

ANDREAS SEYFARTH

San Juan

Chercheur d'or ou Gouverneur - Bourgmestre ou Architecte ?

Quel que soit le rôle que vous endossiez dans le Nouveau Monde, vous n'aurez qu'un seul but : prospérer le plus possible et devenir toujours plus réputé. Qui possèdera les plantations les plus lucratives ? Qui construira les plus beaux édifices ? Qui gagnera le plus de points de victoire ?

But du Jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, les joueurs choisissent tour après tour un des 5 Personnages ; à chaque tour, ils définissent ainsi l'action qui sera effectuée par tous les joueurs au sein de ce même tour. Des marchandises entreposées peuvent ainsi être vendues, joueur après joueur, si le Marchand a été choisi. On peut ensuite construire, grâce à l'Architecte, des bâtiments à San Juan avec l'argent de ces ventes, etc.

Le joueur qui aura su le mieux tirer parti des actions et des privilèges de chaque personnage aura la victoire à portée de main. **Le vainqueur est le joueur avec le plus de points de victoire (PV) en fin de partie.**

Les cartes de SAN JUAN ont plusieurs fonctions : elles sont utilisées comme bâtiments (faces visibles), ou comme monnaie (en main), ou comme marchandises (faces cachées sur des bâtiments de production).

Matériel

- . **110 cartes** (42 bâtiments de production et 68 bâtiments violets)
- . **1 carte Gouverneur** (premier joueur d'une manche)
- . **5 cartes Personnage** (Architecte/Baumeister, Artisan/Aufseher, Marchand/Händler, Bourgmestre/Ratsherr, et Chercheur d'or/Goldsucher)
- . **5 tuiles Comptoir de vente** (avec des prix de vente différents sur chacune)
- . **1 bloc + 1 crayon** (pour marquer les PV)

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier tout particulièrement Richard Borg et Tom Lehmann pour leur aide, ainsi que tous les testeurs pour leur dévouement.

Les joueurs choisissent différents personnages tour après tour, et déclenchent ainsi des actions afin de construire des bâtiments aussi prestigieux que possible.

Celui qui comptabilise le plus de points de victoire en fin de partie est le vainqueur.



Si vous lisez ces règles pour la première fois, nous vous recommandons d'ignorer les passages en italique, ainsi que le texte en gras dans les marges. Les phrases en italique clarifient des points de règles ou présentent des situations de jeu particulières. Les textes de marges sont un résumé des règles vous permettant de vous les remémorer rapidement.

Préparation

- **Le premier joueur** est désigné d'une manière ou d'une autre. Il reçoit la **carte Gouverneur**.
- **Les 5 cartes Personnage** sont étalées faces visibles au centre de la table.
- **Les 5 tuiles Comptoir de vente** sont mélangées et placées *faces cachées* en une pile, à côté des cartes Personnage.
- **Chaque joueur** reçoit :
 - . **une Teinturerie d'indigo** (prise dans le paquet de cartes) qui est posée face visible devant lui ;
 - . **4 cartes faces cachées** issues de la pile de cartes préalablement mélangées.
- **Les cartes restantes** sont posées faces cachées en une pile, à côté des cartes Personnage.
- **Le bloc et le crayon** sont mis de côté ; ils ne servent qu'à noter les PV en fin de partie.



Les cartes Personnage, les tuiles Comptoir de vente et les cartes restantes sont étalées au centre de la table.



Pioche

Défausse

Chaque joueur reçoit une Teinturerie d'indigo et 4 cartes en main.

Déroulement du jeu

Une partie dure en moyenne entre 11 et 14 manches. Chaque manche se déroule comme suit. Le joueur possédant la carte Gouverneur commence. Il choisit l'une des cartes Personnage au centre de la table, la pose devant lui et effectue l'action associée. C'est ensuite au joueur à sa gauche d'effectuer l'action du personnage, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait bénéficié une fois du pouvoir de ce personnage. Maintenant, le joueur à gauche du Gouverneur sélectionne l'un des personnages restant au centre de la table et le pose devant lui. En commençant par lui, chaque joueur effectue alors l'action associée à ce personnage. Puis le joueur à sa gauche choisit un nouveau personnage, etc.

