

Table des matières

02-02	But du jeu
03-03	Matériel du jeu
04-05	Mise en place
06-06	Aperçu du jeu
06-12	Les 5 phases d'un tour
06-06	A Projets de loi
06-09	B Actions
	Ouvrier
	Marchande
	Architecte
	Contremaître
	Maire
09-10	C Parlement
10-11	D Lois
12-12	E Fin du tour
12-12	Fin de la partie
13-16	Annexe

Les bâtiments

Considérations stratégiques

Variante

CUBA

Un jeu de stratégie pour 2 à 5 insulaires ayant le sens des affaires, de Michael Rieneck et Stefan Stadler

Cuba avant la révolution : Dans un climat instable, les villages de l'île aspirent à l'indépendance économique et à l'influence politique.

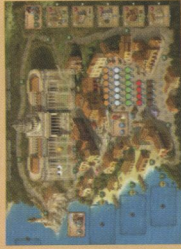
Qui profitera le plus des ventes et achats sur le marché domestique ? Qui tirera le plus profit de l'exportation ? Qui aura la meilleure représentation au parlement afin d'influencer l'application des différentes lois et législations ? Qui érigera distilleries, hôtels et banques au moment opportun afin d'en faire bénéficier au maximum son village ?

But du jeu

Le joueur qui accumule le plus de points de victoire à la fin de la partie est le gagnant. Les joueurs remportent des points de victoire en expédiant des marchandises du port, mais aussi en construisant et en employant des bâtiments, ainsi qu'en payant taxes et redevances.

Matériel du jeu

1 plateau de jeu



5 plateaux *Plantation*



Exemple

25 cartes *Personnage*

(5 de chacune de ces couleurs : bleu, rouge, jaune, vert et violet)



15 cartes *Navire*



Exemple

1 carte *premier joueur*

(plus un socle de *plastique*)



24 petites cartes *Loi*



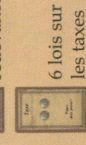
6 lois diverses



6 lois sur les subventions



6 lois sur les redevances



6 lois sur les taxes

26 tuiles *Bâtiment*



(exemple : *Scierie*)

1 tuile *Votes* pour la mairie



1 tuile *Veto* pour l'église



5 pions, un par joueur



5 marqueurs, un par joueur



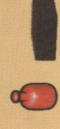
54 pièces *Produit*

(18 octaèdres de chacune de ces couleurs : blanc, orange et vert)



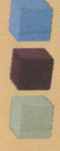
30 pièces *Bien*

(15 bouteilles de rhum rouges et 15 boîtes de cigares brunes)



45 cubes *Ressource*

(15 cubes de chacune de ces couleurs : bois naturel, acajou et bleu)



60 pièces de monnaie

(45 x 1, 25 x 3 et 15 x 5 pesos)



6 marqueurs noirs



4 aides de jeu



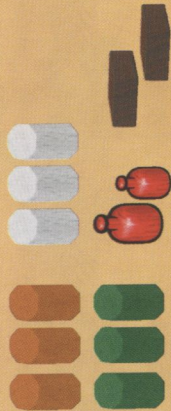
Mise en place

1. Posez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez les 26 tuiles **Bâtiment** face visible sur les endroits appropriés ainsi qu'à côté du plateau de jeu.



Le placement des Bâtiments n'a pas d'incidence sur le déroulement de la partie. La disposition ci-dessus n'est qu'une suggestion dans laquelle les bâtiments ont été triés par fonction.

3. Triez les **produits** et les **biens** par couleur afin de former la réserve générale. Ensuite, placez **3 agrumes** (orange), **3 cannes à sucre** (blanc) et **3 tabacs** (vert) à l'endroit approprié sur le plateau aux endroits numérotés 6, 5 et 4. (Cette section du plateau est le « marché ».) Au début de la partie, on ne retrouve que **2 bouteilles de rhum** (rouge) et **2 boîtes de cigares** (brun) au marché (prix 6 et 5).



4. Triez aussi les **ressources** (cube) par couleur – acajou (pierre), bois

naturel (bois) et bleu (eau) – et disposez-les de façon à ce qu'elles constituent une réserve générale.

