



SAN JUAN

Special Edition 1897

Livret de règles

SAN JUAN 1897

Aventurier ou Marchand ? Bâtitteur ou Producteur ?

Qui serez-vous dans ce nouveau monde ?

Votre but ? Devenir le citoyen le plus prospère de San Juan.

Le joueur ayant le plus de points de victoire l'emporte !

BUT DU JEU

Le jeu se joue sur plusieurs tours. À chaque tour, les joueurs choisissent l'un après l'autre l'un des 5 Personnages, ou Rôles (Bâtitteur, Recruteur, Producteur, Marchand ou Aventurier). Chaque joueur a ensuite l'occasion d'effectuer l'action liée à chaque Personnage, mais seul celui qui a sélectionné ce dernier peut également user du privilège qu'il offre. Produisez des marchandises telles que du Café ou du Tabac et vendez-les en échange de pièces, qui vous permettront de construire des bâtiments afin de rendre votre ville plus prospère.

Le joueur qui s'adaptera le mieux aux multiples évolutions de la partie et cumulera le plus de points l'emportera !

À San Juan, les cartes peuvent avoir plusieurs effets. Elles peuvent en effet représenter des bâtiments (lorsque vous les placez face visible devant vous), des pièces (quand elles font partie de votre main), ou encore des marchandises (lorsqu'elles recouvrent des bâtiments de production).



MATÉRIEL

Jeu de base :



44 cartes Bâtiment
de production



68 cartes Bâtiment
commercial



5 cartes Maison
de commerce



5 cartes Personnage (Bâtitteur, Recruteur,
Producteur, Aventurier, Marchand)



1 carte Gouverneur

Extension I : Nouveaux bâtiments ▼ :



29 cartes Bâtiment
commercial



1 carte Cathédrale



MISE EN PLACE (JEU DE BASE)

- 1 Déterminez le premier joueur, qui prend la carte Gouverneur.
- 2 Placez les 5 cartes Personnage les unes à côté des autres au centre de la table.
- 3 Mélangez les 5 cartes Maison de commerce et placez-les en tas, face cachée, au-dessus des cartes Personnage.
- 4 Constituez un paquet réunissant toutes les cartes Bâtiments et retirez-en 1 *Ferme de Maïs* pour chaque joueur. Puis, mélangez les cartes restantes et placez-les, face cachée, à côté des cartes Personnage afin de constituer une pioche.
- 5 Donnez à chaque joueur :
 - 5a La *Ferme de Maïs* ci-dessus, que chacun place face visible devant soi.
 - 5b Quatre cartes de la pioche, que chacun garde en main, en les cachant des autres joueurs.




DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs tours.

Au début de chaque tour, le Gouverneur (le joueur ayant la carte Gouverneur devant lui) choisit l'une des 5 cartes Personnage au centre de la table et la place devant lui. Puis, il effectue l'action à laquelle donne droit cette carte (et profite du privilège associé). Cela fait, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre accomplit à son tour la même action (mais sans avoir droit au privilège), et les autres font de même jusqu'à ce que tout le monde ait joué.

Ensuite, le joueur assis à gauche du Gouverneur choisit à son tour l'une des cartes Personnage restantes et la place devant lui avant d'effectuer l'action (et de profiter du privilège). Une fois qu'il a terminé, les autres joueurs accomplissent à leur tour l'action (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre), et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait pris une carte Personnage et que tout le monde ait effectué les actions associées. À ce moment-là, le tour s'achève.

Les cartes Personnage prises par les joueurs sont alors remises au centre de la table et la carte Gouverneur est passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se poursuit ensuite comme le tour précédent, en commençant par le nouveau Gouverneur.

2  : Dans une partie à 2 joueurs, une fois que chaque joueur a choisi un Personnage, le Gouverneur en sélectionne un second (et les deux joueurs effectuent l'action correspondante), après quoi le tour s'achève. Ainsi, dans une partie, 3 des 5 Personnages sont choisis à chaque tour, dans l'ordre suivant : Gouverneur - autre joueur - Gouverneur.

DÉFAUSSE :

Constituez une défausse à droite des cartes Personnage. Les cartes défaussées le sont toujours face cachée, aussi nous recommandons-vous de les mettre les unes sur les autres sans constituer un paquet bien net, afin de ne pas risquer de confondre la défausse et la pioche. Si la pioche est épuisée, prenez les cartes de la défausse et mélangez-les afin de constituer une nouvelle pioche.

Pioche



Défausse



PERSONNAGES :

Chaque Personnage s'accompagne d'une action et d'un privilège. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue l'action associée au Personnage, mais seul le joueur qui l'a choisi peut bénéficier du privilège qui va avec (exception : l'Aventurier n'offre pas d'action, juste un privilège). Autrement dit :

- Le joueur ayant choisi le Personnage effectue l'action (et/ou profite du privilège associé), après quoi tous les autres joueurs accomplissent à leur tour l'action (sans bénéficier du privilège), dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur choisit un Personnage à tour de rôle, et a s'il le souhaite la possibilité de ne pas effectuer l'action et/ou de ne pas profiter de l'avantage. De même, les autres joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, décider de ne pas accomplir l'action de ce Personnage (auquel cas ils passent).
- Une fois qu'un joueur a choisi un Personnage et pris sa carte, plus personne ne peut sélectionner ce Personnage durant le tour en cours.

