

ANDREAS SEYFARTH

San Juan

Chercheur d'or ou gouverneur - conseiller ou bâtisseur ?
Quel rôle jouerez-vous dans le nouveau monde ?

APERÇU DU JEU

Une partie se déroule sur plusieurs tours. À chaque tour, les joueurs choisiront chacun l'un des cinq rôles différents et tous les joueurs réaliseront l'action correspondante en sens horaire.

Par exemple, les marchandises sont produites par le producteur et peuvent ensuite être vendues à la maison de commerce par le marchand.

Avec la monnaie acquise par les ventes, les joueurs peuvent ensuite construire des bâtiments à l'intérieur de la ville de San Juan à l'aide du bâtisseur.

Le joueur qui fera la meilleure sélection de rôles et la plus judicieuse utilisation de ses privilèges et des actions conférées par ses adversaires connaîtra le plus grand succès et remportera la partie.

La particularité de San Juan est que les cartes ont 3 utilités :

- **monnaie d'échange** pour payer le coût de construction des bâtiments lorsqu'elles se retrouvent dans la main d'un joueur;
- **bâtiment** lorsqu'elles sont posées devant un joueur et
- **marchandise**, lorsqu'elles sont posées face cachée sur un bâtiment de production.

BUT DU JEU

À la fin de la partie, être le joueur qui aura accumulé le plus de points de victoire.

MATÉRIEL DE JEU

110 cartes (42 bâtiments de production et 68 bâtiments violets)

1 tuile **Gouverneur** (indique le premier joueur)

5 tuiles **Rôle** (bâtisseur, producteur, marchand, conseiller et chercheur d'or)

5 tuiles **Maison de commerce** (avec différentes valeurs)

1 bloc de score et 1 crayon (pour noter les points de victoire)

Les joueurs doivent, tour après tour, choisir différents rôles et prendre l'action leur étant rattachée afin de construire les bâtiments les plus utiles.

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



*Lors de votre première lecture, nous vous recommandons de ne pas considérer les **textes écrits en gras** dans la colonne de droite. Ces textes sont un résumé des règles, permettant aux joueurs de trouver facilement les points de règles importants après quelques parties.*

MISE EN PLACE

- Les joueurs choisissent un **premier joueur** en employant la méthode de leur choix. Il prend la tuile *Gouverneur*.
- Placez les **5 tuiles Rôle** en une seule rangée au centre de la table.
- Mélangez les **5 tuiles Maison de commerce** et placez-les face cachée en une seule pile au-dessus des tuiles *Rôle*.
- **Chaque joueur reçoit :**
 - **1 carte Teinturerie d'indigo** (que l'on a préalablement retirée de la pioche) et la pose devant lui. Il s'agit de son premier bâtiment.
 - **4 cartes** de la pioche (après l'avoir mélangée). Ces cartes demeurent cachées des autres joueurs et forment sa main.
- Placez les **autres cartes face cachée** en une seule pioche à gauche des tuiles *Rôle*. La défausse se retrouvera à droite des tuiles *Rôle*.
- Placez le **bloc de score** et le **crayon** de côté. Vous en aurez besoin à la fin de la partie, lors du décompte final.



Placement des tuiles Rôle, Maison de commerce et de la pioche au centre de la table.



Pioche

Défausse

Chaque joueur reçoit 1 carte Teinturerie d'indigo comme premier bâtiment et 4 cartes pour constituer sa main de départ.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se joue sur plusieurs tours (habituellement entre 11 et 14 tours). Chaque tour se joue de façon suivante. Le premier joueur (celui possédant la tuile *Gouverneur*) débute en choisissant l'une des tuiles *Rôle*, la pose devant lui et exécute l'action de ce rôle. Ensuite, c'est à son voisin de gauche de faire l'action associée à ce rôle, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que chaque joueur ait fait l'action une fois.

Le joueur situé à gauche du gouverneur prend ensuite son tour. Il choisit l'une des tuiles *Rôle* restantes, la place devant lui et exécute l'action de ce rôle. Ensuite, son voisin de gauche effectue l'action de ce rôle, et ainsi de suite, en sens horaire, jusqu'à ce que chaque joueur ait fait l'action une fois.

