

# Puerto Rico



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

## BUT DU JEU



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

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

## MATÉRIEL



### Jeu de base :

5 Plateaux	(Chacun est divisé en deux parties de 12 cases, l'île et la cité, et comprend un résumé des personnages.)
1 Plateau Banque	(pour les bâtiments et l'argent)
1 carte Gouverneur	(qui indique le premier joueur du tour)
8 cartes Rôle	(1 planteur, 1 intendant, 1 maçon, 1 artisan, 1 marchand, 1 capitaine et 2 chercheurs d'or)
49 Bâtiments	(5 grands bâtiments beiges (2 cases), 12 x 2 petits bâtiments beiges et 20 bâtiments industriels)
58 tuiles Île	(8 carrières et 50 plantations : 8 de café, 9 de tabac, 10 de maïs, 11 de sucre et 12 d'indigo.)
1 Bateau de colons	(pour le transport des colons)
5 Bateaux de transport	(4-8 emplacements pour les marchandises)
1 Magasin	
100 colons	(octogones marrons)
50 Caisses	(9 de café et de tabac, 10 de maïs, 11 de sucre et d'indigo)
46 jetons PV	(hexagonaux : 27 de 1 point et 19 de 5 points)
60 Doublons	(pièces en métal doré)

## BUT DU JEU

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

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

À la fin, le vainqueur est celui qui a le plus de points.

### Extension I :

#### "Nouveaux bâtiments"

2 x 12 petits bâtiments et 2 grands bâtiments

(emplacement des colons de couleur violette)

### Extension II :

#### "Les nobles"

2 x 6 petits bâtiments et 1 grand bâtiment, 2 bâtiments roses (emplacement des colons / nobles de couleur orange)

20 Nobles (octogones rouges)

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



# PRÉPARATION (JEU DE BASE ; 3-5 JOUEURS)

Le **plateau de jeu** est installé au centre de la table. **Tous les bâtiments** sont installés sur leur emplacement sur le plateau soit en montrant la face avec du texte (pour les débutants) ou la face avec une image (pour les joueurs expérimentés).

Les **60 jetons doublons** sont triés par valeur et placés sur le plateau de jeu dans la case "Banque".

Chaque joueur prend :

- **1 plateau individuel** (placé devant lui)

- **Argent :**

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

(Les doublons sont stockés sur la rose des vents du plateau individuel des joueurs. Ainsi, chaque joueur peut voir de combien d'argent disposent leurs adversaires)

- **1 tuile Plantation** (qu'il place sur l'un des 12 emplacements prévus pour les plantations dans son île).

Pour commencer, les joueurs déterminent un premier joueur aléatoirement.

Ce joueur reçoit la **carte Gouverneur** et une plantation bleue (Indigo).

Les joueurs suivants reçoivent :

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

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

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

Le **matériel restant** est placé comme dans l'illustration suivante :

(Attention : l'illustration présente une installation pour 4 joueurs)

Points de victoire (PV)  
(2 types) :

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

8 tuiles Carrière (visibles)

tuiles Plantation restantes (face cachée et mélangées)

4, 5 ou 6 tuiles Plantation (une de plus que de joueurs) sont placées face visible à proximité de la pile des carrières.

cartes Personnage

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

trois navires de transport

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

toutes les caisses (5 types)

le magasin

la bateau de colons avec 3, 4 ou 5 colons dessus (égal au nombre de joueurs)

les colons (en réserve)

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

Placer le matériel non utilisé dans la boîte.

## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie dure une quinzaine de tours, chaque tour se déroulant de la même manière. Le joueur ayant la carte Gouverneur commence le tour. Il choisit l'une des cartes Personnage, la prend et la pose face visible devant son domaine, et effectue l'action permise par ce personnage. Son voisin de gauche effectue ensuite la même action, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué cette action une fois, et une seule (exception : le capitaine et l'intendant). Vient ensuite le tour du joueur assis à gauche du gouverneur. Il prend l'une des cartes Personnage restantes, la pose face visible à côté de son domaine et effectue l'action permise par ce nouveau personnage. Son voisin de gauche effectue ensuite la même action, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué cette action. C'est ensuite le tour du joueur suivant, en sens horaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une carte personnage et aient effectué les actions permises par toutes les cartes Personnage choisies. On place ensuite un doublon sur chacune des trois cartes Personnage qui n'ont pas été choisies ce tour-ci. Les cartes Personnage choisies par les joueurs sont ensuite remises, faces visibles, à côté de celles qui n'ont pas été choisies. Le joueur à gauche du gouverneur prend la carte Gouverneur et devient le gouverneur.