CARTE BÂTIMENT

Icône
de Personnage
indiquant quand
l'effet du bâtiment
s'active

Nom
du bâtiment



Coût du bâtiment

Points
de victoire
marqués à la fin
de la partie

Effet
du bâtiment

Bâtitseur

Lorsqu'ils accomplissent l'action de ce Personnage, les joueurs peuvent construire un bâtiment. Pour ce faire, prenez une carte de votre main, placez-la face visible devant vous (elle restera là jusqu'à la fin de la partie) et payez le coût du bâtiment (mentionné en haut à droite de la carte) en défaussant le nombre de cartes indiqué de votre main. Le privilège du Bâtitseur lui permet de payer une carte de moins que le coût de construction indiqué.

Durant une partie, vous avez la possibilité de construire plusieurs exemplaires d'un même bâtiment de production (dont le nom s'orne d'un bandeau de couleur jaune, verte, gris clair, marron ou noire, selon la marchandise produite). En revanche, vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire de chaque bâtiment commercial.

Remarques :

- *La Distillerie, la Grue, l'Hôpital, le Marché noir, la Scierie, le Dépôt de matériaux et la Maison d'édition obéissent à des règles spécifiques qui contredisent les instructions ci-dessus.*
- *Le coût d'un bâtiment ne peut jamais être inférieur à 0, quels que soient les bonus et privilèges cumulés par un joueur.*
- *Les bâtiments et leurs effets sont détaillés à la rubrique Bâtiments de ce livret.*

Exemple : Jason est le Bâtitseur (dont le privilège lui offre -1 au coût de construction) et il possède à la fois une Distillerie (-1 au coût de construction des bâtiments de production) et une Maison d'édition (double le privilège de son Personnage), ce qui lui permet de bénéficier d'une réduction totale de -3 pour ce qui est de construire un bâtiment de production. Il décide de construire une Raffinerie de Sucre, bâtiment de production coûtant 2. Le coût d'un bâtiment ne pouvant être inférieur à 0, Jason bénéficie d'une réduction de 2 (la Raffinerie de Sucre est donc gratuite pour lui), pas de 3 (il ne gagne pas une carte supplémentaire en construisant ce bâtiment).

Producteur

L'action de ce Personnage permet de produire 1 marchandise. Pour ce faire, prenez une carte dans la pioche et, sans la regarder, posez-la face cachée sur un bâtiment de production libre (c'est-à-dire, sur lequel

il n'y a pas déjà une autre carte). Le Producteur a comme privilège de produire une autre marchandise, à condition d'avoir un autre bâtiment de production libre. Les joueurs n'ayant pas de bâtiments de production libres ne peuvent produire aucune marchandise durant la phase du Producteur. Les cartes posées face cachée sur les bâtiments de production représentent des marchandises, qui pourront être vendues lors d'une phase du Marchand ultérieure.



Remarques :

- Le Comptoir, la Maison d'édition et l'Usine obéissent à des règles spécifiques qui contredisent les instructions ci-dessus.
- Lors de cette phase, les joueurs peuvent s'ils le souhaitent jouer simultanément, l'ordre dans lequel ils jouent n'ayant pas le moindre impact sur la partie.

Il n'est pas possible de poser plus d'une carte « marchandise » sur un bâtiment, quel qu'il soit.

Marchand

L'action de ce Personnage permet de vendre 1 marchandise. Dès qu'un joueur choisit le Marchand, il retourne la première carte du paquet Maison de commerce, ce qui détermine le prix des marchandises à vendre. Puis, chaque joueur peut prendre une « marchandise » (autrement dit, une carte posée face cachée sur un

bâtiment de production) et la placer face cachée dans la défausse (sans la regarder) pour piocher le nombre de cartes égal au prix de cette marchandise, comme indiqué sur la carte Maison de commerce. Le privilège du Marchand lui permet de vendre 1 marchandise supplémentaire. Une fois que tous les joueurs ont eu la possibilité de vendre une marchandise (deux pour le Marchand), le Marchand remet la carte Maison de commerce, face cachée, en dessous de son paquet (les 5 cartes Maison de commerce restent donc dans le même ordre pendant toute la partie).

Remarques :

Le Comptoir, le Petit marché, le Grand marché et la Maison d'édition obéissent à des règles spécifiques qui contredisent les instructions ci-dessus.

