cartes Résolution.

Pour ce faire, piochez une carte Résolution et comptez entre les bâtiments concernés, de gauche à droite, encore et encore, jusqu'à arriver au chiffre visible en haut à gauche de la carte Résolution. Le Puertoma prend ce bâtiment.

Niveau : ce terme fait référence à la valeur d'un bâtiment en PV.

Lorsqu'un Puertoma construit un bâtiment, il paie son coût normalement, puis placez la tuile à l'endroit approprié de son plateau individuel en inclinant la tuile de 90°. S'il s'agit du deuxième bâtiment de ce niveau qu'il construit, placez-le au-dessus du premier. Cela débloque la capacité correspondante du Puertoma (voir ci-dessous).

Les bâtiments de niveau 4 sont l'exception qui confirme la règle : la capacité de niveau 4 du Puertoma est en effet débloquée dès qu'il construit un bâtiment de ce niveau.

DÉBLOQUER DES CAPACITÉS :

Les Puertomas ne bénéficient pas des effets des bâtiments commerciaux qu'ils ont construits.

Au lieu de cela, ils gagnent des capacités qui leur sont propres dès qu'ils construisent deux bâtiments de niveau 1, deux bâtiments de niveau 2, deux bâtiments de niveau 3 et un bâtiment de niveau 4. Lorsque cela se produit, retournez la tuile et placez-la sous la tuile Personnage appropriée du plateau principal, afin de vous rappeler que ce Puertoma a débloqué cette capacité.

Notez que les cartes Capacité des deux Puertomas sont de couleurs différentes, afin qu'il soit facile de les différencier (et de savoir lequel des deux a débloqué telle ou telle capacité). À partir du tour suivant, la capacité en question est active jusqu'à la fin de la partie.

Bâtiments de niveau 4 et jeton Réservé :

Quand un Puertoma construit son premier bâtiment durant la partie, placez un jeton Réservé sur un grand bâtiment commercial au hasard qui n'en a pas déjà un. Tous les joueurs humains peuvent encore construire ce bâtiment. Si quelqu'un le fait, déplacez le jeton Réservé sur un autre

grand bâtiment commercial choisi au hasard.

Pour choisir un bâtiment au hasard pour un Puertoma, piochez une carte Résolution et comptez entre les bâtiments concernés, de gauche à droite, encore et encore, jusqu'à arriver au chiffre visible en haut à gauche de la carte Résolution. Le Puertoma prend ce bâtiment.

Lorsqu'un Puertoma peut construire un bâtiment de niveau 4, il prend celui sur lequel se trouve son jeton Réservé. S'il s'agit de son premier bâtiment de niveau 4, piochez une carte Résolution pour sélectionner un autre grand bâtiment commercial au hasard (s'il en reste) et mettez le jeton Réservé dessus.

Remarque : dans le cas de figure, extrêmement rare, où le premier bâtiment construit par un Puertoma au cours de la partie serait de niveau 4, le Puertoma construit un bâtiment de niveau 3 à la place.

Règles additionnelles :

- Si un Puertoma est dans l'incapacité de construire quoi que ce soit, il n'effectue pas l'action.
- Si un Puertoma doit choisir un Personnage et n'a pas la possibilité de construire quoi que ce soit, le Bâtisseur n'est pas un Personnage profitable pour lui et il ne doit donc normalement pas le sélectionner.
- Si plusieurs bâtiments ayant le même coût peuvent être construits par un Puertoma, choisissez-en un aléatoirement pour lui en piochant une carte Résolution.

PAYSAN

Un Puertoma prend toujours une tuile Plantation tant qu'il reste des emplacements inoccupés sur son plateau individuel. Il peut avoir un maximum de 2 Plantations de chaque type, ainsi qu'un nombre de Carrières illimité (celles-ci étant placées dans sa zone à PV). Il choisit ses tuiles Plantation comme suit, dans l'ordre :

1. Un type de Plantation qu'il possède déjà.
2. Le meilleur type de Plantation possible parmi ses emplacements restants (du moins bon au meilleur, les types de Plantation sont : Maïs → Fruits → Sucre → Tabac → Café).
3. Une Carrière (même si le Puertoma n'a pas choisi le Paysan comme Personnage). S'il ne reste pas de Carrières, le Puertoma ne prend rien.

Placez toutes les tuiles Plantations aux emplacements appropriés sur son plateau individuel, en choisissant à chaque fois l'emplacement de gauche lorsque vous avez le choix entre deux. Placez ses jetons Carrière à l'emplacement prévu pour ses PV.

RECRUTEUR

Les Puertomas reçoivent des ouvriers normalement (y compris pour ce qui est de l'ouvrier supplémentaire pris dans la réserve en choisissant ce Personnage).