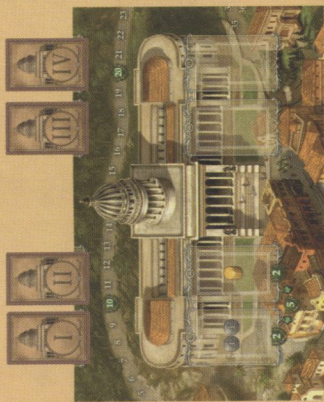


Note : Pendant la partie, il est très important de faire la différence entre les ressources, les produits et les biens. Il y a 3 types de ressources (cubes), 3 sortes de produits (octaèdres) et 2 types de biens (boîtes de cigares et bouteilles de rhum). Les navires marchands peuvent transporter des produits et des biens. On appelle **marchandise** le regroupement de ces deux éléments (produits et biens).

Les ressources **ne sont jamais** livrées.

5. Posez les 6 marqueurs noirs près du plateau, facilement accessibles pour tous.
6. Mélangez les **15 cartes Navire** et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Ensuite, **dévoilez les deux premières cartes qui seront posées sur les deux premiers quais** au port (1 ou 2 points de victoire par chargement). Le troisième quai au port **demeure vide lors du premier tour**.
7. Posez une autre carte **Navire** face visible à l'endroit indiqué sur le bord du plateau près du port. (Ce navire est théoriquement toujours en mer, mais prêt à accoster au port cubain au prochain tour).
8. Il y a **24 cartes Loi**, réparties en 4 types (1 à IV), chaque type incluant 6 lois. Faites une **pile séparée de 6 cartes** pour chaque type de loi; mélangez les cartes et posez-les, face cachée, à l'endroit prévu à cet effet sur le bord du plateau.

- I. Lois sur les taxes
- II. Lois sur les redevances
- III. Lois sur les subventions
- IV. Lois diverses



9. Déterminez un **premier joueur**. Il prend la carte premier joueur, la pose sur son socle et la place devant lui.

10. Chaque joueur choisit une couleur (bleu, rouge, jaune, vert ou violet) et reçoit :

- Un **pion Ouvrier** et un **marqueur** de sa couleur



- Un **plateau Plantation**, aussi de sa couleur. Chacun de ces plateaux comprend 12 champs (3 x 4) dont un entrepôt (avec une cour), un lac, deux régions montagneuses, deux forêts, deux plantations de tabac, deux plantations de canne à sucre et deux plantations d'agrumes. Chacun des plateaux possède un côté identique à celui des autres et un autre, à l'endos, différent.

Il est donc possible que chacun joue avec le même plateau ou que le plateau soit différent. Choisissez des plateaux individuels pour varier vos parties et approfondir vos stratégies de jeu.

- **10 pesos** comme capital de départ. Chaque joueur place ses pièces face visible devant lui.



Les autres pièces sont mises de côté et forment la réserve générale.

- **2 cubes Ressource** (au choix - bois, pierre, eau) et **2 octaèdres Produit** (au choix - agrumes, tabac, canne à sucre).
- les **5 cartes Personnage de sa couleur** (comportant ouvrier, marchand, architecte, contremaître et maire).

11. Chaque joueur place son marqueur sur la première case de la piste de points de victoire (le phare sur le plateau de jeu) et son pion Ouvrier dans l'entrepôt de son plateau Plantation.

Afin de faciliter le déroulement des transactions, il est recommandé qu'un joueur s'occupe des transactions monétaires alors qu'un autre s'occupe des ressources et des marchandises.

Aperçu du jeu

Une partie se déroule sur 6 tours et chacun est divisé en 5 phases qui sont :

A. Projets de loi

(aperçu des lois à l'étude)

B. Actions

(utilisation des cartes *Personnage*)

C. Parlement

(vote sur les lois)

D. Lois

(application des lois)

E. Fin du tour

(préparation pour le prochain tour)

Conseil pour les débutants :

Cuba est un jeu fascinant offrant une multitude d'actions possibles ainsi qu'une grande variété de stratégies. Afin de vous familiariser avec le jeu, il est recommandé de jouer une première partie sans vous préoccuper de l'issue de celle-ci. Par la suite, adaptez et confrontez les différentes stratégies qui naîtront de votre expérience (p.15).
BONNES PARTIES!

Les 5 phases d'un tour

A Projets de loi

Dévoilez la première carte de chacune des 4 piles de cartes *Loi*. Les cartes demeurent sur le dessus de leur pile respective jusqu'à la prochaine **Phase C : Parlement**, mais ne sont que des **projets de loi** pour l'instant - propositions que les joueurs ne font qu'évaluer à ce moment.

