



CUBA

Résumé des règles



Cette petite aide de jeu non-officielle a avant tout pour but de rendre accessible la lecture de la règle et d'aider à une bonne compréhension de celle-ci lors des premières parties.

Quelques précisions utiles :



→ Produits (Canne à sucre, Agrumes, Tabac)



→ Biens (Rhum, Cigares)



→ Ressources (Bois, Pierre, Eau)

Marchandises

I - Mise en place :

→ Se référer à la règle du jeu pages 4 et 5

II - Déroulement des tours :

La partie se déroule en 6 tours de jeu ; chaque tour étant découpé en 5 phases.

● Phase 1 : Propositions de lois :

On dévoile les 4 projets de lois potentielles situés au dessus du plateau.

● Phase 2 : Actions :

Chaque joueur dispose d'une main de 5 cartes ; chaque carte permettant d'effectuer certaines actions et donnant un certain nombre de voix lors des votes au Parlement (Phase 3).

Les joueurs vont jouer 1 carte chacun leur tour, jusqu'à ce que chacun ait joué 4 cartes (La 5^{ème} carte étant gardée en main jusqu'à la Phase 3), et résoudre les actions correspondantes.

➤ Carte « Ouvrier » (Donne 1 vote au Parlement) :

Lorsqu'il joue cette carte, le joueur déplace son pion « *ouvrier* » et va pouvoir :

→ Activer 6 champs de son plateau

→ Récupérer les marchandises se trouvant sur la ligne et sur la colonne où le pion se trouve.

↳ Il peut récupérer autant de ressources que disponibles

↳ Il ne peut récupérer que **2 produits maximum**.

→ Utiliser des cubes « *eau* » pour récupérer des ressources en plus, parmi les ressources qu'il a activées (*Seule contrainte : un champ ne peut pas produire 2 fois dans un même tour*).

→ Stocker ses marchandises dans la cour.

➤ **Carte « Marchande »** (Donne 2 votes au Parlement) :

Lorsqu'il joue cette carte, le joueur va pouvoir :

→ Acheter des produits et des biens au marché (Au prix du cours) ;

↳ Les produits achetés sont stockés dans la cour.

→ Vendre des produits et des biens au marché (Au prix du cours) ;

→ Si la marchandise souhaitée n'est plus disponible au marché, il peut l'acheter à la réserve pour 7 pesos ;

→ S'il ne peut pas vendre une marchandise au marché (Plus de place), il peut la vendre à la réserve pour 3 pesos (Par bien) ou 1 peso (Par produit).

Action alternative :

Au lieu d'acheter ou de vendre, la marchande peut prendre gratuitement dans la réserve :

- Une ressource ou
- Un produit (Le moins cher du marché)

➔ Lorsque l'action alternative est utilisée, on place un marqueur noir sur la case correspondante du plateau de jeu.

➤ **Carte « Architecte »** (Donne 3 votes au Parlement) :

Lorsqu'il joue cette carte, le joueur va pouvoir :

→ Acheter 1 bâtiment (En dépensant les ressources correspondantes) ;

↳ Il peut acheter n'importe lequel parmi les 26 possibles.

→ Le poser sur un champ (Même si son pion ouvrier s'y trouve).

Action alternative :

Au lieu d'acheter un bâtiment, le joueur peut décider de prendre :

- 2 points de victoire (1^{er} joueur à jouer la carte lors du tour) ou
- 1 point de victoire (2^{ème} joueur à jouer la carte lors du tour)

➔ Lorsque l'action alternative est utilisée, on place un marqueur noir sur la case correspondante du plateau de jeu.

➤ **Carte « Contremaître »** (Donne 4 votes au Parlement) :

Lorsqu'il joue cette carte, le joueur va pouvoir :

→ Utiliser les fonctions du ou de ses bâtiments :

Soit :

→ Tous les bâtiments de la rangée et de la colonne du pion « ouvrier » ;

→ 1 seul bâtiment au choix.

→ Si le contremaître active l'entrepôt (1^{ère} case en haut à gauche), il peut y stocker tous les produits récoltés (Car à la fin du tour, les produits non utilisés retournent à la réserve).

➤ **Carte « Maire »** (Donne 5 votes au Parlement) :

Lorsqu'il joue cette carte, le joueur va pouvoir :

→ Approvisionner 1 navire à quai ;

→ Récupérer les points de victoire correspondants (Nombre de biens ou de produits x points de victoire).