- Même s'il n'y a pas de marchandises vendues pendant une phase du Marchand, la première carte Maison de commerce doit tout de même être dévoilée, puis remise, face cachée, en dessous du paquet Maison de commerce.*
- Lors de cette phase, les joueurs peuvent s'ils le souhaitent jouer simultanément, l'ordre dans lequel ils jouent n'ayant pas le moindre impact sur la partie.*

Exemple : David est le Marchand, et il possède un Comptoir et un Grand marché. Il retourne la première carte Maison de commerce et annonce qu'il souhaite vendre 3 marchandises (1 liée à l'action du Marchand, 1 grâce au privilège du Marchand et 1 à l'aide de son Comptoir). Il prend donc, sans les regarder, les cartes représentant des marchandises posées sur sa Ferme de Maïs, sa Raffinerie de Sucre et sa Brûlerie de Café, et les défausse. Puis, il pioche un nombre de cartes correspondant au cumul de ses 3 ressources vendues, tel qu'indiqué sur la carte Maison de commerce : 1 carte pour le Maïs, 2 cartes pour le Sucre et 3 cartes pour le Café, plus 1 carte pour son Grand marché (soit un total de 7 cartes).

Recruteur

Lorsque vous accomplissez l'action de ce Personnage, piochez 2 cartes, regardez-les, conservez-en 1 et défaussez l'autre. Le privilège du Recruteur lui permet ensuite de piocher 3 cartes supplémentaires (notez qu'il ne peut toujours conserver qu'une seule carte parmi les 5).

Remarques :

- *L'Étude notariale, la Villa et la Maison d'édition obéissent à des règles spécifiques qui contredisent les instructions ci-dessus.*
- *Lors de cette phase, les joueurs peuvent s'ils le souhaitent jouer simultanément, l'ordre dans lequel ils jouent n'ayant pas le moindre impact sur la partie.*



Aventurier

Ce Personnage n'offre aucune action, mais son privilège confère au joueur qui le choisit la possibilité de piocher 1 carte. La phase de l'Aventurier s'achève dès que cette carte est piochée.

Remarque : la Mine d'or et la Maison d'édition obéissent à des règles spécifiques qui contredisent les instructions ci-dessus.

NOUVEAU TOUR

Une fois que chaque joueur a sélectionné un Personnage et que tout le monde a eu la possibilité de jouer les actions de tous les Personnages choisis, le tour est terminé. Les cartes de Personnage sont toutes remises au centre de la table et la carte Gouverneur est passée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le nouveau Gouverneur rappelle alors aux propriétaires d'une *Chapelle*, d'une *Église* et/ou d'une *Compagnie* qu'ils ont la possibilité d'utiliser l'effet de ces bâtiments avant le début du tour. Cela fait, il vérifie qu'aucun joueur (lui y compris) n'a pas plus de 7 cartes en main. Si jamais un joueur en a plus, il doit défausser l'excédent avant le début du tour.

Remarques :

- *Le Forteresse et le Phare obéissent à des règles spécifiques qui contredisent les instructions ci-dessus.*
- *Il est possible d'avoir plus de 7 cartes en main au cours d'un tour. Cette limite de 7 cartes ne s'applique qu'au début du tour.*
- *Les joueurs doivent toujours montrer aux autres combien ils ont de cartes en main (sans leur dévoiler de quelles cartes il s'agit).*

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement au terme de la phase du Bâtitteur dès qu'un joueur construit son douzième bâtiment. Ne finissez pas le tour de jeu.

Les joueurs totalisent ensuite leurs points de victoire :

- Ils additionnent les points de victoire de tous leurs bâtiments.
- Ils marquent 1 point de victoire supplémentaire par carte placée sous une *Chapelle*, une *Église* ou un *Port*.
- Ils ajoutent ensuite les points de victoire que leur rapportent la *Grand-place*, la *Manufacture* et le *Palais du gouverneur*.
- Enfin, ils ajoutent au total les points de victoire de la *Maison des douanes* (à faire en dernier).

Le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs concernés additionnent le nombre de cartes qu'ils ont en main et celles qu'ils ont placées, face cachée, sur leurs bâtiments de production. Celui qui obtient le total le plus élevé l'emporte. En cas de nouvelle égalité, ils se partagent la victoire.

BÂTIMENTS

BÂTIMENTS DE PRODUCTION (BANDEAU JAUNE, VERT, GRIS CLAIR, MARRON OU NOIR) :

Il existe 5 types de bâtiment de production :

- 10 x Ferme de Maïs
- 8 x Exploitation de Fruits
- 9 x Raffinerie de Sucre
- 9 x Séchoir à Tabac
- 8 x Brûlerie de Café

Un joueur peut avoir plusieurs exemplaires du même bâtiment de production.

Tous les bâtiments de production ont la même fonction : ils vous permettent de produire des marchandises de valeur différente durant la phase du Producteur.

BÂTIMENTS COMMERCIAUX (BANDEAU COULEUR CHAMPAGNE) :


Il y a un total de 24 bâtiments commerciaux différents.

Chaque bâtiment est en 3 exemplaires dans le jeu, à l'exception des 4 bâtiments d'un coût de construction de 6 chacun (2 exemplaires chacun uniquement).