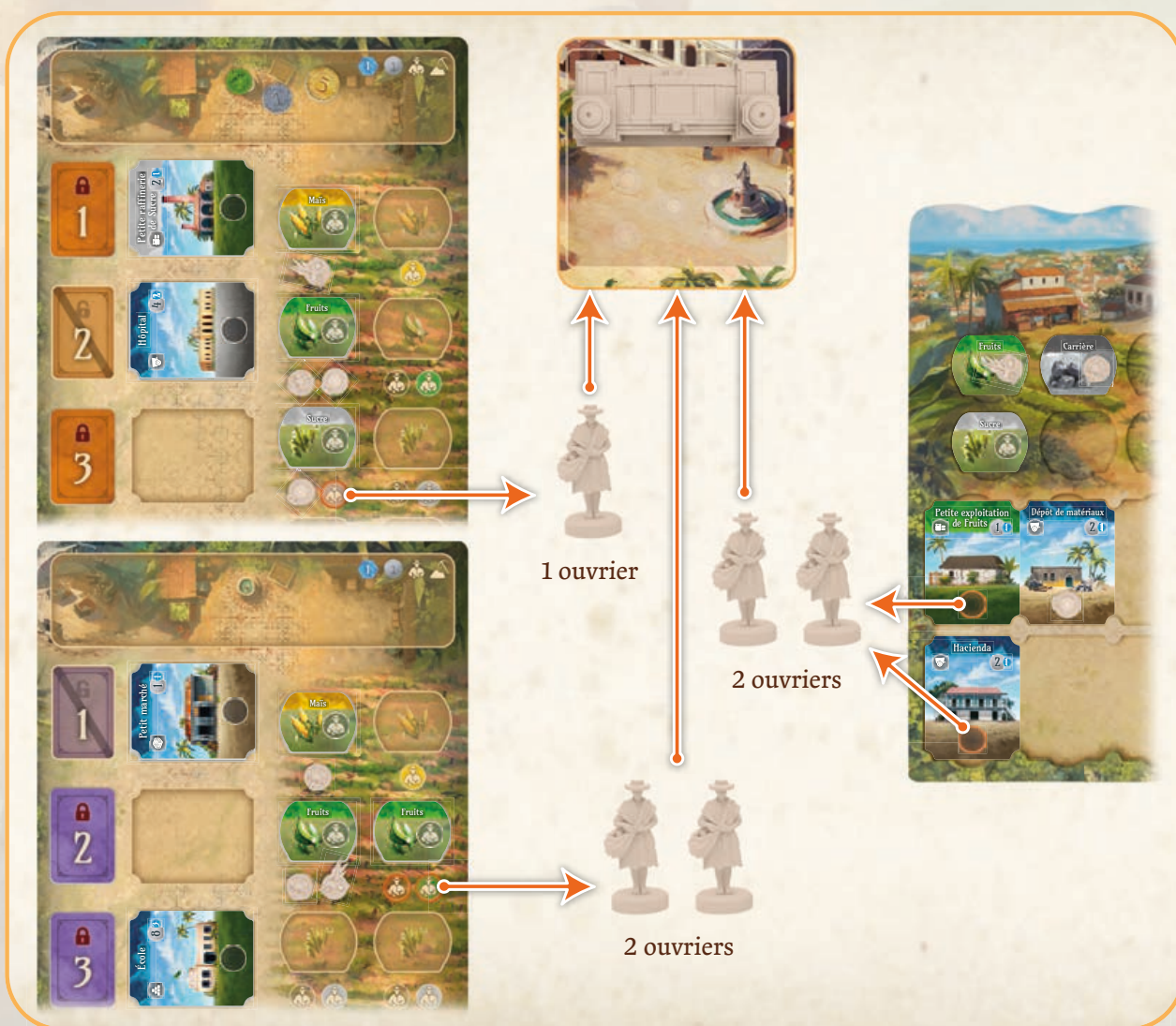
Les ouvriers des Puertomas sont placés différemment de ceux des joueurs. Des emplacements sont prévus pour eux sous les emplacements des Plantations. L'endroit où placer un nouvel ouvrier gagné est déterminé comme suit, dans l'ordre :

1. Placez l'ouvrier sur la tuile Plantation inactive ayant le moins d'emplacements d'ouvrier disponibles. En cas d'égalité, choisissez le meilleur type de Plantation parmi celles qui sont à égalité. Lorsqu'il reste plusieurs emplacements disponibles sous la Plantation inactive choisie, placez l'ouvrier sur l'emplacement le plus à gauche.
2. Si toutes les Plantations du plateau individuel du Puertoma sont actives (autrement dit, si tous leurs emplacements d'ouvrier sont occupés), les ouvriers gagnés par le Puertoma sont placés sur l'emplacement à PV ; ils lui rapporteront des points en fin de partie (ils ne seront pas déplacés vers les nouvelles Plantations gagnées lors des phases du Recruteur à venir).

Une tuile Plantation est considérée « active » dès que tous les emplacements d'ouvrier situés en dessous sont occupés.