### Les personnages

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

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

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

### Le planteur (pose de nouvelles plantations sur les îles)

Le joueur qui prend cette carte personnage peut prendre soit une carrière (du fait de son privilège) soit une plantation, parmi celles visibles à côté du plateau de jeu, pour la placer sur l'une des cases libres de son île. Ensuite, en sens horaire, chacun des autres joueurs peut prendre l'une des plantations (et non une carrière, sauf éventuellement pour le propriétaire de la baraque de chantier) et la placer sur une case libre de son île. Pour finir, le joueur qui a pris la carte planteur défausse les plantations visibles qui n'ont pas été prises par les joueurs dans une pile de défausse constituée à cet effet, et les remplace par de nouvelles plantations prises sur les piles de pioche. Il pioche toujours une plantation de plus que le nombre de joueurs.

Notes :

- Ne pas oublier de tenir compte des effets de l'hacienda, de la baraque de chantier et de l'hospice.
- S'il n'y a plus suffisamment de plantations dans les piles faces cachées, on commence par placer les tuiles restantes, puis on mélange les tuiles défaussées et on les utilise pour reconstituer les cinq piles de pioche, avant de piocher les plantations manquantes. S'il n'y a, malgré tout, plus suffisamment de plantations, on ne pioche que celles encore disponibles.
- En termes de jeu, l'emplacement précis où un joueur place une plantation ou une carrière est sans importance. Les carrières et plantations placés sur une île ne peuvent jamais en être retirés.

## DÉROULEMENT DU JEU

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

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

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

### Les personnages

- chaque joueur peut bénéficier de l'action associée à un personnage (exception : chercheur d'or)
- le privilège associé au personnage ne peut être utilisé que par le joueur qui prend ce personnage



### Action :

**Chaque joueur prend et place une plantation**

### Privilège :

**Le planteur peut prendre une carrière à la place**

**À la fin de la phase du planteur : tirer de nouvelles plantations**

- Si toutes les cases de l'île d'un joueur sont occupées par des carrières ou plantation, ce joueur ne peut plus y placer d'autre carrière ou plantation, et n'effectue donc pas cette action
- S'il n'y a plus de carrières disponibles dans la pioche, le privilège du planteur et du propriétaire de la baraque de chantier deviennent sans objet.

### **L'intendant** (arrivée de nouveaux colons)

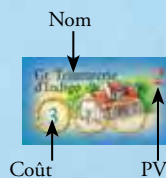
Sur chaque tuile carrière, plantation ou bâtiment se trouvent 1, 2 ou 3 cercles. Un joueur peut placer - il n'y est pas obligé - un colon sur chacun des cercles des tuiles de son domaine. Seules les tuiles occupées, c'est-à-dire sur lesquelles se trouve au moins un colon, sont actives. Les carrières, plantations ou bâtiments inoccupés ne produisent aucun effet. Le joueur qui prend l'intendant peut tout d'abord - c'est là son privilège - prendre un colon de la réserve de colons (et non du bateau). Ensuite chacun des joueurs à son tour, en commençant par l'intendant et en poursuivant en sens horaire, prend un colon du bateau de colons. On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les colons du bateau aient été pris. Un joueur peut placer ses nouveaux colons, ainsi que les colons qu'il possède déjà, sur n'importe quels cercles des jetons de son domaine. Cela signifie qu'un joueur peut profiter de l'action de l'intendant pour placer ses colons se trouvant sur sa rose des vents, ou pour déplacer des colons se trouvant déjà sur ses carrières, plantations ou bâtiments. Si, par manque de place, un joueur ne peut pas placer tous ses colons, il les "stocke" sur sa rose des vents. Ils y restent alors jusqu'à ce que, profitant d'une autre phase d'arrivée, leur propriétaire ait l'occasion de les placer sur les tuiles de son domaine. Pour finir, le joueur qui a pris la carte intendant place de nouveaux colons sur le navire de colons, colons qui seront pris par les joueurs lors de la prochaine phase de l'intendant. Il prend dans la réserve et met sur le navire autant de colons qu'il y a de cercles inoccupés sur les bâtiments (et les bâtiments seulement) dans les domaines de tous les joueurs, avec un minimum égal au nombre de joueurs.