Lorsque tous les joueurs ont choisi une carte Personnage, la manche prend fin. Toutes les cartes Personnage utilisées retournent à leur place initiale au centre de la table, et la carte Gouverneur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Une nouvelle manche commence alors. Le nouveau Gouverneur choisit en premier l'un des personnages, etc.

***Attention :** dans une partie à 2 joueurs, après que le second joueur a choisi son personnage, le Gouverneur choisit un second personnage. C'est uniquement après la fin de cette action que la manche s'achève et que la carte Gouverneur change de joueur. Dans chaque manche, 3 des 5 cartes Personnages sont ainsi choisies : 1 par le Gouverneur, 1 par le second joueur, et de nouveau 1 par le Gouverneur.*

Le Gouverneur choisit un personnage ; l'action correspondante est ensuite effectuée par l'ensemble des joueurs.

Puis, le joueur suivant choisit un personnage, etc.

En fin de manche, la carte Gouverneur passe au joueur de gauche : une nouvelle manche commence.

Partie à 2 joueurs:
Le Gouverneur sélectionne un second personnage après que le deuxième joueur a effectué son tour de jeu.

Les personnages

Chaque personnage possède un privilège propre dont ne bénéficie *que* le joueur l'ayant choisi, et une action commune qui sera exécutée par *chaque* joueur (*exception faite du Chercheur d'or/Goldsucher*).

Le principe est le suivant :

- le joueur ayant choisi un personnage commence toujours, puis c'est au tour des autres joueurs dans le sens horaire ;
- à son tour, un joueur doit choisir une carte Personnage, mais peut très bien ne pas en effectuer les actions associées (privilège ou action commune). Il en est de même pour les autres joueurs qui peuvent ne pas effectuer l'action commune et passer leur tour ;
- la carte Personnage reste devant le joueur l'ayant choisie jusqu'à la fin de la manche, de manière à ce que personne d'autre ne les utilise.



L'Architecte/Baumeister

(phase de construction → construction de bâtiments)

Le joueur qui choisit ce personnage *peut* construire un bâtiment : il pose pour cela, devant lui et face visible, une carte de sa main qui restera en jeu jusqu'à la fin de la partie. Il doit payer le coût de construction

indiqué sur la carte (chiffre en haut à gauche ou à droite) en défaussant le nombre approprié de cartes de sa main (*voir ci-contre*). Il défause, et c'est là son privilège, une carte de moins que le coût réel (*voir l'exemple ci-dessous*).

Les autres joueurs peuvent ensuite construire un bâtiment chacun, s'ils le désirent.

Attention : un joueur *peut* construire *plusieurs* bâtiments de production identiques, mais chaque type de bâtiment violet ne peut être présent qu'*une seule fois* devant lui.

Notes :

- Ne pas oublier de tenir compte des effets de la Forge (Schmiede), de la Grue (Kran), de l'Asile (Armenhaus), du Marché Noir (Schwarzmarkt), de la Scierie (Schreinerei), de la Carrière (Steinbruch) et de la Bibliothèque (Bibliothek).

- Si un joueur bénéficie, grâce à ses privilèges, de réductions supérieures au coût réel de construction d'un bâtiment, il perd le bénéfice des réductions superflues (et ne pioche pas de carte supplémentaire en compensation).

Exemple : un joueur choisit l'Architecte, possède la Forge/Schmiede et la Bibliothèque/Bibliothek, et construit une Raffinerie de sucre/Zuckermühle. Le bâtiment coûte 2 et il a une réduction de 3 sur son prix. Il perd le bénéfice du privilège de l'Architecte (payer une carte de moins), ses autres bâtiments réduisant déjà le coût de construction à 0.

Les détails concernant les bâtiments et leur fonction sont disponibles dans la section "Bâtiments", à la fin des règles.