Chaque bâtiment commercial :

- Ne peut être construit qu'une seule et unique fois par chaque joueur.
- A un effet pouvant être utilisé dès la phase suivant celle de sa construction.

L'utilisation de l'effet d'un bâtiment commercial est toujours optionnelle. Rien ne vous oblige à vous en servir.

 **Canal :** le propriétaire d'un *Canal* peut produire 1 marchandise supplémentaire.


Exemple : Marie possède un Canal. Elle produit donc :

- Jusqu'à 2 marchandises si elle ne joue pas le Producteur.
- Jusqu'à 3 marchandises si elle joue le Producteur.
- Jusqu'à 4 marchandises si elle joue le Producteur et qu'elle possède également une Maison d'édition.

Chapelle : au début de chaque tour de jeu, avant que le Gouverneur vérifie qu'aucun joueur n'a pas plus de 7 cartes en main, tout propriétaire d'une *Chapelle* peut prendre 1 carte de sa main et la glisser, face cachée, sous sa *Chapelle*. Toute carte mise de côté de la sorte perd son effet, mais elle rapporte 1 point de victoire lors du décompte final, **à la fin de la partie** (ne tenez pas compte du nombre de points de victoire indiqués dessus).


Remarques :

- Vous n'avez pas besoin de dire aux autres joueurs combien vous avez de cartes sous votre *Chapelle*.
- Si un autre bâtiment vient recouvrir votre *Chapelle* (grâce à la Grue), vous ne gagnez pas 1 point de victoire supplémentaire pour le bâtiment situé au-dessus de la *Chapelle*, seulement pour les cartes glissées en dessous.

 **Comptoir** : le propriétaire d'un *Comptoir* peut vendre 1 marchandise en plus durant la phase du Marchand.


Exemple : David possède un *Comptoir*, ce qui lui permet de vendre :


- Jusqu'à 2 marchandises s'il n'est pas le Marchand.
- Jusqu'à 3 marchandises s'il est le Marchand.
- Jusqu'à 4 marchandises s'il est le Marchand et qu'il possède également une *Maison d'édition*.

 **Dépôt de matériaux** : le propriétaire d'un *Dépôt de matériaux* paie 1 carte de moins en construisant un bâtiment commercial. Cette carte est sans effet si vous construisez un bâtiment de production.


Exemple : Nicole joue le *Bâtitteur*, et elle possède un *Dépôt de matériaux*.

Elle décide de construire une *Grue* (coût : 2), et cela ne lui coûte rien.

 **Distillerie** : le propriétaire d'une *Distillerie* paie une carte de moins qu'indiqué pour construire un bâtiment de production. La *Distillerie* est sans effet lors de la construction d'un bâtiment commercial.

 **Étude notariale** : durant la phase du *Recruteur*, le propriétaire d'une *Étude notariale* ajoute les cartes piochées à sa main, après quoi il défausse le nombre de cartes requis de sa main, ce qui lui permet donc de conserver toutes les cartes qu'il vient de piocher (à condition de défausser des cartes qu'il avait déjà en main avant le début de la phase du *Recruteur*).

Exemple : Nicole joue le *Recruteur*, et elle possède à la fois une *Villa* et une *Étude notariale*. Elle pioche donc un total de 5 cartes, qu'elle ajoute à sa main, après quoi elle défausse les 3 cartes de son choix.

 **Grand marché** : lorsque le propriétaire d'un *Grand marché* vend au moins 1 marchandise, il pioche 1 carte supplémentaire.

Remarque : le nombre de marchandises que vous vendez n'a pas d'importance, mais vous devez au moins en vendre 1.

Exemple : Sarah possède un *Grand marché*, et elle vend 1 *Fruit* (prix = 1) et 1 *Tabac* (prix = 2). Elle pioche donc 4 cartes, qu'elle ajoute à sa main.

Grue : le propriétaire d'une *Grue* peut recouvrir un bâtiment construit plus tôt en posant une nouvelle carte bâtiment dessus, ce qui annule l'effet du bâtiment précédent et le retire de la partie. Cela a pour effet de réduire le coût de construction du nouveau bâtiment du coût de l'ancien.

Remarques :

- Un bâtiment recouvert de la sorte perd instantanément son effet.
- Il est possible de construire un nouveau bâtiment par-dessus n'importe quel bâtiment existant, sauf une *Grue*.
- Si un propriétaire recouvre un bâtiment de production comprenant une marchandise, celle-ci est perdue et doit être défaussée. Si une *Chapelle* est recouverte, les cartes glissées en dessous restent en place et rapportent toujours 1 point de victoire chacune à la fin de la partie.
- Il est possible de construire un nouvel exemplaire d'un bâtiment qu'on a auparavant recouvert par un autre à l'aide d'une *Grue*.
- Il est impossible de recouvrir un bâtiment à l'aide d'un autre exemplaire du même bâtiment.