REPEULER LE BUREAU D'EMBAUCHE

Lorsque vous devez repeupler le Bureau d'embauche, calculez le nombre d'ouvriers à ajouter comme suit : faites la somme de tous les emplacements d'ouvrier vides sur les tuiles Bâtiment des plateaux individuels de tous les joueurs humains, plus, pour chaque Puertoma, le nombre d'emplacements d'ouvrier disponibles sous la tuile Plantation qui a le plus d'emplacements disponibles (autrement dit : 0-1 s'il s'agit d'une tuile Maïs, 0-2 pour une tuile Fruits ou Sucre, ou 0-3 pour une tuile Tabac ou Café).



Exemple : lorsque vous devez repeupler le Bureau d'embauche, commencez par compter le nombre d'emplacements d'ouvrier disponibles sur les tuiles Bâtiment du plateau individuel des joueurs humains (ici, 2 sur le plateau du seul joueur humain). Puis, comptez le nombre d'emplacements d'ouvrier disponibles sous chaque tuile Plantation de chaque Puertoma. Le Puertoma A a 1 emplacement disponible sous une Plantation de Sucre (+1 ouvrier au Bureau d'embauche), tandis que le Puertoma B a 2 emplacements disponibles sous une Plantation de Fruits (+2 ouvriers au Bureau d'embauche). En cumulant ces trois chiffres, il vous faut donc rajouter un total de 5 ouvriers au Bureau d'embauche.

PRODUCTEUR

Les Puertomas reçoivent toutes les marchandises qu'ils sont capables de produire, en fonction de leurs Plantations actives. Ils n'ont pas besoin de bâtiments de production pour cela.

Si un Puertoma choisit le Personnage du Producteur, son privilège lui permet de gagner 1 ressource supplémentaire du meilleur type qu'il peut produire.

Les tuiles Plantation des Puertomas sont considérées « actives » dès que tous leurs emplacements d'ouvrier sont occupés.

MARCHAND

Les Puertomas vendent 1 caisse du meilleur type de marchandise possible, à condition que cette vente leur rapporte au moins 1 pièce (y compris le privilège de 1 pièce supplémentaire s'ils prennent ce Personnage, ainsi que les éventuels bonus provenant des capacités qu'ils ont débloquentes).

Si un Puertoma vend quoi que ce soit, il gagne le nombre de pièces correspondant.


CAPITAINE

Chaque fois qu'un Puertoma est en mesure de charger des marchandises à bord d'un navire, il choisit la marchandise dont il a le plus de caisses à charger.

- En cas d'égalité, il charge le moins bon type de marchandise possible.
- Si un Puertoma doit toujours choisir entre 2 ou 3 navires de transport après ça, il choisit celui ayant le moins d'emplacements disponibles sur son pont parmi ceux qui lui permettent de charger le plus de caisses du type de marchandise choisi.

Les Puertomas gagnent des PV normalement en chargeant des caisses à bord des navires (y compris pour ce qui est du bonus de 1 PV conféré par le privilège s'ils choisissent ce personnage, et leurs capacités débloquentes peuvent également leur rapporter d'autres bonus à ce niveau). Après avoir chargé tout ce qu'ils pouvaient, ils passent eux aussi au stockage des marchandises en stockant 1 caisse de leur meilleur type de marchandise sur leur portrait à la fin de la phase du Capitaine (les marchandises des caisses restantes pourrissent et sont remises dans la réserve, sauf si une capacité du Puertoma lui permet d'en stocker davantage).

AVENTURIER

 *N'utilisez pas ce Personnage dans une partie à 3 joueurs (autrement dit, 1 joueur humain et 2 Puertomas, ou 2 joueurs humains et 1 Puertoma).*

Si un Puertoma choisit ce Personnage, il gagne 1 pièce, comme un joueur humain (plus les éventuelles pièces qui se trouvent sur la tuile).

FIN DU TOUR

À la fin du tour, procédez comme dans une partie entre joueurs humains : mettez une pièce sur chaque tuile Personnage non choisie, remettez toutes les tuiles Personnage prises pendant ce tour sur le plateau principal,

et passez le symbole du Gouverneur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qu'il s'agisse d'un humain ou d'un Puertoma.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie se déclenche de la même manière que d'habitude, si ce n'est que les Puertomas sont considérés comme ayant rempli tous leurs emplacements de bâtiment s'ils ont construit 2 bâtiments commerciaux à chacun des 4 niveaux (soit un total de 6 petits bâtiments commerciaux + 2 grands).