Pour un personnage :

- une action commune est effectuée par tous les joueurs (sauf pour le Chercheur d'or)
- le joueur ayant choisi le personnage a en plus un privilège particulier

Phase de construction :

- chaque joueur peut construire *un* bâtiment
- l'Architecte paye une carte de moins que le coût réel du bâtiment

La pile de défausse est placée à droite des cartes Personnage. Les cartes sont toujours défaussées faces cachées en prenant garde de ne pas confondre la pioche et la défausse. Les cartes défaussées peuvent par exemple être empilées de manière un peu désordonnée, afin de mieux les distinguer de la pioche (voir illustration page 2) Si la pioche est épuisée, toutes les cartes de la défausse sont mélangées pour former une nouvelle pile.



L'Artisan/Aufseher

(phase de production → production de marchandises)

Le joueur qui choisit ce personnage commence par produire ses marchandises. Il prend une carte de la pioche et la pose - *sans la regarder* - face cachée et un peu décalée (*voir l'illustration ci-contre*) sur l'un de ses bâtiments de production vides, c'est-à-dire un bâtiment de production ne possédant pas déjà une carte. Son privilège est de pouvoir effectuer cette phase une deuxième fois sur un autre bâtiment vide.

Les autres joueurs peuvent ensuite piocher et poser face cachée une carte de la pioche sur *un* de leurs bâtiments de production vides. Si un joueur ne possède *aucun bâtiment vide*, il ne peut rien produire durant cette phase. Les cartes étalées faces cachées représentent les marchandises (*voir l'illustration ci-contre*) qui pourront être vendues plus tard, au cours de la phase de commerce.

Attention : il ne peut y avoir qu'une seule marchandise à la fois sur un bâtiment de production.

Notes :

- Ne pas oublier de tenir compte des effets du Puits (Brunnen), de l'Aqueduc (Aquädukt) et de la Bibliothèque (Bibliothek).
- L'ordre de jeu n'a pas d'importance dans cette phase.



Le Marchand/Händler

(phase de commerce → vente de marchandises)

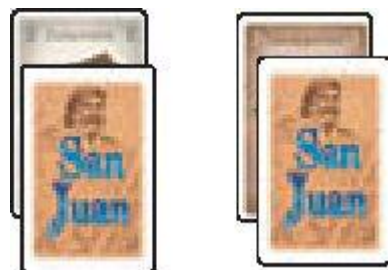
Le joueur qui choisit ce personnage prend tout d'abord la première tuile Comptoir de vente, qu'il étale face visible. Puis il annonce combien il veut vendre de marchandises. Il peut vendre en principe une seule marchandise (= 1 carte), mais il peut également, et c'est là son privilège, en vendre une seconde.

Il prend les cartes Marchandise du ou des bâtiments souhaités et les pose faces cachées - *toujours sans les regarder* - sur la pile de défausse. Puis il pioche autant de cartes que nécessaire, conformément au type de marchandise vendue, comme cela est indiqué sur la tuile Comptoir de vente (*voir l'exemple ci-après*).

Puis chaque joueur peut vendre n'importe laquelle de ses cartes Marchandise au prix indiqué. En dernier lieu, le Marchand replace face cachée sous la pile la tuile Comptoir de vente (l'ordre des cinq Comptoirs de vente ne varie donc pas au cours d'une même partie).

Phase de production :

- chaque joueur peut produire **une** marchandise
- l'Artisan peut en produire **deux**



(Le joueur produit 1 Sucre et 1 Tabac)

Phase de commerce :

- chaque joueur peut vendre **une** marchandise
- le Marchand peut en vendre **deux**

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

Notes :

- Ne pas oublier de tenir compte des effets de l'Étalage (Marktstand), de l'Échoppe (Handelsstation), du Marché (Markthalle) et de la Bibliothèque (Bibliothek).

- Pendant cette phase, les joueurs peuvent fort bien tous jouer en même temps, l'ordre de jeu n'ayant pas d'importance.

Exemple : Andreas est le Marchand. Il possède l'Étalage (Marktstand) et l'Échoppe (Handelsstation). Il révèle le premier Comptoir de vente (voir l'illustration ci-contre) et annonce qu'il souhaite vendre 3 de ses marchandises (grâce à l'Échoppe). Il prend alors 1 marchandise de sa Teinturerie d'indigo, 1 de son Séchoir à tabac, 1 dernière de sa Fonderie d'argent, et les place

- toujours sans les regarder - sur la pile de défausse. Puis il pioche les cartes suivantes qu'il prend en main : 1 carte pour l'Indigo vendu, 2 pour le Tabac vendu, 3 pour l'Argent vendu, ainsi qu'une autre grâce à l'Étalage.