Lorsque tous les joueurs ont choisi un rôle et fait les actions correspondantes, le tour se termine. Les joueurs replacent les tuiles *Rôle* au centre de la table et le joueur à gauche du gouverneur prend la tuile *Gouverneur* et devient le nouveau premier joueur. Un nouveau tour débute et se déroule comme le tour précédent, c'est-à-dire que le gouverneur choisit une tuile *Rôle*, en fait l'action et ainsi de suite.

Note : À 2 joueurs, le gouverneur choisit une deuxième tuile Rôle (et les deux joueurs exécutent l'action) après que son adversaire ait choisi sa tuile Rôle et que les deux joueurs en aient fait l'action. Ensuite, un nouveau tour débute et la tuile Gouverneur change de main. C'est ainsi qu'à 2 joueurs, 3 des 5 rôles sont choisis : gouverneur - adversaire - gouverneur.

Le gouverneur débute en choisissant un rôle; ensuite tous les joueurs exécutent l'action appropriée.

Ensuite, le joueur suivant choisit un rôle, tous les joueurs exécutent l'action appropriée et ainsi de suite.

À la fin du tour, le voisin de gauche du gouverneur reçoit la tuile Gouverneur et un nouveau tour débute.

À deux joueurs :
Le gouverneur choisit une deuxième tuile Rôle après que son adversaire ait choisi la sienne.

Les rôles

À chaque rôle est relié une action (phase) pour tous les joueurs, prise en sens horaire, et un privilège spécial dont **seul le joueur ayant choisi le rôle bénéficie** (le chercheur d'or fait exception à cette règle).

En bref :

- Le joueur qui choisit un rôle est le premier à en exécuter l'action. Les autres joueurs suivent en sens horaire (afin d'accélérer le tout, l'action de certains rôles peut être fait simultanément).
- Le joueur doit choisir un rôle à son tour. Il peut par contre choisir de ne pas faire l'action associée au rôle. Les autres joueurs pourront à leur tour choisir de réaliser ou non l'action du rôle choisi.
- Une tuile *Rôle*, une fois choisie, demeure devant le joueur qui l'a prise jusqu'à la fin du tour. Aucun autre joueur ne peut choisir ce rôle jusqu'au prochain tour.



Bâtisseur (phase du bâtisseur → tous construisent un bâtiment)

Le joueur qui choisit cette tuile *Rôle* (le bâtisseur), peut construire un bâtiment en prenant la carte représentant ce bâtiment de sa main et en la posant devant lui, où elle demeurera jusqu'à la fin de la partie. Il paie ensuite le coût du bâtiment (indiqué dans les coins supérieurs de la carte) en défaussant un nombre égal de cartes de sa main. Le privilège de celui qui choisit la tuile *Bâtisseur* voit son coût de construction diminué de 1, sans se retrouver sous 0 (voir l'exemple ici-bas).

Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs peuvent, chacun à leur tour, construire un bâtiment tel que décrit précédemment, mais sans bénéficier du privilège.

Un joueur peut construire *autant* de bâtiments de production identiques qu'il le souhaite, mais **un seul** de chacun des bâtiments violets !

Note :

- Les pouvoirs spéciaux de plusieurs bâtiments permettent aux joueurs d'influencer la phase du bâtisseur lorsqu'ils ont le ou les bâtiments appropriés devant eux. Ceux-ci comprennent la Forge, la Grue, le Refuge, le Marché noir, l'Atelier, la Carrière et la Bibliothèque.

- Un joueur ne peut pas réduire le coût d'un bâtiment sous 0, de façon à ce qu'il prenne une carte plutôt que d'en défausser une.

Exemple : Louis est bâtisseur (-1 au coût de construction) et possède la Forge (-1 au coût de construction des bâtiments de production) et la Bibliothèque (double le privilège = -1 au coût de construction supplémentaire) devant lui. Il choisit de construire le Moulin à sucre (coût habituel de 2) et ne paie rien. Il obtiendrait normalement une réduction de 3, mais il ne peut réduire le coût que de 2 puisqu'un bâtiment ne peut pas coûter moins de 0!

Voyez tous les détails sur les bâtiments et leurs pouvoirs spéciaux sous « Les bâtiments » en page 6.

Chaque rôle :

-permet à chaque joueur de faire une action

(exception : le chercheur d'or),

-donne un privilège spécial au joueur qui choisit le rôle.

Phase du bâtisseur :

Chaque joueur peut construire 1 bâtiment; le bâtisseur paie une carte en moins.

Durant la partie, les joueurs défaussent les cartes face cachée. Etant donné que la défausse et la pioche sont face cachée, les joueurs devraient séparer les paquets tel qu'illustré en page 2.

Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse et placez-la face cachée sous la pioche.



Producteur (phase du producteur → tous produisent des marchandises)

Le joueur qui choisit cette tuile *Rôle* (le producteur) débute la production de marchandises. Il prend une carte de la pioche et la place face cachée, sans prendre connaissance de ce qui se trouve de l'autre côté, sur l'un de ses bâtiments de production (voir l'illustration ci-contre). Il peut ensuite se servir de son privilège qui est de placer une carte supplémentaire de la pioche sur n'importe quel autre bâtiment de production vide, tel que mentionné plus tôt.

Ensuite, chaque joueur, en sens horaire, place une carte de la pioche sur un de leurs bâtiments de production vides. Si tous les bâtiments de production d'un joueur sont occupés, il ne peut produire de marchandises ce tour-ci.

Les cartes posées face cachée représentent les marchandises qui peuvent être échangées lors de la phase du marchand. Les joueurs placent la carte de façon à ce que le bâtiment qu'elle recouvre demeure visible (voir l'illustration ci-contre).

Note :

- Les pouvoirs spéciaux de plusieurs bâtiments permettent aux joueurs d'influencer la phase du producteur lorsqu'ils ont le ou les bâtiments appropriés devant eux. Ceux-ci comprennent le Puits, l'Aqueduc et la Bibliothèque.

- Les joueurs peuvent choisir de faire l'action du producteur simultanément, puisqu'il n'y a aucun besoin de le faire en sens horaire.



Marchand (phase du marchand → tous vendent leurs marchandises)

Le joueur qui choisit cette tuile *Rôle* (le marchand), retourne la première tuile *Maison de commerce*. Ceci détermine le prix de vente des différentes marchandises pour le tour actuel. Ensuite, il annonce laquelle de ses marchandises il vend. Il peut vendre une carte comme action de base et une de plus comme privilège.

Il prend les marchandises annoncées (cartes) des bâtiments de production correspondants et les places face cachée sur la défausse sans les regarder. Ensuite, il ajoute à sa main autant de cartes de la pioche que la somme donnée pour les marchandises (cartes) vendues (voir l'exemple à la page suivante).

Ensuite, chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, peut vendre une seule marchandise de l'un de ses bâtiments de production pour la somme indiquée, tel qu'expliqué ci-haut.

Pour terminer la phase, le marchand prend la tuile *Maison de commerce* et la replace face cachée sous la pile de tuiles. Ainsi, l'ordre des tuiles est le même tout au long de la partie, ce qui permet aux joueurs d'avoir une idée des taux du marché dans les tours futurs.

**Phase du producteur :
Chaque joueur peut
produire 1 marchandise; le
producteur peut en faire 2.**



Le joueur possède
1 sucre et 1 tabac.

**Phase du marchand :
Chaque joueur peut
vendre 1 marchandise;
le marchand 2.**

1	1	1	1	1
1	1	1	2	2
1	2	2	2	2
2	2	2	2	3
2	2	3	3	3

Note :

- Les pouvoirs spéciaux de plusieurs bâtiments permettent aux joueurs d'influencer la phase du marchand lorsqu'ils ont le ou les bâtiments appropriés devant eux. Ceux-ci comprennent l'Étal, le Comptoir, le Marché et la Bibliothèque.
- Les joueurs peuvent choisir de faire l'action du marchand simultanément, puisqu'il n'y a aucun besoin de le faire en sens horaire.

Exemple : Jean est marchand et possède l'Étal et le Comptoir. Il retourne la première tuile Maison de commerce (voir l'illustration à droite). Il annonce qu'il va vendre 3 de ses marchandises (1 pour l'action du marchand, 1 pour le privilège du marchand et 1 pour le Comptoir). Il prend les marchandises (cartes) de sa Teinturerie d'indigo, son Séchoir à tabac et de sa Fonderie d'argent et place ces trois cartes face cachée (sans les regarder) sur la défausse. Ensuite, il pioche un nombre de carte correspondant à la somme de la vente de ses 3 marchandises : 1 pour l'indigo, 2 pour le tabac, 3 pour l'argent et 1 carte grâce à son Étal. Il ajoute ainsi 7 cartes à sa main et les autres joueurs procèdent ensuite à leur vente.