#### Notes:

- Le placement des colons peut généralement être fait simultanément par tous les joueurs. Si, néanmoins, les joueurs pensent que les décisions de certains peuvent influencer celles des autres, le placement peut être fait en sens horaire, en commençant par l'intendant.
- Si l'intendant oublie de placer de nouveaux colons sur le navire, les joueurs peuvent plus tard y placer le nombre minimum de colons, c'est à dire autant de colons qu'il y a de joueurs. Lorsque la réserve de colons est épuisée, l'intendant perd son privilège et le navire reste vide.
- Un joueur ne peut pas choisir de laisser des colons sur sa rose des vents alors qu'il a des cercles libres sur ses carrières ou ses plantations. Les joueurs doivent donc placer sur des cercles autant de colons que possible. Les colons ne peuvent être placés sur des cercles que pendant la phase d'arrivée.

### **Le maçon** (placement de nouveaux bâtiments)

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



#### Notes:

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

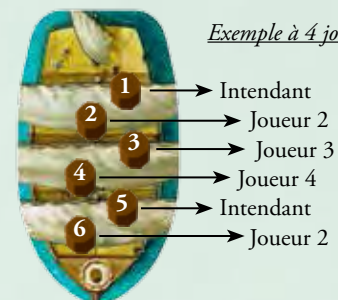
**Carrières :** chacune de ses carrières occupées réduit de 1 doublon le prix à payer par un joueur pour construire un bâtiment. Cette réduction ne peut excéder une limite indiquée sur le plateau de jeu : un joueur qui construit un bâtiment de la

#### **Action :**

Chaque joueur prend 1 colon à son tour dans le bateau

#### **Privilège :**

Le maire peut prendre 1 colon de plus à la réserve



Exemple à 4 joueurs :

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

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

#### **Fin de la phase du maire :**

placer de nouveaux colons sur le bateau des colons

#### **Action :**

Chaque joueur peut acheter 1 bâtiment

#### **Privilège :**

Le maçon paye 1 doublon de moins



Les coûts de construction peuvent être réduits grâce aux carrières

première colonne ne peut bénéficier d'une réduction de plus de 1 doublon (1 carrière occupée), la réduction maximale étant ensuite de 2 doublons dans la deuxième colonne, de 3 doublons dans la troisième et de 4 doublons dans la quatrième. Le privilège du maçon s'ajoute aux réductions de prix dues aux carrières, mais le coût de construction d'un immeuble ne peut en aucun cas être inférieur à 0. Un joueur ayant trois carrières occupées paiera 1 doublon pour la baraque de chantier, 3 doublons pour le comptoir, 5 doublons pour le port et 7 doublons pour l'hôtel de ville.

### L'artisan (production de marchandises)

Le joueur qui prend cette carte prend dans la réserve les caisses de marchandises auxquels lui donnent droit ses capacités de production (bâtiments industriels et plantations) et les place sur la rose des vents de son domaine. Sur la rose des vents se trouvent donc à la fois ses marchandises et son argent, visibles de tous. Les autres joueurs font ensuite de même, en sens horaire. Voir plus bas, au paragraphe "bâtiments industriels", les détails sur les capacités de production. Enfin, et c'est là son privilège, l'artisan prend à la fin de la phase de production, après les actions de tous les joueurs, une caisse supplémentaire de son choix, d'un type qu'il peut produire.

Notes:

- Ne pas oublier de tenir compte de l'effet de la manufacture.
- Il se peut que la réserve d'une marchandise soit épuisée, auquel cas le joueur qui devrait en prendre ne le peut pas, et ne prend rien d'autre à la place.
- Si l'artisan n'est pas en mesure de produire au moins une caisse de marchandise, il ne reçoit pas la caisse de marchandise supplémentaire auquel son privilège lui donne droit.
- L'artisan est un personnage à double tranchant, et le joueur qui le prend doit bien prendre garde à ne pas favoriser ainsi certains de ses adversaires plus que lui-même !

### Le marchand (vente de marchandises)

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



Les règles suivantes s'appliquent aux ventes de marchandises:

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

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

Notes:

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



#### Action :

**Chaque joueur prend des caisses dans la réserve**

#### Privilège :

**L'artisan prend 1 caisse de plus**

*Note : l'artisan est le rôle le plus risqué du jeu. Les joueurs doivent regarder attentivement s'ils n'avantagent pas les autres joueurs en prenant ce rôle !*



#### Action :

**Chaque joueur peut vendre 1 caisse au maximum**

#### Privilège :

**Le marchand gagne 1 doublon de plus avec la vente**

**Le magasin n'achète que des ressources différentes**

*(Exception : comptoir)*

**À la fin de la phase de marchand : vider le magasin si il est plein**

## Le capitaine (expédition de marchandises)

Le capitaine est chargé d'envoyer les productions de la colonie vers la vieille Europe, avide de produits exotiques. Il est le premier à pouvoir charger des marchandises sur les navires, suivi, en sens horaire, par les autres joueurs. La phase d'expédition se poursuit, en sens horaire, tant qu'un joueur au moins a encore des marchandises qu'il peut charger.