Puis, c'est au tour du joueur suivant de vendre, etc.



Le Bourgmestre/Ratsherr

(phase du Bourgmestre → nouvelle carte pour tous)

Le joueur qui choisit ce personnage pioche 5 cartes (2 cartes pour l'action normale du personnage et 3 autres grâce à son privilège de Bourgmestre), en prend connaissance et en conserve une seule en main. Il repose alors les 4 autres faces cachées sur la défausse.

Les autres joueurs peuvent ensuite piocher chacun 2 cartes, en conserver une en main après les avoir regardées, et défausser l'autre.

Notes :

- Ne pas oublier de tenir compte des effets des Archives (Archiv), de la Préfecture (Präfektur) et de la Bibliothèque (Bibliothek).

- Pendant cette phase, les joueurs peuvent fort bien tous jouer en même temps, l'ordre de jeu n'ayant pas d'importance.



Le Chercheur d'or/Goldsucher

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

Le joueur qui choisit ce personnage n'effectue aucune action, mais reçoit simplement, au titre de son privilège, une carte de la pioche qu'il conserve en main.

Note :

- Ne pas oublier de tenir compte des effets de la Mine d'or (Goldgrube) et de la Bibliothèque (Bibliothek).



Recette par Indigo

Recette par Sucre

Recette par Tabac

Recette par Café

Recette par Argent

Phase du Bourgmestre :

- chaque joueur pioche 2 cartes et en garde 1

- le Bourgmestre en pioche 5 et en garde 1

Phase du Chercheur d'or :

- seul le Chercheur d'or pioche une carte

Manche suivante

Après que *tous les joueurs* ont choisi un personnage et effectué les actions associées, la manche prend fin. Les personnages utilisés sont de nouveau placés au centre de la table.

La carte Gouverneur passe au voisin de gauche du précédent Gouverneur. Le nouveau Gouverneur rappelle alors à chaque possesseur d'une Chapelle (Kapelle) qu'il peut y placer 1 carte de sa main s'il le désire. Puis le Gouverneur vérifie qu'*aucun* joueur (y compris lui-même) ne possède plus de 7 cartes en main*. Les joueurs en ayant plus de 7 doivent défausser librement le surplus de cartes. *Exception* : les possesseurs d'une Tour (Turm) peuvent posséder jusqu'à 12 cartes.

Le nouveau Gouverneur entame le tour suivant en choisissant un personnage et la manche continue...

Note : au cours d'une manche, les joueurs peuvent posséder *plus de 7 cartes en main*. On ne compte le nombre de cartes détenues qu'à chaque *début* de manche.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin d'une *phase de construction* où au moins un joueur a posé devant lui son *douzième bâtiment* ; on ne termine *pas* la manche en cours.

Les points de victoire des joueurs sont alors comptabilisés sur papier. Chaque joueur compte :

- + les PV que lui rapportent ses bâtiments (*chiffre indiqué sur le bord inférieur de chaque carte*) ;
- + les PV pour la Chapelle (Kapelle) (= *nombre de cartes sous la Chapelle*) ;
- + les PV pour l'Arc de Triomphe (Triumphbogen), la Guilde (Zunftthalle) et l'Hôtel de Ville (Rathaus) ;
- + les PV pour le Palais (*à calculer en dernier lieu*).



Le vainqueur est le joueur ayant le plus de PV.

En cas d'égalité pour la victoire, le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes en main et de marchandises (1 marchandise entreposée équivaut à 1 carte en main).

Les bâtiments

Les bâtiments de production (colorés)

Il y a 5 types de bâtiments de production :

- Teinturerie d'indigo (Indigoküpererei) (10x) (Coût=1, PV=1)
- Raffinerie de sucre (Zuckermühle) (8x) (Coût=2, PV=1)
- Séchoir à tabac (Tabakspeicher) (8x) (Coût=3, PV=2)
- Brûlerie de café (Kaffeerosterei) (8x) (Coût=4, PV=2)
- Fonderie d'argent (Silberschmelze) (8x) (Coût=5, PV=3)

Un joueur peut posséder plusieurs bâtiments de production du même type.