CALCUL DES SCORES

Les scores de fin de partie sont calculés comme d'habitude, sauf que les Puertomas ne marquent pas les bonus spéciaux des grands bâtiments commerciaux (indiqués sur leur tuile), mais que ceux-ci leur rapportent un nombre de PV fixe (voir ci-dessous). Voici la liste des PV à ajouter au score de chaque Puertoma :

- Chaque grand bâtiment commercial construit lui rapporte **6 PV** (quelle que soit la valeur en PV indiquée sur la tuile du bâtiment).
- Chaque ouvrier non utilisé lui rapporte **1 PV**.
- Chaque tuile Carrière lui rapporte **3 PV**.
- Chaque type de Plantation dont les 2 tuiles Plantation sont actives sur le plateau individuel d'un Puertoma lui vaut **2 PV** (par exemple, si le Puertoma a ses 2 tuiles de Sucre actives, il gagne 2 PV ; et il gagne 2 PV de plus si ses 2 tuiles de Café sont elles aussi actives).
- Comptez les marchandises et pièces restantes du Puertoma et divisez leur nombre par deux (en arrondissant à l'entier supérieur). Ajoutez ce total aux PV du Puertoma (autrement dit, ce dernier gagne **1 PV** toutes les 2 pièces ou marchandises qu'il lui reste à la fin de la partie, + 1 PV s'il ne lui reste plus qu'une pièce ou marchandise suite à la division par 2).

En cas d'égalité, procédez comme indiqué dans les règles de base.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

FACILE

Une fois qu'un Puertoma a débloquenté deux de ses capacités, défaissez les deux autres ; elles ne seront pas utilisées de la partie.

DIFFICILE

Durant la mise en place de la partie :

- Placez la capacité de niveau 1 des deux Puertomas face visible ; elle est activée dès le début de la partie.
- Le premier Puertoma (celui qui récupère une tuile Plantation de Fruits) gagne un bâtiment de niveau 1 au hasard, ainsi que 1 ouvrier (placé sur sa Plantation de Fruits) et 1 caisse de Maïs.
- Le second Puertoma (celui qui se retrouve avec la tuile Plantation de Maïs) gagne un bâtiment de niveau 2 au hasard, ainsi que 1 caisse de Sucre. En revanche, il commence la partie avec 1 pièce seulement.

UTILISATION DES EXTENSIONS AVEC LES PUERTOMAS

EXTENSION I : NOUVEAUX BÂTIMENTS

MISE EN PLACE

Ajoutez les nouveaux bâtiments au plateau des bâtiments, comme dans une partie normale. Quand c'est à un Puertoma de choisir un bâtiment pour l'ajouter au plateau, il le fait au hasard, à l'aide d'une carte Résolution : piochez-en une et comptez les bâtiments disponibles, de gauche à droite, jusqu'à arriver au chiffre indiqué en haut à gauche de la carte ; c'est ce bâtiment que le Puertoma choisit.

EXTENSION II : LES BOURGEOIS

MISE EN PLACE

Ajoutez les nouveaux bâtiments au plateau des bâtiments, comme dans une partie normale. Quand c'est à un Puertoma de choisir un bâtiment pour l'ajouter au plateau, il le fait au hasard, à l'aide d'une carte Résolution : piochez-en une et comptez les bâtiments disponibles, de gauche à droite, jusqu'à arriver au chiffre indiqué en haut à gauche de la carte ; c'est ce bâtiment que le Puertoma choisit.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE – PUERTOMAS ET ACTIONS DES PERSONNAGES

Recruteur

Lorsque les Puertomas doivent prendre des ouvriers, ils prennent en priorité des bourgeois s'il y en a de disponibles au Bureau d'embauche. Les bourgeois fonctionnent exactement comme les ouvriers pour les Puertomas, sauf qu'ils leur rapportent des PV supplémentaires à la fin de la partie.

EXTENSION III : LE CONTREBANDIER

DÉROULEMENT DE LA PARTIE – PUERTOMAS ET ACTIONS DES PERSONNAGES

Contrebandier

L'action « Capturer un Personnage » ne peut pas être utilisée par les joueurs humains, et les Puertomas ne l'utilisent jamais non plus.

Chaque Puertoma choisit son Personnage en fonction de ses priorités, comme d'habitude, si ce n'est que l'on considère qu'il y a toujours **2 pièces** sur la tuile Personnage du **Contrebandier** (lorsque le choix d'un Puertoma est décidé par le nombre de pièces sur chaque tuile). En cas d'égalité au nombre de pièces, le Puertoma prendra le Contrebandier plutôt que de piocher une carte Résolution. Cela étant, tout comme les joueurs humains, les Puertomas ne peuvent pas choisir le Contrebandier quand ils ont son jeton devant eux.

Les Puertomas utilisent toujours l'action du Contrebandier qui leur rapporte le plus (minimum 1 pièce, 1 ouvrier ou 1 PV), dans l'ordre de priorité suivant en cas d'égalité :

- **Contrebandier – Débaucher les ouvriers :**
le Puertoma effectue l'action comme indiqué dans les règles normales.

- **Contrebandier – Piller la Maison de commerce :**
le Puertoma effectue l'action comme indiqué dans les règles normales.
- **Contrebandier – Attaquer un navire :** le Puertoma attaque en priorité : un navire contenant des marchandises que le Puertoma ne produit pas actuellement → le navire ayant le plus de caisses de marchandises → le navire transportant le meilleur type de marchandise possible.
Le Puertoma prend le plus de caisses possible (3 maximum).