### **Règles de chargement et d'expédition**

- Chaque navire ne peut transporter qu'un seul type de marchandises.
- Il ne peut y avoir qu'un seul navire transportant un type de marchandise donné. S'il y a déjà un navire, même plein, transportant un type de marchandise, on ne peut pas charger de marchandises du même type sur un autre navire.
- Aucune caisse ne peut être chargée à bord d'un navire plein.
- À son tour, un joueur doit obligatoirement, s'il le peut, charger des caisses de marchandises. Il ne peut cependant charger que des caisses de la même marchandise.
- Lorsqu'un joueur charge des marchandises sur un navire, il doit charger autant de caisses qu'il le peut. Si un joueur a un type de marchandises qu'il peut charger à bord de plusieurs navires, tous vides, il doit choisir le navire sur lequel il peut charger le plus grand nombre de caisses, et en charger le maximum possible. En revanche, si un joueur a le choix entre plusieurs types de marchandises, il peut choisir librement et n'est pas tenu de choisir la marchandise dont il peut charger la plus grande quantité.

**Points de victoire :** Chaque caisse chargée à bord d'un navire marchand rapporte 1 point de victoire à son propriétaire - le joueur prend un jeton point de victoire. Toutes les caisses, de quelque marchandise que ce soit, rapportent un point de victoire chacun (la valeur des marchandises n'est prise en compte que lors de la phase de commerce). Lors de son premier chargement, le capitaine reçoit un point de victoire supplémentaire - c'est là son privilège. Il ne reçoit pas de point supplémentaire s'il charge de nouveau des marchandises, qu'elles soient ou non de type différent, lors de la même phase d'expédition. Contrairement à l'argent et aux marchandises, qui doivent être connus de tous, les points de victoire peuvent être tenus secrets. Chacun place ses jetons de points de victoire, faces cachées, sur sa rose des vents et peut, lorsqu'il le souhaite, échanger cinq jetons de 1 point contre un jeton de 5.

**Stockage des marchandises :** Lorsque plus aucune caisse de marchandise ne peut être chargée à bord des navires, chaque joueur doit stocker les marchandises restant sur sa rose des vents. Chaque joueur ne peut en effet conserver qu'une caisse, et une seule, sur sa rose des vents, et doit placer tous les autres dans ses entrepôts (petit ou grand). Si un joueur n'a pas suffisamment de place pour stocker toutes ses marchandises, il doit rendre les caisses en excédent à la réserve (voir plus bas, petit entrepôt). Pour finir la phase d'expédition des marchandises, le capitaine décharge tous les navires pleins - et uniquement ceux qui sont pleins - et replace leurs cargaisons dans la réserve. Les navires vides ou seulement en partie pleins restent en l'état jusqu'à la prochaine phase d'expédition. Il sera donc plus difficile de charger des marchandises lors de la prochaine phase d'expédition si certaines marchandises sont déjà présentes sur des navires, et s'il y a donc moins de place pour des caisses supplémentaires.

Notes:

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



### **Action :**

**Les joueurs doivent expédier les caisses sur les navires**

### **Privilège :**

**Le capitaine gagne 1 PV de plus**

**Chaque navire peut transporter un type de marchandise, non transporté par les autres navires**

**Quand aucun joueur ne peut plus transporter de caisse, la phase se termine et le capitaine vide les navires pleins**

### **Stockage de caisses !**

**Une caisse par joueur**

(Exception : entrepôts)

#### *Exemple de phase d'expédition (à 4 joueurs)*

*Anne est capitaine et commence donc le chargement. Elle a deux caisses de maïs et 6 caisses de sucre. Les navires à 5 et 7 cases sont vides, et il y a déjà trois caisses de maïs sur le navire à 6 cases. Anne doit donc charger soit 2 caisses de maïs, soit 6 caisses de sucre. Elle choisit le sucre et charge donc six caisses de sucre sur le navire à 7 cases (elle ne peut pas choisir le navire à 5 cases, sur lequel elle ne pourrait pas charger 6 caisses). Elle reçoit 7 points de victoire (6 + 1 pour le privilège du capitaine).*