Conseiller (phase du conseiller → 1 nouvelle carte pour tous)

Le joueur qui choisit cette tuile Rôle (le conseiller) prend 5 cartes de la pioche (2 pour l'action et 3 pour le privilège), les regarde, en ajoute 1 à sa main et défausse les 4 autres face cachée.

Ensuite, les autres joueurs piochent 2 cartes, les regardent, en conservent 1 et défaussent l'autre.

Note :

- Les pouvoirs spéciaux de plusieurs bâtiments permettent aux joueurs d'influencer la phase du conseiller lorsqu'ils ont le ou les bâtiments appropriés devant eux. Ceux-ci comprennent les Archives, la Préfecture et la Bibliothèque.
- Les joueurs peuvent choisir de faire l'action du conseiller simultanément, puisqu'il n'y a aucun besoin de le faire en sens horaire.



Chercheur d'or (phase du chercheur d'or → pas d'action)

Le joueur qui choisit cette tuile Rôle (le chercheur d'or) pioche 1 carte et l'ajoute à sa main. Ceci constitue son privilège; il n'y a pas d'action associée à ce rôle.

Note :

- Les pouvoirs spéciaux de plusieurs bâtiments permettent aux joueurs d'influencer la phase du chercheur d'or lorsqu'ils ont le ou les bâtiments appropriés devant eux. Ceux-ci comprennent la Mine d'or et la Bibliothèque.

1	◀ prix de l'indigo
1	◀ prix du sucre
2	◀ prix du tabac
2	◀ prix du café
3	◀ prix de l'argent

Phase du conseiller :
Chaque joueur conserve 1 des 2 cartes qu'il pioche; le conseiller conserve 1 des 5 cartes piochées.

Phase du chercheur d'or :
Le chercheur d'or pioche 1 carte.

LES TOURS SUIVANTS

Une fois que tous les joueurs ont choisi un rôle et ont fait les actions et privilèges correspondants, le tour se termine. Les joueurs replacent les tuiles *Rôle* au centre de la table. Le joueur à gauche du propriétaire de la tuile *Gouverneur* et devient ainsi le nouveau gouverneur.

Le nouveau gouverneur rappelle aux propriétaires d'une *Chapelle* qu'ils peuvent placer une carte face cachée sous celle-ci. Ensuite, le gouverneur s'assure que tous les joueurs (gouverneur inclus) n'ont pas plus de 7 cartes en main*. Les cartes excédentaires sont placées face cachée sur la défausse. Les joueurs choisissent la ou les cartes qu'ils défaussent.

Exception : Le propriétaire d'une *Tour* peut conserver jusqu'à 12 cartes en main.

Le gouverneur débute le nouveau tour en choisissant une tuile *Rôle*. Le tour se déroule comme le précédent.

Précision : Pendant le tour, la limite de 7 cartes (ou de 12 avec la Tour) n'est pas observée. La limite de cartes en main doit être respectée uniquement au début d'un nouveau tour !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement après la phase du bâtisseur où au moins un joueur possède 12 bâtiments devant lui; le tour n'est pas complété.

Les joueurs notent ensuite leurs points de victoire sur l'une des feuilles du bloc de score. Chaque joueur additionne :

- + les points de victoire de ses bâtiments (le chiffre indiqué au bas des cartes),
- + les points de victoire (nombre de cartes) sous sa *Chapelle*,
- + les points de victoire pour son *Arc de Triomphe*, sa *Guilde* et son *Hôtel de ville*,
- + les points de victoire pour son *Palais* (à la toute fin!)

Son bilan - décompte des points de victoire

Nom	Adress	Cartes	Palais	Tour
Ames	16	22	19	23
Chapelle	7	7	3	
Bourgeois	7+6	6	10	
Marché	31	35	29	26
Man			7	6
Marché	31	35	36	32

Le joueur qui possède le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes en main et sur ses bâtiments de production est déclaré vainqueur.

LES BÂTIMENTS

Les bâtiments de production (non violet)

Il y a 5 types de bâtiments de production : la *Teinturerie d'indigo* (10x), le *Moulin à sucre*, le *Séchoir à tabac*, la *Brûlerie de café* et la *Fonderie d'argent* (8x chaque).

Un joueur peut avoir plus d'un bâtiment de production de chaque type. Chaque bâtiment peut produire 1 marchandise.

Les tours suivantes :

- Remettre les tuiles *Rôle* au centre de la table.
- Changement de gouverneur :
 - rappel concernant la *Chapelle*
 - vérification du nombre de cartes en main (7 ou 12)
 - début du nouveau tour.