Un Puertoma ne considère le Contrebandier comme étant profitable que s'il a quelque chose à récupérer en débauchant les ouvriers/pillant la Maison de commerce/attaquant un navire.

Si un Puertoma prend la tuile Contrebandier, il récupère également le jeton Contrebandier, afin de vous rappeler qu'il ne pourra pas prendre ce Personnage tant qu'un autre joueur ne l'aura pas pris.

EXTENSIONS IV ET V : LE FESTIVAL ET ACTIVITÉS DU FESTIVAL

MISE EN PLACE

N'incluez pas **Livraison pour le festival** dans les activités du festival sélectionnées aléatoirement, car elle ne fonctionne pas avec les Puertomas.

RÉCOMPENSES DU FESTIVAL

Les Puertomas récupèrent immédiatement les récompenses des activités qu'ils accomplissent. S'ils doivent gagner des ouvriers supplémentaires, assignez ces derniers en prenant d'abord en compte la spécificité du Recruteur (voir ci-dessous) avant de suivre la liste des priorités habituelle).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE – PUERTOMAS ET ACTIONS DES PERSONNAGES

Bâtisseur

Quand un Puertoma doit choisir un **bâtiment** à construire, si certaines activités nécessitant des bâtiments spécifiques sont toujours disponibles, le Puertoma prend automatiquement le bâtiment le moins cher correspondant à l'une des activités du festival, et ce même si le niveau du bâtiment en question est **inférieur** à ce que le Puertoma est en mesure d'acheter. Il place ensuite le bâtiment à l'emplacement de plus bas niveau possible ayant au moins le niveau du bâtiment. Si jamais la seule option serait de placer ce bâtiment à un emplacement de trop haut niveau pour lui, il ne le construit pas.

Paysan

Lorsqu'un Puertoma doit choisir une tuile Plantation, s'il reste encore des activités nécessitant des **Plantations** spécifiques, le Puertoma prend en priorité l'une d'entre elles (choisissez laquelle grâce aux cartes Résolution s'il a le choix entre plusieurs : piochez-en une et comptez entre les Plantations en balance, de gauche à droite, jusqu'à arriver au chiffre indiqué en haut à gauche de la carte ; c'est la Plantation que prend le Puertoma). Sinon, utilisez la règle des priorités habituelles. Si jamais, au terme de ce processus de sélection, le Puertoma se retrouve à prendre une 3e tuile Plantation d'un certain type (ce qui lui est normalement interdit), il la prend tout de même mais la met à l'emplacement où il range ses PV, comme si c'était une Carrière (il la comptera d'ailleurs comme une Carrière lors du décompte des points).

Si cela n'est pas une option disponible, le Puertoma préfère choisir une Plantation qu'il ne possède pas encore correspondant à un type de **marchandise** du plateau Festival. Si ce n'est pas possible, utilisez la règle des priorités habituelle.

Recruteur

Quand un Puertoma doit assigner des ouvriers, si certaines activités nécessitant des **marchandises** spécifiques sont toujours disponibles, le Puertoma assigne en priorité les ouvriers à des emplacements de tuiles Plantation générant les marchandises correspondant aux diverses activités (si plusieurs options sont possibles, piochez une carte Résolution afin de déterminer vers où se porte le choix du Puertoma). Sinon, appliquez la règle des priorités habituelle.

Marchand

Si l'activité **Fermeture anticipée** a été choisie pour cette partie et est toujours disponible, lors de l'action du marchand, si un Puertoma a la possibilité de placer la dernière caisse de marchandise à la Maison de commerce, il le fait automatiquement s'il la possède et si le placement est autorisé. Sinon, reportez-vous aux priorités habituelles.

Capitaine

Si **Appareillage en grande pompe** et/ou **Appareillage en petit comité** ont été choisis pour cette partie et sont toujours disponibles, un Puertoma jouant le Capitaine essaie en priorité de jouer l'action Compléter une cargaison, quel que soit le navire, même si cela signifie qu'il lui restera ensuite des caisses en excédent dans sa réserve. S'il ne peut pas le faire, il suit la liste des priorités habituelle.













EXTENSION VI : GRANDES RÉALISATIONS

Mise en place : chaque joueur humain pioche 6 cartes Grande réalisation, en conserve 4 et défausse les 2 autres.

Déroulement de la partie : les joueurs humains ont tout intérêt à essayer d'accomplir autant de Grandes réalisations que possible.

Fin de la partie : les joueurs humains ne marquent aucun point pour les cartes Grande réalisation qu'ils ont réussi à accomplir. En revanche, si certaines sont inachevées, **tous** les Puertomas marquent les points correspondants.