*Bernie joue ensuite. Il a deux caisses de sucre et 3 de tabac. Il choisit le sucre et charge donc 1 caisse de sucre sur la dernière place libre du navire à 7 cases, qui est désormais plein. Il ne peut pas charger sa seconde caisse de sucre, puisque le navire est plein. Il aurait pu choisir de charger plutôt ses trois caisses de tabac dans le navire à 5 cases, encore vide, mais il espère pouvoir plus tard vendre son tabac au magasin. Il ne reçoit qu'1 point de victoire.*

*Christine joue ensuite. Elle a 2 caisses de maïs et 1 de tabac. Elle choisit le tabac et charge 1 caisse de tabac sur le navire vide à 5 cases. Elle reçoit 1 point de victoire.*

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

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

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

*Christine et David doivent maintenant stocker les marchandises qu'il leur reste. Il leur reste à chacun plus d'une caisse, et ils sont donc dans l'obligation de placer les caisses en excédent dans leurs entrepôts, ou de les perdre.*

*Pour finir, Anne décharge les deux navires entièrement pleins, ceux à 6 et à 7 cases. Les 4 caisses de tabac restent en revanche sur le navire à 5 cases.*

### **Le chercheur d'or**

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

### **Tours suivants.**

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

## **FIN DU JEU**

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

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

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

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

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

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

Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-aequo ayant le plus de doublons et de caisses de marchandise est vainqueur.



**Action :**  
**Aucune !**

**Privilège :**  
**1 doublon  
de la banque**

### **Fin du tour :**

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

## **FIN DU JEU**

**Le jeu se termine quand :**

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

**Chaque joueur ajoute :**

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

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

# LES BÂTIMENTS

Règles générales s'appliquant à tous les bâtiments :

- Un joueur ne peut pas avoir deux bâtiments identiques, et ne peut donc pas bâtir de nouveau un bâtiment qu'il possède déjà. En revanche, un joueur peut avoir, par exemple, une petite raffinerie de sucre et une raffinerie de sucre, ou un petit entrepôt et un grand entrepôt, puisque ces bâtiments ne sont pas identiques.
- Un bâtiment est occupé si au moins un colon s'y trouve. Seuls les bâtiments occupés peuvent être utilisés durant le jeu (exception : décompte final des PV).
- L'endroit précis de la cité où un bâtiment est placé n'a aucune importance pour le jeu. Un bâtiment doit être placé sur une case libre de la cité du joueur qui le construit. Un grand bâtiment doit être placé sur deux cases libres voisines. Un joueur peut déplacer des bâtiments à l'intérieur de sa cité afin de faire de la place pour un grand bâtiment. En revanche, un joueur ne peut jamais retirer un bâtiment de sa cité pour faire de la place pour un grand bâtiment ou pour tenter de prolonger le jeu, tout comme il ne peut jamais retirer une plantation ou une carrière de son île.
- Le chiffre figurant dans le premier cercle de chaque jeton bâtiment est son coût de construction, en doublons. Une fois le bâtiment construit, ce chiffre ne joue plus aucun rôle.

## Les bâtiments industriels (Blancs, bleu pâles, marrons et bruns)

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

- Dans les teinturerie, les plants d'indigo sont traités pour obtenir la teinture d'indigo (caisses bleues).
- Dans les raffinerie de sucre, les cannes à sucre sont écrasés pour produire du sucre (caisses blanches).
- Dans les séchoirs à tabac, les feuilles de tabac sont séchées pour produire du tabac à fumer (caisses marrons)
- Dans les brûleries de café, les grains de café sont grillés pour produire du café (caisses brunes)

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



# LES BÂTIMENTS

**Un joueur ne peut construire un bâtiment qu'une fois.**

**Seuls les bâtiments occupés ont un effet sur le jeu**

## Bâtiments industriels



**Il n'y a pas de bâtiment pour le maïs**

**Les cercles sur les bâtiments industriels indiquent le nombre de caisses maximum qui peuvent être produites**

### Exemple :

*Le joueur produit les caisses suivantes :*

① 2 caisses de maïs (seulement 2 plantations sont occupées)

② 1 caisse de tabac (un seul des emplacements du séchoir à tabac est occupé)

③ 3 caisses de sucre (seulement 3 plantations sont occupées)



## Les bâtiments beiges

Il y a 17 types de bâtiments beiges. Les 12 petits bâtiments sont disponibles en deux exemplaires chacun, alors qu'il n'existe qu'un seul exemplaire de chacun des 5 grands bâtiments. Chacun des bâtiments beiges donne à son propriétaire, s'il est occupé, un avantage particulier, généralement sous la forme d'une exception aux règles normales du jeu. Ainsi, par exemple, le propriétaire du comptoir peut vendre au magasin des marchandises d'un type qui s'y trouve déjà. Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser ses bâtiments occupés. Ce point est, en particulier, important en ce qui concerne le Quai.