Exemples :

- Nicole utilise sa *Grue* pour recouvrir sa *Chapelle* (3) à l'aide d'une *Maison des douanes* (6), laquelle ne lui coûte que 3 cartes (6-3).
- Jason recouvre son *Séchoir à Tabac* (4) d'une *Statue* (3), ce qui ne lui coûte rien (en revanche, il ne gagne pas 1 carte, la réduction ne pouvant pas faire tomber le coût de la construction en dessous de 0 !).


Hôpital : après avoir construit un bâtiment, si le propriétaire d'un *Hôpital* n'a plus que 0 ou 1 carte en main, il peut en piocher 1 autre.

Remarques :

- Si le joueur possède également une *Scierie*, il commence par recevoir 1 carte grâce à la *Scierie*. À ce moment-là, s'il n'a que 1 carte en main (celle qu'il a récupérée grâce à la *Scierie*), l'*Hôpital* lui permet d'en piocher une autre.
- Si le joueur ne construit rien durant la phase du *Bâtisseur*, l'*Hôpital* ne lui permet pas de récupérer la moindre carte.

(TOUS) Maison d'édition : le propriétaire d'une *Maison d'édition* peut doubler l'avantage que confère le Personnage qu'il choisit. Les avantages doublés des 5 Personnages sont les suivants :

- **Recruteur :** vous pouvez regarder 6 cartes supplémentaires (au lieu de 3) avant de faire votre choix (mais vous n'en conservez toujours qu'une).
- **Bâtitseur :** vous payez 2 cartes de moins en construisant un bâtiment.
- **Producteur :** vous produisez jusqu'à 2 marchandises supplémentaires.
- **Marchand :** vous pouvez vendre jusqu'à 2 marchandises supplémentaires.
- **Aventurier :** vous piochez 2 cartes au lieu d'une.

2  *Remarque :* dans une partie à 2 joueurs, une *Maison d'édition* ne peut être utilisée par son propriétaire qu'une seule fois par tour. Si le Gouverneur utilise sa *Maison d'édition* avec son premier Personnage du tour, il ne pourra pas s'en servir avec son second Personnage du tour, et vice versa.


Exemples :

- *Jason est le Recruteur, et il possède une Étude notariale, une Villa et une Maison d'édition. Il pioche 8 cartes, les ajoute à sa main, puis défausse 6 cartes de sa main.*
- *David est le Bâtitseur, et il possède un Dépôt de matériaux et une Maison d'édition. Il paie 3 cartes de moins quand il construit un bâtiment commercial.*

■ **Marché noir :** si le propriétaire d'un *Marché noir* construit un bâtiment, quel qu'il soit, il peut prendre jusqu'à 2 marchandises de ses bâtiments de production et les défausser (s'il possède également un *Bureau du cadastre*, il peut défausser la marchandise qui se trouve dessus). Pour chaque marchandise défaussée de la sorte, le coût du bâtiment que le joueur achète est réduit de 1.

Exemple : Marie possède un *Marché noir*, et elle décide de construire une *Maison d'édition* (5).


Elle défausse deux cartes de marchandises (qui se trouvaient sur sa Ferme de Maïs et sa Raffinerie de Sucre) et n'a besoin de payer que 3 cartes de sa main pour acheter la Maison d'édition.

 **Mine d'or** : dès que l'Aventurier use de son privilège, le propriétaire d'une *Mine d'or* révèle les 4 premières cartes de la pioche :


- Si toutes montrent des coûts de construction différents, le joueur conserve la moins chère et défausse les 3 autres.
- Si au moins 2 de ces cartes ont la même valeur, le joueur ne peut en conserver aucune ; il doit défausser les 4.

Exemple : Marie possède une Mine d'or, dont elle utilise l'effet dès qu'un joueur profite du privilège de l'Aventurier. Si elle retourne :


- Une Maison d'édition (5), une Scierie (3), une Distillerie (1) et une Raffinerie de Sucre (3), elle n'a d'autre choix que de défausser les 4.
- Un Dépôt de matériaux (4), une Mine d'or (1), une Raffinerie de Sucre (3) et une Maison d'édition (5), elle ajoute la Mine d'or à sa main et défausse les 3 autres cartes.


 **Petit marché** : si le propriétaire d'un *Petit marché* vend au moins 2 marchandises durant la phase du Marchand, il peut piocher 1 carte (et ce qu'il soit le Marchand ou non durant cette phase).

Phare : le propriétaire d'un *Phare* peut conserver jusqu'à 12 cartes en main (au lieu de 7 normalement) au début de chaque tour. S'il en a davantage, il défausse celles qu'il souhaite jusqu'à ne plus en avoir que 12.

 **Scierie** : si le propriétaire d'une *Scierie* construit un bâtiment commercial, il peut, après avoir acquitté le coût de construction, piocher 1 carte. L'effet de la *Scierie* ne s'applique pas en construisant un bâtiment de production.

Remarque : comme l'effet des bâtiments ne commence à fonctionner que durant la phase suivant leur achat, on ne pioche pas une carte en construisant une Scierie.