TUILES CAPACITÉ DES PUERTOMAS

Niveau de la tuile	Déclenchée par l'action du	Effet
1	 Marchand	Peut vendre une marchandise se trouvant déjà à la Maison de commerce.
1	 Marchand	Gagne 1 pièce chaque fois qu'il vend quoi que ce soit.
1	 Bâtisseur	Gagne 1 ouvrier de la réserve chaque fois qu'il construit quoi que ce soit. Cet ouvrier est placé de la même manière que ceux qui sont gagnés durant une phase du Recruteur.
2	 Capitaine	Peut stocker toutes les caisses d'un seul type de marchandise (le meilleur possible) durant le stockage de marchandises, en plus de la caisse autorisée pour tout le monde.
2	 Bâtisseur	Gagne 1 pièce avant de construire (elle est prise en compte, ainsi que le privilège du Bâtisseur, avant de choisir ce Personnage pour savoir si le Puertoma le prend ou non).
2	 Producteur	À la fin de la phase, gagne 1 caisse de l'un des types de marchandises produits, en prenant le meilleur possible parmi les caisses encore présentes dans la réserve (en plus du privilège conféré par ce Personnage si le Puertoma l'a choisi).
3	 Producteur	Gagne 1 pièce pour chaque type de marchandise différent produit.
3	 Recruteur	À la fin de la phase, gagne 1 ouvrier de la réserve (en plus du privilège conféré par ce Personnage si le Puertoma l'a choisi).
3	 Paysan	Chaque fois qu'il gagne 1 tuile Plantation, gagne également 1 caisse du type de marchandise correspondant.
4	 Capitaine	Gagne 1 PV par type de marchandise différent à la fin de la phase (avant le stockage des marchandises).
4	 Capitaine	À la fin de la phase, avant le stockage des marchandises, défausse jusqu'à 2 caisses d'un type de marchandise (du moins bon au meilleur). Chacune lui rapporte 1 PV.
4	 Recruteur	Gagne 2 pièces par ouvrier gagné durant cette phase.

QUELQUES MOTS D'HISTOIRE...

Puerto Rico 1897 s'inspire d'un moment crucial de l'histoire de Porto Rico, lorsque les débats sur la réforme politique, la justice économique et l'émancipation de la tutelle espagnole atteignirent leur paroxysme. Dans le jeu, les joueurs incarnent des paysans et producteurs locaux évoluant dans un monde riche en traditions faisant face à de grands bouleversements alors que se profile l'espoir d'un avenir meilleur.

Mais même si le jeu s'appuie sur certains thèmes historiques, il ne cherche pas à reproduire la grande complexité de cette époque. *Puerto Rico 1897* reflète certains aspects de la vie quotidienne et de la société de la fin du XIXe siècle, mais sans avoir l'ambition de recréer la vie des gens de l'époque. Cela étant, il cherche à communiquer la créativité, le courage et l'imagination synonymes de cette période, et à vous montrer la manière dont les différentes communautés de Porto Rico ont su faire preuve de grande solidarité pour accroître la prospérité de l'île et œuvrer à un avenir plus juste et plus stable.

Vous trouverez ci-dessous un bref aperçu du cadre historique de *Puerto Rico 1897*. Nous espérons que cela attisera votre curiosité et vous incitera à vous intéresser par vous-même à l'histoire de l'île.

APERÇU HISTORIQUE

À l'arrivée des Espagnols lors du deuxième voyage de Christophe Colomb, en 1493, l'île que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Porto Rico, mais que ses habitants appelaient Boriquén, abritait un peuple parlant l'arawak et doté d'une riche tradition spirituelle et artistique, de solides connaissances en matière d'agriculture et d'un mode de gouvernement assez complexe. Les Européens donnèrent à ces autochtones le nom de « Taïnos ».

Les premières rencontres entre les deux peuples se limitèrent au commerce et à quelques échanges culturels mais, bien vite, la colonisation entraîna la saisie des terres des Taïnos, mis au travail forcé dans les champs, tandis qu'ils étaient décimés par les guerres et les maladies. Certaines familles parties se réfugier dans les montagnes, le plus loin possible des colons, parvinrent tout de même à survivre, et leur héritage est encore bien vivace dans la société portoricaine actuelle.

Obligés de trouver d'autres ouvriers agricoles pour les champs, les Espagnols se tournèrent de plus en plus vers les esclaves africains, amenés dans l'île pour trimer en ville, dans les maisonnées des riches colons et dans les plantations. Ces dernières produisaient diverses marchandises d'exportation telles que le sucre, le café et le tabac, qui devinrent bien vite essentielles à l'économie de l'île. Au fil des générations, la plupart des Noirs transportés jusqu'à Porto Rico et leurs descendants finirent par gagner leur liberté, allant s'installer dans l'intérieur des terres, au milieu d'une population grandissante comprenant également des autochtones survivants et les plus pauvres colons espagnols.