A la fin d'une manche :

- les cartes **Personnage** utilisées sont placées au **centre de la table**
- le **Gouverneur change** :
 - . il fait **appliquer les effets de la Chapelle**
 - . il **vérifie le nombre de cartes en main** (7 ou 12)
 - . il **commence la nouvelle manche**

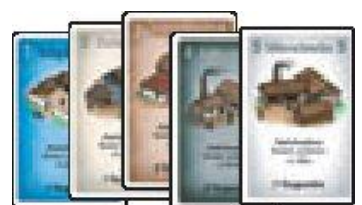
* Remarque : durant toute la durée du jeu, le nombre de cartes tenues en main n'est pas secret.

Le jeu prend fin dès qu'un joueur construit son 12ème bâtiment

Un décompte des PV a alors lieu :

Bâtiments + Cartes sous la Chapelle + Bâtiments de coût "6" + Palais

Le vainqueur est le joueur ayant le plus de PV



Les bâtiments violets

Il y a 24 bâtiments violets différents : 3 pour chaque type, à l'exception des 4 bâtiments à 6 PV qui ne figurent qu'en 2 exemplaires.

Les règles suivantes sont valables pour *chaque* bâtiment violet :

- un joueur ne peut construire qu'un *seul exemplaire* d'un bâtiment ;
- les effets d'un bâtiment peuvent être appliqués *au plus tôt* après la phase de construction durant laquelle il a été bâti, ce qui peut arriver dans le même tour de jeu ;
- un joueur n'est jamais obligé d'utiliser son bâtiment.

Forge (Schmiede) (coût=1, PV=1)

Le joueur qui possède une Forge paie une carte de moins que nécessaire pour la construction de bâtiments *de production*. L'effet de la Forge ne s'applique pas aux bâtiments *violet*s.

Mine d'or (Goldgrube) (coût=1, PV=1)

Le joueur qui possède une Mine d'or peut, après que lui ou un autre joueur a sélectionné le Chercheur d'or et pris la carte, prendre les 4 premières cartes de la pioche et les montrer faces visibles :

- si ces cartes ont toutes des coûts de construction *différents*, il en choisit une qu'il garde en main et se défause des 3 autres ;
- si au moins 2 des cartes ont un coût de construction identique, alors il doit tout défausser : il ne reçoit rien en échange et place les 4 cartes dans la défausse.

Exemples : le joueur découvre :

- Bibliothèque (5), Préfecture (3), Forge (1) et Séchoir à Tabac (3) : il doit se défausser des 4 cartes ;
- Carrière (4), Forge (1), Séchoir à Tabac (3) et Bibliothèque (5) : il en choisit une qu'il garde dans sa main et place les 3 autres dans la défausse.

Archives (Archiv) (coût=2, PV=1)

Celui qui possède des Archives peut, pendant la phase du Bourgmestre, incorporer toutes les cartes qu'il reçoit à sa main avant de se défausser. En d'autres termes, les cartes défaussées peuvent aussi bien être des cartes qu'il possédait déjà dans sa main.

Exemple : le joueur est le Bourgmestre, et il possède la Préfecture et les Archives. Il pioche 5 cartes et les prend toutes dans sa main, avant d'en défausser 3.

Asile (Armenhaus) (coût=2, PV=1)

Celui qui a bâti un Asile peut piocher une carte si, après avoir construit, il lui reste 0 ou 1 carte en main.

Notes :

- si le joueur possède aussi la Scierie, il reçoit d'abord la carte due à son effet, et après éventuellement une autre carte grâce à l'Asile ;
- si le joueur ne construit rien alors il ne recevra pas de carte grâce à l'Asile.



Marché Noir (Schwarzmarkt) (coût=2, PV=1)

Si celui qui possède un Marché Noir construit n'importe quel bâtiment, il peut alors utiliser *jusqu'à 2* marchandises, pris dans ses propres bâtiments de production, et les défausser. Chaque marchandise ainsi défaussée réduit le prix du nouveau bâtiment d'une carte.