**Important : Le nombre de cartes qu'un joueur a en main est une information connue de tous.*

Dès qu'un joueur a construit 12 bâtiments, la partie se termine.

Les joueurs additionnent leurs points de victoire provenant : des bâtiments + des cartes sous leur *Chapelle* + des bâtiments de valeur 6 + du *Palais*.

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



Les bâtiments violets

Il y a 24 types de bâtiments violets : 17 qui ont un pouvoir spécial utilisable pendant la partie (en 3 exemplaires chacun) et 7 qui ne sont utiles qu'à la fin de la partie lors du décompte final (3 monuments en 3 exemplaires et 4 bâtiments de valeur «6» en 2 exemplaires).

Pour *chaque* bâtiment violet :

- chaque joueur peut avoir devant lui *1 seul bâtiment du même type*;
- le joueur peut se servir du pouvoir spécial uniquement *après* la phase du bâtisseur dans laquelle il a construit le bâtiment, même lors d'une autre phase dans le même tour;
- un joueur n'est pas tenu de se servir du pouvoir spécial du bâtiment.

Forge

Lorsque le propriétaire d'une *Forge* construit un bâtiment de production, il lui en coûte une carte en moins à construire. Lorsque le propriétaire d'une *Forge* construit un bâtiment violet, le coût de construction n'est pas réduit.

Mine d'or

Après qu'un joueur ait choisi la tuile *Chercheur d'or* et utilisé le privilège (ou non), tous les joueurs possédant une *Mine d'or*, en sens horaire, peuvent dévoiler les 4 premières cartes de la pioche en les plaçant face visible sur la table :

- si les 4 cartes ont un coût de construction différent, le joueur choisit l'une de ces cartes, l'ajoute à sa main et défausse les 3 autres cartes;
- si au moins 2 cartes ont un coût de construction identique, le joueur ne conserve aucune carte et défausse les 4 cartes.

Exemple : Philippe possède une *Mine d'or* et dévoile les cartes suivantes:

- Bibliothèque (5), Préfecture (3), Forge (1) et Séchoir à tabac (3) : il défausse les 4 cartes car la Préfecture et le Séchoir à tabac ont le même coût (3).

Pascal possède aussi une *Mine d'or* et dévoile les cartes suivantes:

- Carrière (4), Forge (1), Séchoir à tabac (3) et Bibliothèque (5) : elle choisit d'ajouter la Carrière à sa main et défausse les 3 autres cartes.

Archives

Lorsqu'un joueur choisit la tuile *Conseiller*, le propriétaire des *Archives* ajoute toutes les cartes à sa main et choisit ensuite, parmi toutes les cartes de sa main, celles qu'il défaussera. Il peut donc défausser des cartes qu'il avait déjà en main plutôt que de défausser uniquement parmi les cartes piochées.

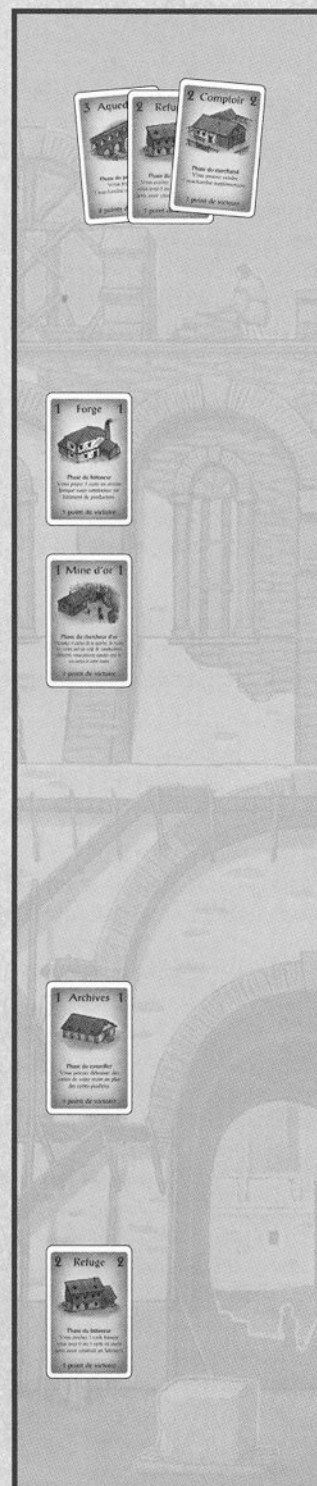
Exemple : Jean est conseiller et possède une Préfecture ainsi que des Archives : il pioche 5 cartes, les ajoute à sa main et choisit 3 cartes de sa main qu'il défausse.