Au XVIIIe siècle, Porto Rico était devenu un carrefour maritime important où se croisaient de nombreux peuples. En plus des esclaves ayant réussi à s'évader des proches colonies anglaises ou hollandaises et venus trouver refuge sur l'île, celle-ci hébergeait également des colons originaires du nord comme du sud de l'Espagne, mais aussi des îles Canaries, de Corse, ou encore d'Irlande. Certains étaient venus par choix, d'autres ayant décidé de profiter de la proposition de la Couronne d'Espagne, qui offrait terres et avantages fiscaux aux loyaux catholiques européens.

Ce melting pot de peuples et de traditions finit par voir l'émergence d'une culture distincte, en évolution permanente. Les rythmes africains se mêlèrent aux mélodies andalouses, tandis que les pratiques agricoles ancestrales des Taïnos s'enrichissaient de la culture des petites parcelles propre aux Canaries et que la foi catholique intégrait certains éléments des spiritualités taïno et africaine. Ce mélange des genres renforça la communauté de l'île et l'aida à se réinventer et à affronter la difficile existence sous gouvernance coloniale.

Au milieu du XIXe siècle, la situation était de plus en plus houleuse à Porto Rico. Les esclaves tentaient d'organiser des soulèvements et des évasions, les abolitionnistes exigeaient leur liberté, et les réformateurs demandaient l'autonomie de l'île. En 1868, la révolte de Lares décréta que Porto Rico était désormais une république indépendante. Et même si ce soulèvement fut vite réprimé, il devint un symbole durable affirmant clairement l'ambition de la population locale.

Au cours des décennies qui s'ensuivirent, les partisans du changement ne cessèrent de se multiplier. Dans les années 1880 et 1890, les meneurs prônèrent l'autonomie organisèrent des boycotts, se présentèrent aux élections et entamèrent des négociations avec les autorités espagnoles. La plupart de leurs initiatives furent réprimées, mais ils parvinrent tout de même à obtenir certaines réformes et, en mars 1897, un soulèvement étouffé dans l'œuf à Yauco redonna vie à l'esprit de Lares.

Plus tard la même année, la Couronne espagnole accorda à Porto Rico un droit limité à l'autogouvernance par le biais de la Carta Autonómica (Charte d'autonomie), qui permit la création d'un parlement constitué d'élus locaux, en lui conférant une autorité renforcée. Mais l'expérience fut vite avortée. En effet, en juillet 1898, les États-Unis d'Amérique envahirent l'île dans le cadre de la guerre hispano-américaine. Suite au Traité de Paris, Porto Rico passa sous contrôle américain et un nouveau chapitre de son histoire coloniale commença alors à s'écrire.

Puerto Rico 1897 tire son inspiration de cette brève parenthèse au cours de laquelle tout semblait possible, et où la vie quotidienne était un mélange d'incertitude, d'aspirations et de transformations.

CRÉDITS

Jeu de : Andreas Seyfarth

Basé sur : Puerto Rico 1897

Conception du jeu solo : John Albertson, Xavi Bordes, David Digby, Nick Shaw, and Dávid Turczi

Assistance pour les tests : Janine Viglietti

Auteurs des extensions Grandes réalisations et Activités du festival : Andreas Seyfarth / Tomasz Zawadzki

Responsable du développement : Tomasz Zawadzki

Tests et développement : Ernest Kiedrowicz, Aneta Koperkiewicz, Filip Tomaszewski, Paulina Włodarczyk

Tests en interne : Błażej Bernaś, Andrzej Betkiewicz, Kamil Cieśla, Wojciech Frelich, Kinga Janik, Rafał Janiszewski, Aleksandra Kleśta, Michał Lach, Patrycja Marzec, Anna Lis-Wilkosz, Michał Stachowiak, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Katarzyna Toporowska, Jan Truchanowicz

Livret de règles : Stefan Brück, Tomasz Zawadzki, Konrad Sulżycki, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz

Rédaction : José I. Fusté, Aleksandra Kleśta

Relecture : Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Direction artistique : Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski

Conception graphique : Michał Lechowski, Michał Stachowiak, Aneta Koperkiewicz, Aleksandra Fajlert, Bartosz Fąfrowicz

Illustrations : Jakub Dzikowski, Marta Rysiecka, Ewa Labak, Pamela Łuniewska, Gabriel Ramos

Modélisation 3D : Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

PAO : Aneta Koperkiewicz

Production : Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski, Anna Czajka

Logistique : Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

Relations publiques et communication :

Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Pałys

Consultant pour le jeu : José I. Fusté

Un grand merci à : Tymoteusz Muller, André Maack, Stefan Brück, Sam Dawson, Maciej Misiński, Marzena Tusińska, Anna-Lis Wilkosz et tous ceux qui nous ont soutenus durant la création et le développement du jeu !

VERSION FRANÇAISE

Traduction française : Eric Holweck

Relecture de la version française : Bérangère Holweck

Vérification de la version française : Eric Holweck

PAO de la version française : Alicja Filip, Aneta Koperkiewicz

Coordination de la traduction : Aleksandra Lebieżewicz, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka

Images de pièces utilisées en page 4 :

* « File:1 peso = 5 pesetas » par Francisco S. Mas, source: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1_peso_%3D_5_pesetas.jpg, licence CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>). Modification apportée : suppression du fond blanc. Cette œuvre dérivée fait partie de la même licence (CC BY-SA 4.0).