Exemple : le joueur construit une Bibliothèque (5) : il défausse alors une carte de marchandise de sa Teinturerie d'indigo, une de son Séchoir à tabac, ainsi que 3 cartes de sa main.

Échoppe (Handelsstation) (coût=2, PV=1)

Le détenteur d'une Échoppe peut vendre une marchandise de plus qu'il ne lui est possible habituellement, durant la phase du Marchand.

Exemples : s'il possède une Échoppe, un joueur peut vendre...

- jusqu'à 2 marchandises s'il n'est pas Marchand ;
- jusqu'à 3 marchandises s'il est Marchand ;
- jusqu'à 4 marchandises s'il est Marchand et qu'il a construit une Bibliothèque.

Puits (Brunnen) (coût=2, PV=1)

Si celui qui possède un Puits produit au moins 2 marchandises durant la phase de production, il peut piocher une carte et la garder en main. Il n'est pas requis que le joueur soit l'Artisan.

Étalage (Marktstand) (coût=2, PV=1)

Si celui qui possède un Étalage vend au moins 2 marchandises durant la phase de vente, il peut piocher une carte et la garder en main. Il n'est pas requis que le joueur soit le Marchand.

Grue (Kran) (coût=2, PV=1)

Si un joueur a construit une Grue, il peut couvrir ses propres bâtiments lorsqu'il construit, *i.e.* mettre le nouveau bâtiment sur un autre bâtiment, ce dernier étant alors retiré du jeu. Le coût de la nouvelle construction est alors réduit d'autant que le coût du bâtiment ainsi écarté.

Notes :

- un bâtiment recouvert perd immédiatement sa fonction, et il ne peut pas aider à construire le nouveau bâtiment, par exemple. La conséquence directe de cette règle est qu'un joueur ne peut jamais recouvrir sa Grue ;
- si un joueur recouvre un bâtiment de production ayant une marchandise (avec un autre bâtiment de production ou violet), la marchandise est perdue et défaussée. Si la Chapelle est recouverte, les cartes restent dessous et sont considérées comme des PV ;
- un joueur peut par la suite reconstruire des bâtiments violets qui ont été recouverts ;
- un joueur ne peut recouvrir un bâtiment par un bâtiment du même type.

Exemples :

- le joueur recouvre sa Chapelle (3) avec un Palais (6) et, au lieu de payer 6, défausse seulement 3 cartes ;
- le joueur recouvre sa Brûlerie à Café (4) avec une Statue (3) et ne paie rien ; il ne prend pas pour autant de carte payée en supplément.



Chapelle (Kapelle) (coût=3, PV=2)

Celui qui détient une Chapelle peut placer une des cartes de sa main, face cachée et en dessous de la Chapelle, au début de chaque tour, avant que le Gouverneur ne vérifie la limite de 7 cartes pour chaque main (ou éventuellement 12 avec une Tour).

Chaque carte rapporte un PV en fin de partie (le texte et/ou les PV de ces cartes se sont pas pris en compte !).

Notes :

- un joueur n'a pas à dévoiler aux autres joueurs le type, ni le nombre de cartes disposées sous la Chapelle ;
- si la Chapelle est recouverte par un autre bâtiment (avec l'aide de la Grue), on ne doit pas compter les bâtiments joués au-dessus dans le nombre des cartes collectées (ces bâtiments sont d'ailleurs faces visibles).

Exemple : un joueur a 7 cartes placées sous sa Chapelle à la fin du jeu ; elle lui rapporte alors 9 points de victoire (2 pour le bâtiment + 7 pour les cartes collectées).

Tour (Turm) (coût=3, PV=2)

La Tour est utilisée au début de chaque tour quand le Gouverneur vérifie que chaque joueur détient au maximum 7 cartes en main. Si un joueur possède une tour, il peut garder jusqu'à 5 cartes supplémentaires, donc au maximum 12 cartes en main. Si ce joueur a plus que 12 cartes au début du tour, il doit se défausser jusqu'à n'en avoir plus que 12.

Aqueduc (Aquädukt) (coût=3, PV=2)

Si un joueur a construit un Aqueduc, il peut produire une marchandise de plus durant la phase de production.

Exemples : un joueur avec un Aqueduc produit...