### Petit marché

Lorsque le propriétaire d'un petit marché occupé vend une caisse de marchandises durant la phase de commerce, il reçoit de la banque un doublon de plus.

*Exemple : Anne vend une caisse de maïs et reçoit 1 doublon.*

### Hacienda

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

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

### Baraque de chantier

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

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

### Petit entrepôt

Comme il est indiqué plus haut, les joueurs doivent, à la fin de la phase d'expédition stocker les caisses de marchandises qu'ils n'ont pas pu expédier. Si un joueur n'a pas la place nécessaire pour stocker toutes ses caisses de marchandises, il doit remettre les caisses en excédent dans la réserve. Le propriétaire d'un petit entrepôt occupé peut y entreposer autant de caisses de la même marchandise qu'il le souhaite. L'entrepôt lui permet donc de conserver, en sus de la caisse de son choix auquel il a toujours droit, toutes ses caisses d'un type de marchandise de son choix, mais ne le dispense pas de l'obligation de charger des marchandises, lorsque cela est possible, à bord d'un navire.

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

### Hospice

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

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

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

### Comptoir

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

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

## Bâtiments beiges

### - les pouvoirs spéciaux

*peuvent changer les règles*

*- ils ne sont pas obligatoires*



+ 1 doublon à la vente



+ 1 plantation en phase du planteur



Carrière au lieu de plantation



1 type de caisse peut être stocké



+1 colon avec la plantation/carrière



Vendre des caisses déjà au magasin

## Grand marché

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

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

## Grand entrepôt

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

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

## Manufacture

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

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

## Université

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

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

## Port

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

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

## Quai

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

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



+ 2 doublons  
à la vente



2 types de caisses  
stockés



+ 0/1/2/3/5 doub.  
à la production



+1 colon à la  
construction



+ PV à l'expédition



= 1 navire privé

*Exemple : Dans l'exemple avec le port ci-dessus, supposons que le joueur utilise son quai pour envoyer ses 5 caisses de tabac. Dans ce cas, le navire contenant du tabac n'est plus plein et n'est donc pas vidé à la fin de la phase.*

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

## Les grands bâtiments

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

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

### Guilde

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

Exemple: À la fin de la partie, la Guilde est occupée et son propriétaire possède la petite raffinerie de sucre, la raffinerie de sucre, la petite teinturerie et la brûlerie de café. Il marque 6 points de victoire supplémentaires.

### Résidence

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

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

### Forteresse

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

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

### Douane

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

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

### Hôtel de ville

Si l'Hôtel de ville est occupé, son propriétaire marque, à la fin de la partie, un point de victoire supplémentaire pour chacun de ses bâtiments beiges (y compris l'hôtel de ville).

Exemple: À la fin de la partie, l'Hôtel de ville est occupé et son propriétaire possède également une hacienda, un port, un comptoir, une baraque de chantier, un grand entrepôt et la résidence. Il marque donc 7 points de victoire supplémentaire.



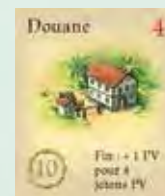
+ 1/+2 PV  
pour chaque petit/  
grand bâtiment  
industriel



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



+ 1 PV par tranche  
de 3 colons



+ 1 PV par tranche  
de 4 jetons PV



+ 1 PV pour  
chaque bâtiment  
beige.

## LE JEU À DEUX

La préparation du jeu reste identique avec les modifications suivantes :