 **Usine** : si le propriétaire d'une *Usine* produit au moins 2 marchandises pendant une phase du Producteur, il peut piocher 1 carte (et ce qu'il soit le Producteur ou non durant cette phase).

 **Villa** : durant la phase du Recruteur, le propriétaire d'une Villa peut garder 2 cartes au lieu d'une.

Exemples : Nicole possède une Villa. Elle conserve :

- Les 2 cartes qu'elle pioche si elle ne joue pas le Recruteur.
- 2 des 5 cartes qu'elle pioche si elle joue le Recruteur.
- 2 des 8 cartes qu'elle pioche si elle joue le Recruteur et qu'elle possède la Maison d'édition.

Notez que, si Nicole possède également une Étude notariale, elle ajoute toutes les cartes piochées à sa main et défause ensuite le nombre de cartes requis (3 ou 6) de sa main, et pas seulement parmi celles qu'elle vient de piocher.

Les bâtiments commerciaux suivants n'ont pas d'effets spéciaux qui modifient les règles, mais ils rapportent des points de victoire **à la fin de la partie** :

Statue, Arc de triomphe, Héros : ces 3 monuments rapportent un nombre de points de victoire différent lors du décompte final : 3 PV pour la Statue, 4 PV pour l'Arc de triomphe, et 5 PV pour le Héros.

Remarque : ces bâtiments étant considérés comme des bâtiments commerciaux, il est possible de construire 1 Statue et 1 Arc de triomphe, mais pas 2 Statues, par exemple.

BÂTIMENTS COMMERCIAUX D'UN COÛT DE 6

Il n'existe que 2 exemplaires de chacun de ces bâtiments.

Grand-place : à la fin de la partie, le propriétaire d'une Grand-place marque des points de victoire en fonction du nombre de monuments qu'il a construits : 4 PV pour 1 monument, 6 PV pour 2, et 8 PV pour les 3 monuments.

Exemple : David possède une Statue, un Héros et une Grand-place, ce qui lui permet de marquer 6 points de victoire au terme de la fin de la partie.

Maison des douanes : à la fin de la partie, le propriétaire d'une Maison des douanes marque 1 point de victoire tous les 4 points de victoire qu'il a marqués par ailleurs (après avoir additionné tous ses points de victoire, il divise le total par 4, arrondit le résultat

à l'entier inférieur, et l'ajoute à son nombre de points de victoire).

Exemple : Marie possède une Maison des douanes et, avant de calculer les points que celle-ci lui rapporte, elle additionne tous ses autres points de victoire, arrivant à un sous-total de 34 PV. Sa Maison des douanes lui rapporte donc 8 points de victoire (34 divisé par 4 et arrondi à l'entier inférieur), ce qui porte son total à 42 points de victoire.

Manufacture : à la fin de la partie, le propriétaire d'une Manufacture marque 1 point de victoire par bâtiment de production qu'il a construit, plus 1 point de victoire supplémentaire par type de bâtiment de production construit.

Exemple : au terme de la partie, Nicole possède 3 Fermes de Maïs, 1 Exploitation de Fruits et 2 Raffineries de Sucre. Elle marque 6 points de victoire pour ces 6 bâtiments de production, et 3 points de plus car ils sont de trois types différents. Sa Manufacture lui rapporte donc un total de 9 points de victoire (6+3).

Palais du gouverneur : à la fin de la partie, le propriétaire d'un Palais du gouverneur marque 1 point de victoire par bâtiment commercial qu'il a construit (y compris celui-ci).

Exemple : au terme de la partie, Jason possède les bâtiments commerciaux suivants : Hôpital, Canal, Scierie, Chapelle, Dépôt de matériaux, Maison d'édition, Statue, Maison des douanes et Palais du gouverneur. Il marque donc 9 points de victoire grâce à eux.

VARIATION DE MISE EN PLACE

Au bout de quelques parties, vous aurez peut-être envie d'essayer cette variante lors de la mise en place :

Les joueurs piochent 4 cartes chacun au début de la partie, après quoi le premier joueur prend 1 carte de plus (pour un total de 5), le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend 2 cartes de plus (6 au total), le troisième joueur en prend 3 (7 au total) et le quatrième en prend 4 (pour un total de 8 cartes).


Cela fait, les joueurs regardent leurs cartes et en conservent 4, défaussant les autres. Par la suite, la partie se déroule normalement.

EXTENSION : NOUVEAUX BÂTIMENTS

CONTENU

- 29 cartes Bâtiment commercial
- 1 carte Cathédrale (bâtiment commercial spécial)

MODIFICATION APPORTÉE À LA MISE EN PLACE

Placez la carte *Cathédrale*, face visible, à côté des cartes Personnage. Puis, mélangez les 29 nouvelles cartes Bâtiment commercial (portant le symbole  pour vous aider à les retrouver) avec les cartes du jeu de base. Pour jouer, suivez les règles du jeu de base.