B Actions

Aperçu du déroulement de la phase action :

Le premier joueur débute et les autres joueurs suivent à tour de rôle en sens horaire : Chaque joueur joue l'une de ses cartes *Personnage* (en la posant face visible devant lui) et en exécute la ou les **action(s) appropriée(s)**. Quiconque obtient des points de victoire (PV) les marque en déplaçant son marqueur sur la piste des points de victoire. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 4 cartes. (Chaque joueur pose les cartes qu'il joue une par-dessus l'autre, de façon décalée. La cinquième carte est conservée jusqu'à la **Phase C : Parlement**.)

Les 5 cartes Personnage :



L'Ouvrier

(1 vote au parlement)

Si vous jouez votre *Ouvrier*, vous pouvez déplacer votre pion *Ouvrier* où vous voulez dans votre plantation ou le laisser là où il est. Par la suite, vous « activez » les 6 champs de votre plantation qui sont dans la même colonne et la

même rangée que le pion. Vous pouvez « faire usage » des champs activés comme suit :



cour

champs actifs

- Pour chaque champ activé (à l'exception de l'entrepôt et des autres bâtiments), vous recevez les **Ressource** ou **Produit** appropriés de la réserve. Ceci s'applique aussi au champ sur lequel se trouve le pion. Puisqu'un ouvrier peut utiliser **un maximum de 2 champs de produit**, vous ne pouvez choisir que 2 produits. Cette restriction ne s'applique pas aux champs de ressources.

Dans l'exemple ci-dessus : 1x pierre, 2x bois, 1x agrumes, 1x tubac

- Cependant, l'ouvrier peut utiliser un **champ de produit activé de plus par cube Eau qu'il utilise**. Ceci permet donc d'obtenir plus de 2 produits. Il peut employer les cubes *Eau* qu'il a acquis ce tour-ci. Par contre, **il n'est pas permis de faire produire un même champ deux fois dans le même tour**.

- Vous déposez les ressources et les produits dans la **cour** devant votre entrepôt sur votre plateau *Plantation*.

La cour n'est pas un « champ » et n'est jamais activée.

La cour est un dépôt temporaire pour votre stock personnel (*ressources et marchandises*).

Note pour les tours 2 à 6 : Si vous jouez votre carte *Ouvrier*, vérifiez si la loi sur la sécheresse (IV) est en vigueur.



La Marchande

(2 votes au parlement)

Si vous jouez votre *Marchande*, vous pouvez faire les transactions suivantes autant de fois que vous le voulez et le pouvez :

- **Acheter les marchandises que vous souhaitez au marché**. Ce faisant, vous prenez les pièces appropriées du plateau de jeu et vous payez le prix indiqué sous les marchandises. **Placez ces marchandises dans la cour devant votre entrepôt**.
- **Vendre les marchandises que vous possédez** si les cases correspondantes du marché sont libres. Ce faisant, placez les marchandises sur le plateau et recevez de la réserve le prix indiqué sous les cases qui sont maintenant occupées.
- Lorsqu'un type de marchandise n'est plus disponible au marché, il vous est possible d'acheter ce type de marchandise de la réserve. Le coût des marchandises ainsi achetées est toujours de 7 pesos, peu importe le type.
- **Si le marché est complet**, vous pouvez aussi vendre à la réserve. Les produits vous rapportent 1 peso chacun et les biens 3 pesos chacun.

Action alternative de la marchande :
Plutôt que d'acheter ou de vendre, vous pouvez prendre gratuitement de la réserve soit :

- (1) 1 ressource de votre choix (pierre, bois ou eau) ou
- (2) 1 produit du type qui a présentement le prix le plus bas au marché.

Usage des marqueurs noirs
L'application des actions alternatives pour la marchande, l'architecte et le maire : Si vous employez l'une de ces actions, vous devez couvrir d'un marqueur noir l'espace respectif sur le plateau. Ainsi, chaque action alternative ne peut être employée qu'une seule fois par tour.



L'Architecte

(3 votes au parlement)

Si vous jouez cette carte, vous pouvez choisir un bâtiment (sur le plateau ou à côté de celui-ci) et le poser (« bâtir ») sur n'importe quel champ de votre Plantation, incluant le lac, les régions montagneuses ou « sous » votre pion Ouvrier. Il n'est pas possible de construire par dessus un bâtiment déjà présent, incluant l'entrepôt initial.

Pour construire, vous devez payer les ressources à la réserve. Le nombre de ressources requis est indiqué au haut des tuiles Bâtiment.
Par exemple, pour construire une Manufacture de cigares, vous devez payer 2 x bois et 2 x pierre.