Refuge

Lorsque le propriétaire d'un *Refuge* construit un bâtiment, il peut, s'il possède 0 ou 1 carte suite à la construction, piocher une carte et l'ajouter à sa main.

Note :

- Si un joueur possède aussi un *Atelier*, il commence par piocher une carte. Ensuite, s'il a moins de 2 cartes, il pioche 1 carte pour le *Refuge*.
- Si un joueur ne construit aucun bâtiment, il ne peut pas piocher de carte pour le *Refuge*.



Marché noir

Lorsque le propriétaire du *Marché noir* construit un bâtiment, il peut utiliser jusqu'à 2 cartes provenant de ses marchandises (cartes face cachée sur les bâtiments de production) plutôt que de sa main. Il place ces cartes, sans les regarder, dans la défausse, comme si elles provenaient de sa main.

Exemple : Louis possède un *Marché noir* et construit une *Bibliothèque* (5) : il défausse la carte représentant une marchandise se trouvant sur sa *Teinturerie d'indigo*, la carte se trouvant sur son *Séchoir à tabac* et 3 cartes de sa main pour un total de 5 cartes.

Comptoir

Lors de la phase du marchand, le propriétaire d'un *Comptoir* peut vendre une marchandise de plus provenant de ses bâtiments de production.

Exemple : Pascale possède un *Comptoir* et vend :

- si elle n'est pas le marchand, jusqu'à 2 marchandises;
- si elle est le marchand, jusqu'à 3 marchandises;
- si elle est le marchand et qu'elle a une *Bibliothèque*, jusqu'à 4 marchandises.

Puits

Lors de la phase du producteur, si le propriétaire du *Puits* produit au moins 2 marchandises, il pioche une carte qu'il ajoute à sa main. Le fait qu'il soit producteur ou non n'a pas d'importance.

Étal

Lors de la phase du marchand, si le propriétaire d'un *Étal* vend au moins 2 marchandises, il pioche une carte supplémentaire et l'ajoute à sa main. Il ne doit pas nécessairement être le marchand.

Grue

Le détenteur d'une *Grue* peut construire un nouveau bâtiment par-dessus l'un de ses autres bâtiments déjà construits, en plaçant la nouvelle carte de façon à ce qu'elle recouvre complètement l'ancienne. Ce faisant, il soustrait au coût de la nouvelle construction la valeur de l'ancienne.

Note : - L'ancien bâtiment n'est plus considéré comme étant en jeu et perd ainsi son pouvoir spécial. Un joueur peut construire par-dessus tous ses bâtiments à l'exception de la *Grue*.

- Si un joueur construit sur l'emplacement d'un bâtiment de production contenant une marchandise, celle-ci est perdue (défaussée face cachée). Ceci a lieu peu importe la couleur (violet ou autre) du nouveau bâtiment.
- Si un joueur construit par-dessus une *Chapelle*, les cartes placées face cachée sous la *Chapelle* sont toujours comptées à la fin de la partie.
- Un joueur peut construire un bâtiment violet qu'il a déjà construit, si ce dernier a été recouvert par une autre carte (puisqu'il n'a plus le bâtiment recouvert).
- Un joueur ne peut pas construire un bâtiment par-dessus un autre bâtiment identique.

Exemples : Louis construit un *Palais* (6) par-dessus une *Chapelle* (3) et paie 3 cartes plutôt que 6.

- Jean construit une *Statue* (3) par-dessus sa *Brûlerie de café* (4) et ne paie rien. Il n'ajoute pas de carte à sa main.



Un bâtiment recouvert n'est pas compté. Ainsi, seuls les bâtiments qui sont découverts comptent dans le nombre de bâtiments nécessaire pour terminer la partie (12).

Un bâtiment recouvert peut être à nouveau, et autant de fois qu'un joueur possédant une *Grue* le désire, mais seul le bâtiment sur le dessus compte.