** « Obverse 1896 5 CENTAVOS ISLA DE PUERTO RICO » par coindatabase, source: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Obverse_1896_5_CENTAVOS_ISLA_DE_PUERTO_RICO.jpg, licence CC BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/us/deed.en>). Modification apportée : suppression du fond blanc. Cette œuvre dérivée fait partie de la même licence (CC BY-SA 3.0).



RÉSUMÉ DES RÈGLES

PERSONNAGES

Paysan

Action : prenez 1 tuile Plantation du plateau principal et assignez-la à l'une des cases Parcelle de votre plateau individuel.

Privilège : vous pouvez prendre une tuile Carrière au lieu d'une tuile Plantation.

Recruteur

Action : en commençant par le Recruteur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend 1 ouvrier au Bureau d'embauche, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un seul. Puis, placez ou déplacez tous vos ouvriers.

Privilège : prenez 1 ouvrier supplémentaire (dans la réserve, celui-là) au début de la phase.

Bâtisseur

Action : construisez 1 bâtiment.

Privilège : payez 1 pièce de moins pour construire votre bâtiment.

Producteur

Action : prenez des marchandises dans la réserve en fonction de votre capacité de production.

Privilège : à la fin de la phase, vous gagnez 1 caisse d'un type de marchandise que vous avez produit.

Marchand

Action : vendez 1 caisse de marchandise à la Maison de commerce.

Privilège : vous gagnez 1 pièce supplémentaire si vous vendez quoi que ce soit.

Capitaine

Action : en commençant par le Capitaine et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur charge toutes ses caisses (si possible) d'un type de marchandise à bord d'un navire, jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de charger quoi que ce soit.

Privilège : vous gagnez 1 PV si vous chargez quoi que ce soit.

Aventurier

Action : aucune.

Privilège : vous gagnez 1 pièce.

CONCEPTS

Charger : déplacer une caisse de marchandises de votre plateau individuel jusqu'à un emplacement libre sur un navire de transport ou votre navire personnel.

Défausser : retirer un élément du jeu de votre plateau individuel et le placer dans la défausse, à côté du plateau principal. Sauf indication contraire, les éléments défaussés ne servent plus de la partie.

Grand bâtiment : bâtiment occupant 2 emplacements sur votre plateau individuel.

Parcelles : vous placez vos tuiles Terrain (regroupant les tuiles Plantation, Carrière et Forêt) sur la moitié haute de votre plateau individuel, constituée de 12 cases Parcelle.

Petit bâtiment : bâtiment occupant 1 emplacement sur votre plateau individuel.

Plantation : type de tuile Terrain sur laquelle vous faites pousser des marchandises. Il en existe de 5 sortes : Plantations de Maïs, Fruits, Sucre, Tabac et Café.

PV (points de victoire) : à la fin de la partie, le joueur totalisant le plus de PV est déclaré vainqueur.

Remettre : retirer un élément de jeu de votre plateau individuel et le remettre dans la réserve.

Repeupler : ajouter au Bureau d'embauche un nombre d'ouvriers égal au total d'emplacements vides sur les tuiles Bâtiments de tous les joueurs cumulés.

Réserve : zone dans laquelle sont stockés certains éléments du jeu. Elle comprend un plateau de Ressources contenant Marchandises et pièces (la banque), ainsi que des plateaux pour les ouvriers et les jetons de PV.

Stocker : conserver un certain nombre de caisses de marchandises sur votre plateau individuel après la phase du Capitaine. Vous pourrez les utiliser au cours des tours futurs.

Vendre : prendre une caisse de marchandises sur votre plateau individuel et la placer sur un emplacement disponible de la Maison de commerce afin de gagner le nombre de pièces indiqué.

PRIX DES MARCHANDISES À LA MAISON DE COMMERCE

Maïs	Fruits	Sucre	Tabac	Café
				
0	1	2	3	4

RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque tour, le Gouverneur sélectionne une tuile Personnage, accomplit l'action associée et bénéficie du privilège indiqué sur la tuile. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs peuvent eux aussi effectuer l'action (sans profiter du privilège).

Ensuite, le joueur assis à gauche du Gouverneur choisit à son tour l'une des tuiles Personnage restantes, accomplit l'action et bénéficie du privilège. Cela fait, les autres joueurs effectuent l'action, et ainsi de suite.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une tuile Personnage et que toutes les actions ont été accomplies, le tour est terminé.

Fin du tour : placez 1 pièce sur chaque tuile Personnage non sélectionnée durant ce tour. Remettez les tuiles Personnage choisies sur le plateau principal. Le détenteur du symbole du Gouverneur le passe au joueur directement sur sa gauche.