ORDRE DE RÉOLUTION DE L'EFFET DES BÂTIMENTS :

Au début de chaque nouveau tour, l'effet des bâtiments s'effectue dans un ordre spécifique :


1. *Compagnie*
2. *Chapelle/Église*
3. *Forteresse/Phare*

NOUVEAUX BÂTIMENTS

BÂTIMENTS COMMERCIAUX

 **Bureau des terres** : si le propriétaire d'un *Bureau des terres* construit quelque chose par-dessus (à l'aide d'une *Grue*), le coût du nouveau bâtiment est réduit d'un maximum de 6 (au lieu de 3).

Exemple : Nicole décide de construire une Mairie d'édition (coût : 5) par-dessus son Bureau des terres, et cela ne lui coûte rien. De son côté, Jason décide de construire une Cathédrale (coût : 7) par-dessus son propre Bureau des terres, et cela lui coûte 1 carte. Si Jason avait été le Bâtitteur, ou s'il avait possédé un Dépôt de matériaux, il aurait construit sa Cathédrale gratuitement.

 **Bureau du cadastre** : au début de la phase du Recruteur, chaque joueur possédant un *Bureau du cadastre* pioche 1 carte et la place sur son *Bureau du cadastre* (face cachée, sans la regarder), comme s'il s'agissait d'une marchandise. Par la suite, s'il choisit

de vendre cette marchandise pendant une phase du Marchand, il pioche 2 cartes (le prix indiqué sur la carte Maison de commerce face visible ne concerne pas cette marchandise).

Remarque : les mêmes règles s'appliquent à cette marchandise qu'aux autres, à savoir qu'il ne peut pas y avoir plus d'une marchandise sur un Bureau du cadastre, la marchandise peut être échangée contre 1 carte au Marché noir, elle est prise en compte pour le Petit marché et le Grand marché, etc.



Bohio : à la fin de la phase du Marchand, le propriétaire d'un Bohio pioche 1 carte si aucun joueur n'a vendu la moindre marchandise au cours de cette phase.

Compagnie : au début du tour, le propriétaire d'une Compagnie peut défausser 1 ou 2 cartes de sa main pour en repiocher autant.




École : à la fin d'une phase du Bâtitteur **SAUF** celle durant laquelle l'École est construite, le propriétaire d'une École pioche 1 carte si c'est lui qui possède le moins de bâtiments (autrement dit, si aucun autre joueur n'a moins de bâtiments que lui, et si un au moins en a plus).


Église : une fois par partie seulement, au tout début d'un tour de jeu (avant que le Gouverneur ne vérifie qu'aucun joueur n'a pas plus de cartes que la limite autorisée), le propriétaire d'une Église peut prendre autant de cartes qu'il veut dans sa main pour les glisser, face cachée, sous l'Église. Ces cartes restent sous l'Église pendant toute la partie et elles n'ont pas le moindre effet, mais elles valent chacune 1 point de victoire **à la fin de la partie** (ne tenez pas compte du nombre de points de victoire indiqués dessus).

Remarques :

- Vous n'avez pas besoin de dire aux autres joueurs combien vous avez de cartes sous votre Église.
- Si un autre bâtiment vient recouvrir votre Église (grâce à la Grue), vous ne gagnez pas 1 point de victoire supplémentaire pour le bâtiment situé au-dessus de l'Église, seulement pour les cartes glissées en dessous.

Forteresse : au début du tour, le propriétaire d'une *Forteresse* peut garder jusqu'à 7 cartes dans sa main, mais les joueurs n'ayant ni une *Forteresse* ni un *Phare* ne peuvent pas avoir plus de 6 cartes en main. Le propriétaire d'un *Phare* peut avoir jusqu'à 12 cartes dans sa main.

 **Orfèvre :** le propriétaire de l'*Orfèvre* pioche la première carte du paquet et la révèle à tous les joueurs. Si cette carte est un bâtiment commercial ou un bâtiment de production qu'aucun joueur n'a encore construit (y compris le propriétaire de l'*Orfèvre*), ce dernier peut la conserver. Sinon, la carte est défaussée.

 **Port :** lorsque le propriétaire d'un *Port* vend des marchandises, il place l'une des marchandises vendues sous le *Port*, face cachée, au lieu de la défausser. Ces cartes restent sous le *Port* pendant toute la partie et elles n'ont pas le moindre effet, mais elles valent chacune 1 point de victoire **à la fin de la partie** (ne tenez pas compte du nombre de points de victoire indiqués dessus).

Remarques :

- Vous n'avez pas besoin de dire aux autres joueurs combien vous avez de cartes sous votre *Port*.
- Si un autre bâtiment vient recouvrir votre *Port* (grâce à la *Grue*), vous ne gagnez pas 1 point de victoire supplémentaire pour le bâtiment situé au-dessus du *Port*, seulement pour les cartes glissées en dessous.