Manufacture de cigares
Coût de construction :
2 x bois + 2 x pierre

Note pour les tours 2 à 6 : Si vous jouez votre carte *Architecte*, vérifiez si la loi sur la construction (IV) est en vigueur.

Action alternative de l'architecte :

Si vous êtes le premier joueur à jouer cette carte dans un tour sans construire de bâtiment, vous recevez 2 points de victoire; le deuxième joueur reçoit 1 point de victoire. (Pour l'usage du marqueur noir, voir l'encadré bleu à gauche.)



Le Contremaître

(4 votes au parlement)

Avec le contremaître, vous pouvez utiliser les fonctions de vos bâtiments (annexe p.13).

Vous avez 2 choix :

- (1) Utilisez, dans l'ordre de votre choix, tous les bâtiments qui sont dans la rangée et la colonne de votre pion Ouvrier, incluant un bâtiment qui pourrait être sous le pion Ouvrier (peu importe si la carte Ouvrier a été jouée ou non).
- (2) Utilisez un bâtiment de votre choix (peu importe l'emplacement de l'Ouvrier).

L'entrepôt est un bâtiment déjà présent sur le plateau Plantation. Si vous l'utilisez avec votre contremaître, vous pouvez placer - ou « emmagasiner » - tous les produits que vous avez présentement. Ceci est très important puisque les joueurs doivent remettre dans la

réserve tous les produits qui n'ont pas été entreposés à la fin de chaque tour. Vous n'avez pas à mettre les biens et les ressources dans l'entrepôt.

Les marchandises présentes dans la cour et dans l'entrepôt sont disponibles en tout temps, peu importe l'emplacement du pion Ouvrier.

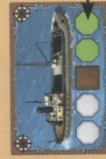


Le Maire

(5 votes au parlement)

Si vous jouez la carte *Maire*, vous pouvez approvisionner l'un des navires d'autant de marchandises que vous le souhaitez et recevez des points de victoire pour cette action. On ne peut approvisionner qu'un seul navire; il n'est pas permis de séparer les marchandises de façon à approvisionner plus d'un navire.

Lorsque vous approvisionnez un navire avec des marchandises, posez sur les espaces appropriés vos produits et vos biens. Chaque navire ne peut transporter que les marchandises pour lesquelles il a des espaces alloués. Un navire est « plein » lorsque chacun des 5 espaces est couvert d'une marchandise.



Chaque navire peut transporter un maximum de 5 marchandises prédéterminées.

- Selon la position du navire au port, vous recevez 1, 2 ou 3 points de victoire pour chaque marchandise placée sur le navire ce tour-ci.
- Tous les navires demeurent au port jusqu'à la fin du premier tour.

Note pour les tours 2 à 6 : Si vous jouez votre carte *Maire*, vérifiez si la loi sur le port (IV) est en vigueur.

Action alternative du maire :

Si vous jouez la carte *Maire*, vous pouvez vous abstenir d'approvisionner un navire. Le premier joueur à faire ceci reçoit 4 pesos; le deuxième joueur reçoit 2 pesos. (Pour l'usage des marqueurs noirs, page 8.)

Changement du premier joueur et fin de la phase action :

Une fois que tous les joueurs ont joué la ou les action(s) de leur 4^{ème} carte, un nouveau joueur est immédiatement déterminé :

- Le joueur dont la dernière (4^{ème}) carte a la plus haute valeur devient le nouveau premier joueur. (Il prend la carte premier joueur.)
- Si plus d'un joueur a joué la carte ayant la plus haute valeur (le maire par exemple), le dernier joueur à avoir joué sa carte devient le premier joueur.

C Parlement

Deux des quatre projets de loi sont choisis et adoptés de la façon suivante :

- Chaque joueur dévoile sa 5^{ème} carte *Personnage* (celle qu'il n'a pas jouée lors de la Phase B : Actions) et indique combien de votes il possède au parlement. Les différents personnages ont chacun une valeur différente (de 1 à 5) qui représente le nombre de votes que le joueur possède au parlement ce tour-ci.

• Quiconque a construit la *Mairie* et s'est servi de sa fonction avec le contremaître reçoit 2 votes supplémentaires.