- jusqu'à 2 marchandises s'il n'est pas l'Artisan ;
- jusqu'à 3 marchandises s'il est l'Artisan ;
- jusqu'à 4 marchandises s'il est l'Artisan et qu'il possède en plus une Bibliothèque.

Scierie (Schreinerei) (coût=3, PV=2)

Si un joueur possède une Scierie et qu'il construit un bâtiment violet, il peut, après avoir payé entièrement le coût de construction du bâtiment, piocher une carte. S'il construit un bâtiment de production, la Scierie ne lui est d'aucune utilité.

Note : une Scierie ne donne pas immédiatement une carte quand elle vient juste d'être construite, ses effets s'appliquent à partir du prochain bâtiment violet construit.

Préfecture (Präfektur) (coût=3, PV=2)

Si un joueur possède une Préfecture, il peut, durant la phase du Bourgmestre, garder 2 des cartes piochées au lieu d'1 seule.

Exemples : un joueur avec une Préfecture garde :

- les 2 cartes piochées (2 sur 2) s'il n'est pas Bourgmestre ;
- 2 cartes sur les 5 piochées s'il est Bourgmestre ;
- 2 cartes sur les 8 piochées s'il est Bourgmestre et qu'il a une Bibliothèque

S'il a également construit des Archives, il peut prendre toutes les cartes piochées en main, avant de se défausser du nombre adéquat de cartes.



Marché (Markthalle) (coût=4, PV=2)

Si celui qui détient un Marché vend au moins une marchandise pendant la phase du Marchand, il reçoit une carte de plus que le chiffre indiqué sur la tuile Comptoir de vente. S'il vend plus d'une marchandise, il ne reçoit néanmoins qu'une seule carte supplémentaire.

Exemple : un joueur vend 1 sucre pour 1 et 1 café pour 3 : il reçoit en tout et pour tout 5 cartes.



Carrière (Steinbruch) (coût=4, PV=2)

Si celui qui possède une Carrière construit un bâtiment violet, il paie 1 carte de moins que prévu. S'il construit un bâtiment de production, la Carrière ne lui est d'aucune utilité.

Exemple : un joueur est l'Architecte et possède une Carrière : il construit gratuitement la Grue.



Bibliothèque (Bibliothek) (coût=5, PV=3)

Si celui qui a construit une Bibliothèque utilise le privilège associé à son personnage, il peut en doubler l'effet. Relativement aux différents personnages, cela signifie concrètement pour le joueur :

- *Bourgmestre* : il doit choisir parmi 8 cartes au lieu de 5 ;
- *Architecte* : il paie 2 cartes de moins que prévu en construisant ;
- *Artisan* : il produit jusqu'à 3 marchandises ;
- *Marchand* : il vend jusqu'à 3 marchandises ;
- *Chercheur d'or* : il peut piocher 2 cartes.

Exemples :

- si un joueur est *Bourgmestre* et possède également des *Archives* et une *Préfecture*, en plus de sa *Bibliothèque*, il pioche 8 cartes qu'il incorpore à sa main avant de défausser 6 cartes au choix ;

- si un joueur en tant qu'*Architecte* possède également une *Carrière*, en plus de sa *Bibliothèque*, il peut construire un bâtiment violet pour 3 cartes de moins que prévu.



Attention : dans le jeu à 2 joueurs, la Bibliothèque ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour ! Si le Gouverneur utilise sa Bibliothèque pendant son premier choix de personnage, il ne peut plus l'utiliser pour le second choix.

Les bâtiments violets suivants (monuments) n'ont aucune fonction spéciale, mais sont utilisés pour marquer des points de victoire :

- Statue (coût=3, PV=3)
- Colonne (Siegessäule) (coût=4, PV=4)
- Statue équestre (Reiter) (coût=5, PV=3)

Note : un joueur peut construire par exemple une Statue et une Colonne, mais pas deux Statues !



Les quatre bâtiments de coût "6" (2 exemplaires de chaque)

Guilde (Zunftthalle) (coût=6, PV=?)

A la fin du jeu, celui qui possède une Guilde reçoit 2 points additionnels pour chaque bâtiment de production qu'il a construit.