↳ Les navires restent au port jusqu'à la fin du 1^{er} tour.

Action alternative :

Au lieu d'approvisionner un navire, le joueur peut décider de prendre :

- 4 pesos (1^{er} joueur à jouer la carte lors du tour) ou
- 2 pesos (2^{ème} joueur à jouer la carte lors du tour)

→ Lorsque l'action alternative est utilisée, on place un marqueur noir sur la case correspondante du plateau de jeu.

A ce stade du jeu (*Pose de la 4^{ème} carte*), on va définir qui devient premier joueur lors du tour suivant.

Le joueur dont la 4^{ème} carte a la plus forte valeur devient premier joueur.

En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à l'avoir posée qui l'emporte.

● Phase 3 : Parlement :

Chaque joueur dévoile la 5^{ème} carte qui lui reste en main afin de savoir de combien de votes chacun dispose.

Si la mairie a été construite et a été utilisée par le contremaître, le joueur dispose de 2 voix supplémentaires au Parlement.

Il est possible d'acheter des voix (1 voix pour 1 peso), dès lors que la loi sur la corruption n'est pas en vigueur.

Chaque joueur place secrètement dans sa main le nombre de pesos correspondant aux voix achetées et on révèle simultanément le contenu de chaque main.

Le joueur qui a le plus de voix choisira 2 projets de loi parmi les 4 découverts. Il les placera sur les emplacements réservés (Une loi pouvant remplacer une autre déjà posée).

En cas d'égalité, on effectuera une seconde ronde de mise.

S'il y a nouvelle égalité, c'est le premier joueur ou, s'il n'est pas impliqué dans l'égalité, celui qui est le plus proche du premier joueur dans le sens horaire qui choisira les lois.

→ A chaque fois les pesos misés retournent à la réserve ;

→ Les coalitions ne sont pas permises.

● Phase 4 : Lois :

On applique, dans la mesure du possible les effets des 4 lois, sachant que dès le premier tour des taxes et des redevances peuvent être payées.

Il existe 4 types de lois :

① Taxes :

La taxe initiale est de 2 pesos.

Les taxes votées peuvent aller de 1 à 5 pesos.

↳ *L'une des taxes est égale au nombre de bâtiments possédés (avec un minimum de 1 [Entrepôt]).*

On n'est pas obligé de payer une taxe.

Mais celui qui s'en acquitte gagne 2 points de victoire.

② Redevances :

La redevance initiale est de 1 agrume.

On n'est pas obligé de payer une redevance.

Mais celui qui s'en acquitte gagne 2 points de victoire.

Celui qui s'acquitte des taxes et des redevances lors du même tour perçoit 5 points de victoire (2 + 2 + 1 de bonus).

③ Subventions :

Celui qui répond aux conditions des subventions gagne le nombre de points de victoire correspondants.

Les éléments doivent être possédés mais ne sont pas dépensés.

④ Lois diverses :

Se référer au détail des cartes.

Les lois sont plus ou moins bénéfiques.

● Phase 5 : Fin du tour :

A ce stade du tour, on effectue les actions suivantes :

- Les produits restés dans la cour (non entreposés) retournent dans la réserve ;
- Les biens et les ressources restent dans la cour ;

- Les navires pleins quittent le port :
 - ↳ *La cargaison retourne dans la réserve ;*
 - ↳ *La carte navire retourne sous la pioche.*
- Les autres navires se déplacent vers le bas, et on replace à chaque fois un navire en mer.

⚠ Lors des tours 2 à 5, le navire qui se situe au 3^{ème} quai (3 PV) quitte le port à la fin du tour, **peu importe sa cargaison** (Même si pas plein).
On décalera tous les navires d'une case vers le bas.

- On retire les marqueurs noirs correspondant aux actions alternatives.
- Début du tour suivant.

III - Fin de la partie :

A la fin du 6^{ème} tour, chaque joueur va rajouter à son marqueur de score 2 points de victoire supplémentaires par bâtiment se situant sur sa propriété.

En cas d'égalité de points, le joueur ayant le plus de pesos l'emporte.

Dernier point : Les bâtiments sont détaillés aux pages 13 à 15 du livret de règles.
On retrouve également le détail au dos de chaque tuile bâtiment.

BON JEU !