### PRÉPARATION

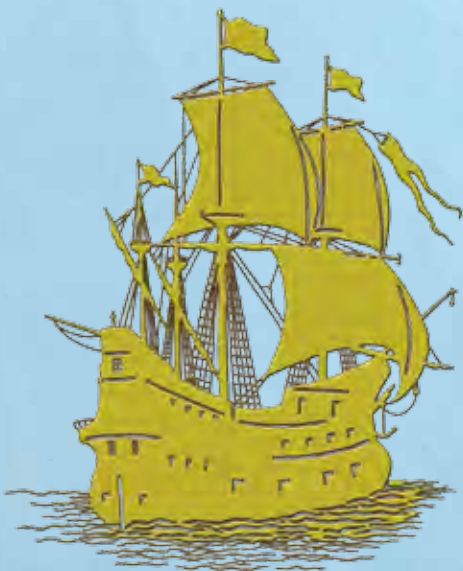
- **Chaque joueur prend 1 plateau, 3 doublons et 1 tuile Plantation** (Premier joueur : Indigo (+ carte Gouverneur) ; 0 Second joueur : Maïs).
- **Retirer 3 tuiles Plantation de chaque type** (Maïs, Indigo, Sucre, Tabac, Café et Carrière) et les replacer dans la boîte. Empiler les carrières restantes mélanger les tuiles restantes et en placer 3 visibles (*une de plus que le nombre de joueurs*).
- **Pour les bâtiments**, placer un bâtiment beige de chaque type et 2 bâtiments industriels de chaque type sur le plateau de jeu.
- **Pour les PV**, placer 65 PV dans la réserve.
- **Pour les colons**, placer 40 colons dans la réserve et 2 de plus dans le bateau des colons.
- **Pour les navires de transport** placer seulement les navires de 4 et 6 places.
- **Retirer 2 caisses de chaque type** et les replacer dans la boîte. Placer le reste dans la réserve.
- **Placer le magasin et les 7 cartes Personnage** (*toutes sauf un prospecteur*) à proximité.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le Gouverneur commence et choisit un personnage qui est joué par les deux joueurs comme dans le jeu de base. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient chacun choisis *trois* personnages. Le Gouverneur place 1 doublon sur le personnage restant et passe la carte Gouverneur à l'autre joueur pour le tour suivant. Le jeu continue.

### FIN DU JEU

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



**Par joueur :**

**1 plateau, 3 doublons,  
1 plantation** (Indigo puis Maïs)

**3 plantation de chaque type ôtées**

**Bâtiments sur le plateau de jeu**

(beiges : 1 x ;  
industriels : 2 x)

**Points de victoire : 65**

**Colons : 40 + 2 sur le bateau**

**Navires de transport : 4 et 6 places**

**Caisses : retirer 2 par type**

**Placer le magasin et 7 personnages**

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

# Extension NOUVEAUX BÂTIMENTS



La préparation du jeu reste identique avec les modifications suivantes :

## PRÉPARATION

Placez les 55 bâtiments beiges (2 de chacun des 12 petits + 5 des grands bâtiments originaux + les 12 petits + les 2 grands nouveaux bâtiments).

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

Note : pour les bâtiments coûtant 2, 5 et 8 doublons, il y a 4 combinaisons différentes possibles pour remplir les 2 espaces disponibles. Pour les bâtiments coûtant 1, 3, 4, 7 et 9 doublons, il n'y a que 2 options possibles pour le seul emplacement disponible à chaque fois.

**Le jeu peut commencer à l'identique...**

## Aqueduc

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

## Baraque forestière

Lors de la phase de plantation, le propriétaire de la baraque forestière peut choisir de placer une forêt à la place d'une tuile plantation sur un espace disponible de son île. Pour cela, il doit placer sa tuile retournée sur son île. Cette tuile est désormais considérée comme tuile forêt. Pendant la phase du maçon, chaque lot de deux tuiles forêt sur votre île réduit d'un doublon le coût de chaque construction. Cela fonctionne aussi même si la baraque forestière n'est pas occupée à ce moment-là. Cet avantage s'ajoute aux réductions octroyées par les carrières ainsi qu'à celle du privilège de la phase maçon, mais n'est pas soumis aux mêmes restrictions que les carrières (voir partie haute du plateau central). Les tuiles forêts ne nécessitent pas de colons pour fonctionner.

*Exemple : un joueur a 6 forêts et 2 carrières occupées et, il choisit le rôle bâtisseur ; pour construire le grand entrepôt, il ne paie rien : 6 doublons, -1 (bâtisseur), -2 (carrières), -3 (forêts – pas de limite) = 0.*

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

## Marché noir

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

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

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

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

## Bâtiments industriels normaux

*Exemple : un joueur prend le marché noir et place les deux marchés noirs sur m'emplacement de l'hacienda. Plus tard un joueur prend l'hacienda et la place sur l'emplacement de la baraque de chantier. La baraque de chantier ne peut plus être prise puisqu'il n'y a plus d'espace disponible à ce coût sur le plateau.*



**+ 1 caisse avec grande teinturerie/ grande raffinerie**



**Planter des forêts; 2 forêts = -1 doub. pour acheter**



**- 1 doublon pour acheter par PV, caisse, colon**

un colon alors que la procédure de fin de jeu a été déclenchée, le jeu se terminera normalement. Les colons placés sur le marché noir des joueurs ne peuvent pas être échangés. Ceux placés sur les carrières ayant servi à acheter le bâtiment ne peuvent pas non plus être échangés.