Exemple : un joueur a construit deux Teintureries, une Raffinerie et un Séchoir. Il reçoit alors 8 PV additionnels.

Hôtel de Ville (Rathaus) (coût=6, PV=?)

A la fin du jeu, celui qui possède un Hôtel de Ville reçoit 1 point additionnel pour chaque bâtiment violet qu'il a construit (y compris l'Hôtel de Ville !).

Exemple : le joueur a construit un Asile, un Aqueduc, une Scierie, une Chapelle, une Carrière, une Bibliothèque, une Statue, une Guilde et un Hôtel de Ville : il reçoit alors 9 PV additionnels.

Arc de Triomphe (Triumphbogen) (coût=6, PV=?)

A la fin du jeu, celui qui possède un Arc de Triomphe reçoit des points additionnels pour les monuments qu'il a construits : pour un monument il obtient 4 PV, pour 2 monuments 6 PV et pour les 3 monuments 8 PV.

Exemple : le joueur possédant une Statue et une Statue équestre reçoit 6 PV additionnels.

Note : les monuments d'un joueur comptent à la fois pour le calcul des PV additionnels de l'Hôtel de Ville et de l'Arc de Triomphe.

Palais (Palast) (coût=6, PV=?)

A la fin du jeu, celui qui possède un Palais reçoit 1 point additionnel pour chaque tranche de 4 points de victoire. En d'autres termes, le joueur divise tous ses points de victoire par 4 et reçoit alors les PV additionnels (éventuellement arrondis !). Les PV pour le Palais sont calculés complètement à la fin, après que tous les autres PV ont été déterminés.

Exemple : un joueur qui a construit un Palais obtient 34 PV. Pour son Palais, il reçoit alors 8 PV en supplément, pour un total de 42 PV.



Variante

Après avoir joué deux parties, il est possible de débiter le jeu avec la mise en place suivante : chaque joueur reçoit 4 cartes, plus autant de cartes que sa position de jeu ; i.e. le joueur qui commence reçoit 5 cartes en tout, le second 6, le troisième 7 et le quatrième 8.

Chaque joueur regarde les cartes ainsi reçues et décide des 4 cartes qu'il va conserver en main et défausse les autres cartes (de 1 à 4). Le jeu se déroule ensuite normalement.

Traduction française (v1.1) et mise en page par :

. Thomas Cauët - tcauet@netcourrier.com

. Rody - <http://www.Jeux2Rody.com>

Merci à Olivier Reix (<http://reixou.free.fr>) et Philippe Guilbert (guilbertph@wanadoo.fr) pour leurs relectures minutieuses.

D'après les règles allemandes et leur traduction anglaise par Carl-Gustaf Samuelsson (<http://www.BoardGameGeek.com>).

© 2003 Andreas Seyfarth

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

alea | Postfach 1150 |
83233 Bernau/Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Gouverneur



- Fait penser à la Chapelle.
- Contrôle le nombre de cartes en main.
- Commence le tour de jeu.

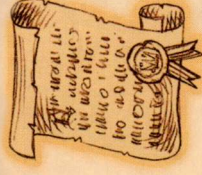
Chercheur d'Or



Action
Aucune.

Privilège
Le Chercheur d'Or reçoit 1 carte.

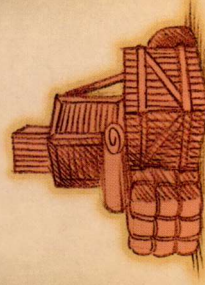
Bourgmestre



Action
Chaque joueur pioche 2 cartes et en garde 1.

Privilège
Le Bourgmestre en pioche 3 de plus.

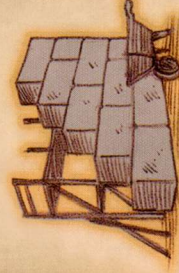
Artisan



Action
Chaque joueur peut produire 1 marchandise.

Privilège
L'Artisan en produit 1 supplémentaire.

Architecte



Action
Chaque joueur peut construire 1 bâtiment.

Privilège
L'Architecte paie 1 carte en moins.

Marchand



Action
Chaque joueur peut vendre 1 marchandise.

Privilège
Le Marchand en vend 1 supplémentaire.