Résidence : à la fin de la partie, le propriétaire d'une *Résidence* marque des points de victoire s'il possède des séries de 3 bâtiments différents ayant le même coût de construction. Il marque 4 points de victoire pour sa première série de ce type, 3 pour la deuxième, 2 pour la troisième, et 1 pour la quatrième, le cas échéant. Si le joueur possède d'autres séries de 3 bâtiments différents de même coût, elles ne lui rapportent rien.

Exemples :

- Marie possède les 11 bâtiments suivants au terme de la partie : 2 Fermes de Maïs (1), 1 Exploitation de Fruits (2), 1 Marché noir (2), 1 Usine (2), 2 Raffineries de Sucre (3), 1 Canal (3), 1 Maison des douanes (6), 1 Manufacture (6) et 1 Résidence (6). Sa Résidence lui

permet donc de marquer $4 + 3 = 7$ points de victoire additionnels (pour ses 3 bâtiments différents d'une valeur de 2 et ses 3 bâtiments différents d'un coût de 6, soit deux séries). Ses 3 bâtiments d'un coût de 3 points ne comptent pas pour une série supplémentaire, car ils ne sont pas tous différents.

- David possède les 12 bâtiments suivants à la fin de la partie :
2 Fermes de Maïs (1), 1 Étude notariale (1), 1 Mine d'or (1),
1 Forteresse (1), 1 Bureau du cadastre (1), 1 Scierie (3),
1 Raffinerie de Sucre (3), 1 Canal (3), 1 Maison des douanes (6),
1 Palais du gouverneur (6) et 1 Résidence (6). Il marque donc
 $4 + 3 + 2 + 1 = 10$ points de plus grâce à sa Résidence (ses 2 Fermes de Maïs pouvant être dissociées pour lui permettre de constituer 2 séries différentes de bâtiments de coût de construction 1).

CATHÉDRALE – BÂTIMENT COMMERCIAL

Au début de la partie, la *Cathédrale* est placée à côté des cartes Personnage, au milieu de la table.

🏛️ Cathédrale : Puis, durant une phase du Bâtitseur, un joueur peut, s'il le souhaite, la bâtir au lieu de construire une carte de sa main. Comme il n'est possible de construire qu'un seul bâtiment durant la phase du Bâtitseur, si un joueur décide de bâtir la *Cathédrale*, il ne peut rien construire d'autre durant cette phase.

À la fin de la partie, la *Cathédrale* rapporte des points en fonction du nombre de bâtiments coûtant 6 construits par les autres joueurs : 4 PV pour le premier bâtiment d'un coût de 6, 3 PV pour le deuxième, 2 PV pour le troisième, et 1 PV pour le quatrième. La *Cathédrale* ne rapporte aucun point supplémentaire à partir de la construction du cinquième bâtiment d'un coût de 6.

Exemple : David possède la Cathédrale, et ses adversaires ont construit les 6 bâtiments d'un coût de 6 suivants : les 2 Manufactures, les 2 Palais du gouverneur, 1 Résidence et 1 Maison des douanes. Sa Cathédrale lui rapporte donc $4 + 3 + 2 + 1 + 0 + 0 = 10$ points de victoire.

CRÉDITS

L'auteur et l'éditeur remercient Richard Borg et Tom Lehmann pour leurs suggestions, ainsi que tous les testeurs pour leur assistance au niveau des tests de ce jeu et de l'écriture de ses règles.

Basé sur : le jeu de cartes de Puerto Rico

Responsable du développement : Tomasz Zawadzki

Tests et développement : Aneta Koperkiewicz, Paulina Włodarczyk

Tests en interne : Błażej Bernaś, Andrzej Betkiewicz, Kamil Cieśla, Ernest Kiedrowicz, Aleksandra Kleśta, Michał Lach, Patrycja Marzec, Anna Lis-Wilkosz, Michał Stachowiak, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska, Jan Truchanowicz

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

Rédaction : Stefan Brück, José I. Fusté, Aleksandra Kleśta

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

Relecture : Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Direction artistique : Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski

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

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, 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 Lebieźiewicz, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka

RÉSUMÉ

Tour après tour, les joueurs choisissent différents Personnages l'un après l'autre et effectuent les actions correspondantes, en essayant de construire les meilleurs bâtiments pour leur stratégie.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire l'emporte !

BÂTISSEUR

Chaque joueur peut construire 1 bâtiment. Le privilège du Bâtitseur lui permet de le faire en payant 1 carte de moins.

PRODUCTEUR

Chaque joueur peut produire 1 marchandise. Le privilège du Producteur lui permet d'en produire 1 de plus.

MARCHAND

Chaque joueur peut vendre 1 marchandise. Le privilège du Marchand lui permet d'en vendre 1 de plus.

RECRUTEUR

Chaque joueur pioche 2 cartes et en conserve 1. Le privilège du Recruteur lui permet de piocher 3 cartes de plus avant de faire son choix.

AVENTURIER

Aucune action. En revanche, son privilège permet au joueur qui le choisit de piocher 1 carte.