### Boutique

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

### Pension

Lors de la phase intendant, le propriétaire d'une pension occupée peut placer jusqu'à 2 colons sur celle-ci. Il pourra plus tard déplacer ses invités au début, pendant, ou à la fin de toutes les autres phases sur n'importe quels bâtiments, plantations, ou carrières qu'il aura choisies, ils entreront alors immédiatement en activité et devront rester jusqu'à la prochaine phase intendant. Les 2 invités peuvent soit être déplacés simultanément, soit individuellement lors de phases différentes.

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

### Commerce

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

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

### Église

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

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

### Petit quai

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

### Phare

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

### Atelier

L'atelier est semblable à la manufacture, mais elle récompense un type de marchandise. Le joueur prend 1 doublon de moins que le total de caisses d'un même type qu'il aura produit.

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

### Bibliothèque

Le propriétaire d'une bibliothèque occupée double le privilège de son rôle. Le planteur possédant une bibliothèque occupée choisit d'abord une tuile plantation ou carrière. Puis, après que tous les joueurs ont pris leurs plantations, le planteur peut prendre l'une des plantations face visible restantes. Il ne peut pas prendre de carrière comme double privilège. L'artisan permet de prendre 2 marchandises identiques ou différentes.



+ 3 caisses conservées



Déplacer 2 colons librement



= 1 magasin privé

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



0/1/1/2 PV en construisant



= 1 navire privé (1/2 PV)



+ doublons en expédiant



+ doublons en produisant



double privilège

## Syndicat

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

*Exemple 1 : le propriétaire d'un syndicat occupé a 3 maïs, 2 indigos, et 1 café. Il prend 2 PV: 1 pour le maïs et 1 pour l'indigo.*

*Exemple 2 : le propriétaire d'un syndicat occupé a 4 maïs et 2 cafés. Il prend 3 PV: 2 pour le maïs et 1 pour le café.*

## Statue

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

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

## Cloître

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

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

# Extension LES NOBLES



## PRÉPARATION

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

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

## Cadastre

À chaque phase du marchand, le propriétaire du cadastre peut acheter la première plantation de la pile pour 1 doublon si le bâtiment est occupé par un colon. Il place la plantation sur son île. À chaque phase du marchand, si le bâtiment est occupé par un noble, le propriétaire du cadastre peut défausser une plantation de son île et prendre 1 doublon à la banque.

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

## Chapelle

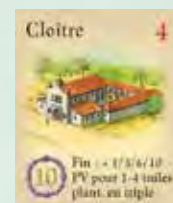
À chaque phase de l'artisan, le propriétaire de la chapelle gagne un 1 doublon si elle est occupée par un colon et 1 PV si elle est occupée par un noble.



+ PV avant expédition



8 PV en fin de jeu



+ 1/3/6/10 PV par tranche de 3 tuiles plantation

Les bâtiments de cette extension sont placés au dessus du plateau de jeu, en fonction de leur coût.

Épuiser les colons ne déclenche pas la fin du jeu

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

Chaque noble possédé rapporte 1 PV à la fin du jeu



acheter ou vendre une plantation (phase marchand)



+ 1 doub. | + 1 PV à la production

### Pavillon de chasse

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

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

### Architecte

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

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

### Fournisseur

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

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

### Villa

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

### Joierie

À chaque phase de l'artisan, le propriétaire d'une joierie occupée gagne un doublon par noble sur son plateau.

*Note : la joierie compte comme un grand bâtiment industriel.*

### Jardins royaux

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

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

Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner sowie der Wiener Spiele Akademie et les groupes de Berlin, Bödefeld, Göttingen, Rosenheim.

En cas de questions ou de suggestions, contactez nous :

**Ystari - 51 rue Liancourt 75014 Paris,**

**E-Mail : [info@ystari.com](mailto:info@ystari.com)**

**Visitez notre site Web : [www.ystari.com](http://www.ystari.com)**

© 2001/10 Andreas Seyfarth

© 2002/11 Ravensburger Spieleverlag



- 1 plantation |  
- de plantation  
+ 2 PV



-1 doub. | -2 doub.  
à la construction



à l'expédition :  
+ 1 PV par caisse  
(1 par noble)



+ 1 noble de la  
réserve



+ 1 doublon par  
noble (artisan)



+ 1 PV par noble

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

**Ystari**  
Plus