Chapelle

Au début de chaque tour, avant que le gouverneur ne vérifie la limite de cartes en main (7 ou 12), le propriétaire d'une *Chapelle* peut placer une carte de sa main face cachée sous sa *Chapelle*. À la fin de la partie, le joueur reçoit 1 point de victoire pour chaque carte placée face cachée sous sa *Chapelle* (le texte et les points de victoire de ces cartes n'ont aucun effet).

Note :

- Le joueur ne doit pas dire à ses adversaires combien de cartes et/ou lesquelles il a placées sous sa *Chapelle*.
- Si un joueur construit par-dessus sa *Chapelle*, les cartes qui se trouvent sous la *Chapelle* valent toujours 1 point de victoire chacune. Par contre, le bâtiment qui se retrouve sur la *Chapelle* ne rapporte pas un point de victoire « *Chapelle* » puisqu'il est sur la *Chapelle*. Il rapporte tout de même ses points de victoire de bâtiment.

Exemple : À la fin de la partie, Louis a 7 cartes sous sa *Chapelle*, Louis remporte donc 9 points pour sa *Chapelle* (2 pour le bâtiment + 7 pour les cartes placées sous celui-ci).

Tour

Au début du tour, lorsque le gouverneur vérifie la limite de cartes en main, un joueur possédant une *Tour* peut avoir jusqu'à 12 cartes au lieu de 7. Si un joueur possède plus de 12 cartes, il doit défausser toutes les cartes excédentaires.

Aqueduc

Lors de la phase du producteur, le propriétaire d'un *Aqueduc* peut produire 1 marchandise supplémentaire.

Exemple : Philippe possède un *Aqueduc* et produit :

- s'il n'est pas le producteur, jusqu'à 2 marchandises;
- s'il est le producteur, jusqu'à 3 marchandises;
- s'il est le producteur et qu'il a une *Bibliothèque*, jusqu'à 4 marchandises.

Atelier

Après que le propriétaire d'un *Atelier* ait construit un bâtiment violet et en ait payé le coût, il peut piocher 1 carte et l'ajouter à sa main. L'*Atelier* ne donne aucun avantage lors de la construction d'un bâtiment de production.

Note : Un joueur ne pioche pas de carte suite à la construction d'un *Atelier*, mais bien suite à la construction d'un bâtiment lorsqu'il possède déjà l'*Atelier*.

Préfecture

Lors de la phase du conseiller, le propriétaire d'une *Préfecture* peut conserver 2 cartes plutôt qu'une (1).

Exemple : Jean possède la *Préfecture* et garde :

- s'il n'est pas le conseiller, 2 des 2 cartes;
- s'il est le conseiller, 2 des 5 cartes;
- s'il est conseiller et qu'il a une *Bibliothèque*, 2 des 8 cartes.

Si Jean possède aussi les *Archives*, il ajoute les cartes à sa main (2, 5 ou 8) et défausse ensuite 0, 3 ou 6 cartes de sa main.



Marché

Lorsque le propriétaire d'un *Marché* vend au moins une marchandise, il pioche une carte supplémentaire à la somme accordée pour une marchandise. S'il vend plus d'une marchandise, il ne pioche qu'une seule carte supplémentaire et non une carte supplémentaire par marchandise vendue.

Exemple : Louis possède le *Marché* et vend 1 sucre pour 1 et 1 café pour 3 : il pioche un total de 5 cartes et les ajoute à sa main.

Carrière

Lorsque le propriétaire d'une *Carrière* construit un bâtiment violet, il paie 1 carte de moins pour ce bâtiment. La *Carrière* ne réduit pas le coût de construction d'un bâtiment de production.

Exemple : Jean est le bâtisseur et possède une *Carrière* devant lui : il construit une *Grue* (2) gratuitement.

Bibliothèque

Celui qui possède une *Bibliothèque* bénéficie deux fois du privilège offert par un rôle. L'application des privilèges lorsqu'un joueur possède une *Bibliothèque* est la suivante :

- *Conseiller* : Il conserve l'une des 8 cartes piochées.
- *Bâtisseur* : La construction d'un bâtiment lui coûte 2 cartes de moins.
- *Producteur* : Il peut produire jusqu'à 3 marchandises.
- *Marchand* : Il peut vendre jusqu'à 3 marchandises.
- *Chercheur d'or* : Il pioche 2 cartes.

Exemples :

- Louis est le conseiller et possède une *Bibliothèque*, des *Archives* et une *Préfecture*. Il pioche 8 cartes, les ajoute à sa main et défaisse 6 cartes de cette nouvelle main.
- Jean est le bâtisseur et possède une *Bibliothèque* et une *Carrière*. Il paie 3 cartes en moins pour la construction d'un bâtiment violet.

Note : Dans une partie à 2 joueurs, le propriétaire de la *Bibliothèque* peut doubler seulement un privilège par tour. Ainsi, lorsque le gouverneur double le privilège de son premier rôle du tour, il ne pourra pas faire de même avec son deuxième rôle. Évidemment, s'il ne double pas le privilège de son premier rôle, il lui sera possible de doubler son deuxième privilège.

Les 7 bâtiments violets suivants n'offre aucun pouvoir spécial au cours de la partie, mais permettent à leur propriétaire d'obtenir des points de victoire à la fin de la partie :

Les trois monuments (3x chacun)

- *Statue* (3PV)
- *Colonne* (4 PV)
- *Bronze* (5 PV)

Rappel : Un joueur peut, par exemple, construire une *Statue* et un *Bronze*, mais pas 2 *Statue*.



Les quatre bâtiments de valeur 6 (2x chacun)

Guilde

À la fin de la partie, le propriétaire de la *Guilde* remporte 2 points de victoire pour chaque bâtiment de production qu'il a devant lui.

Exemple : À la fin de la partie, *Pascale* possède 1 *Guilde*, 2 *Teinturerie d'indigo*, 1 *Moulin à sucre* et 1 *Séchoir à tabac* : elle fait 8 points de victoire pour la *Guilde*.

Hôtel de ville

À la fin de la partie, le propriétaire d'un *Hôtel de ville* remporte 1 point de victoire par bâtiment violet devant lui. L'*Hôtel de ville* est un bâtiment violet et rapporte donc 1 point.

Exemple : À la fin de la partie, *Louis* possède un *Refuge*, un *Aqueduc*, un *Atelier*, une *Chapelle*, une *Carrière*, une *Bibliothèque*, une *Statue*, une *Colonne* et un *Hôtel de ville* : il reçoit 9 points de victoire pour son *Hôtel de ville*.

Arc de triomphe

À la fin de la partie, le propriétaire d'un *Arc de Triomphe* reçoit des points de victoire pour les monuments qu'il a en jeu : pour 1 monument il reçoit 4 points de victoire, pour 2 monuments 6 points de victoire, et pour 3 monuments 8 points de victoire.

Exemple : À la fin de la partie, *Philippe* possède un *Arc de Triomphe*, une *Statue* et un *Bronze* : il reçoit 6 points de victoire pour son *Arc de Triomphe*.

Note : Si un joueur possède un ou plusieurs monuments et possède un *Hôtel de ville* ainsi qu'un *Arc de Triomphe*, il marque des points de victoire pour son *Hôtel de ville* et son *Arc de Triomphe*.

Palais

À la fin de la partie, le propriétaire d'un *Palais* marque un point de victoire par multiple de 4 points de victoire qu'il a déjà accumulé. Afin de déterminer ses points de victoire supplémentaire, il fait d'abord le total de tous ses autres points de victoire (à l'exception du *Palais*) et divise le total par 4 (arrondi à l'entier inférieur) et ajoute ce résultat comme étant les points de victoire du *Palais*.

Exemple : À la fin de la partie, *Jean* possède un *Palais*. Il fait un total de 34 points de victoire (excluant son *Palais*). Ensuite, il ajoute 8 points de victoire pour son *Palais*, pour un total de 42 points de victoire.

Variante de départ

Après une ou deux parties, les joueurs voudront peut-être modifier la **mise en place** de la partie : chaque joueur choisit sa main de départ de 4 cartes à partir des 5 ou 8 cartes qu'il aura reçues, tout dépendant de sa position autour de la table. Le premier joueur pioche 5 cartes, le deuxième 6, le troisième 7 et le quatrième 8. Chaque joueur consulte ensuite ses cartes, en conserve 4 et défausse les autres cartes (de 1 à 4). La partie se joue ensuite tel que décrite dans cette règle.



Si vous avez des questions, commentaires ou autres sur ce jeu, écrivez-nous à :

Filosofia Éditions
3250 F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada
J7V 5V5

e-mail :
info@filosofiagames.com

Visitez notre site web afin de découvrir nos autres jeux :
www.filosofiagames.com

© 2004 Andreas Seyfarth
© 2004 Ravensburger Spieleverlag
© 2007 Filosofia Éditions Inc.
pour la version française