• Ensuite les joueurs ont la possibilité d'acheter des votes supplémentaires à raison de 1 vote pour 1 peso. Pour ce faire, chaque joueur prend la somme par laquelle il désire augmenter son nombre de votes dans sa main qu'il tient fermée au-dessus de la table; cela constitue sa mise. Tous les joueurs dévoilent la somme mise au même moment. Si un joueur ne veut ou ne peut pas miser, il mise tout de même en même temps que les autres joueurs, mais avec la main vide. Le joueur ayant le plus de votes après la mise choisit deux projets de loi qui sont approuvés de la façon suivante :

• Chaque loi approuvée est posée sur l'espace réservé à cet effet (I-IV) au parlement et entre en vigueur immédiatement. Si une autre loi se trouve déjà sur l'espace, celle-ci n'est maintenue plus en application. Les lois qui ne sont pas sélectionnées sont défaussées pour le reste de la partie.

• Si plus d'un joueur se retrouve avec le plus de votes après la première ronde de mise, les joueurs à égalité peuvent à nouveau acheter des votes dans une deuxième ronde de mise. Après cette deuxième mise, si les joueurs impliqués sont toujours à égalité, c'est le premier joueur ou celui le plus près de celui-ci en sens horaire qui l'emporte.

• Les pesos misés lors d'un vote sont remis dans la réserve. Tous les joueurs doivent payer, même s'ils n'ont pas remporté le vote.

Note pour les tours 2 à 6 : L'achat de votes n'est pas permis si la loi sur la corruption (IV) est en vigueur.

• Les coalitions ne sont pas permises.

D Lois

Les lois en vigueur (maximum 4) sont, autant que possible, appliquées. Ceci est fait dans l'ordre décrit ici-bas (I-IV).

Taxe (I)

Au début de la partie, la taxe est de 2 pesos. Lorsque la loi est remplacée, la taxe peut varier entre 1 et 5 pesos. Par contre, l'une de ces lois est différente : la taxe prélevée correspond au nombre de bâtiments du joueur.

Rappel : Les joueurs ont déjà un bâtiment imprimé sur leur plateau, l'entrepôt.

• Si vous payez la taxe tel que prescrit, vous recevez 2 points de victoire; si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer la taxe vous ne recevez, évidemment, rien.

Redevance (II)

En plus de la taxe, les joueurs devraient aussi payer des ressources ou produits à la réserve. Au début de la partie, la redevance est de 1 x agrumes. Selon la nouvelle loi, la redevance peut être 1 x canne à sucre, 1 x tabac, 1 x eau, 2 x ressources ou 2 x produits au choix du joueur. Cependant, elle peut aussi redevenir 1 x agrumes.

• Si vous payez la redevance en application, vous recevez 2 points de victoire, comme pour la taxe. Si vous ne payez pas, vous ne recevez évidemment pas les points de victoire.

Note : Si vous payez la taxe ainsi que la redevance vous recevez 1 point de victoire supplémentaire, c'est-à-dire un total de 5 PV (2+2+1).

Subvention (III)

Au début de la partie, il n'y a pas de subvention en jeu. Lorsque la première subvention entre en vigueur lors d'une Phase C : Parlement, les joueurs peuvent gagner des points de victoire supplémentaires s'ils répondent aux conditions, mais ils n'ont pas à vendre ou payer quoi que ce soit!

Selon la subvention en vigueur, vous pouvez remporter 1 point de victoire pour :

- chacun de vos bâtiments (incluant l'entrepôt déjà présent sur la *Plantation*)
- chacun de vos champs de ressource libres
- chacun de vos champs de produit libres
- chacun de vos cubes *Eau* (7 PV maximum)
- chacun de vos votes au parlement (dans ce cas, la valeur comptée est celle de la carte *Personnage* respective; les votes du propriétaire d'une *Mairie* ainsi que les votes achetés ne comptent pas)
- chaque 3 pesos (7 PV maximum)

Loi diverse (IV)

Il y a deux lois sur le commerce qui influencent les valeurs des produits sur le marché domestique. Si une loi commerciale est en vigueur au parlement, elle est appliquée lors de la Phase D : Loi.

Une loi commerciale diminue le nombre de produits offert en retirant du marché

2 x chaque : agrumes, tabac et canne à sucre. L'autre loi augmente le nombre de produits offerts en ajoutant au marché 2 unités de chacun des trois produits.

Note : On applique l'effet des lois sur le commerce à tous les tours lors de la Phase D.

Trois autres lois ont un effet seulement lorsque certaines cartes *Personnage* sont employées :

1) **Loi sur la sécheresse :** Si vous jouez la carte *Ouvrier*, vous ne pouvez faire produire qu'un seul champ de produit « activé ».
(Il vous est toujours possible d'utiliser d'autres champs « activés » en payant des cubes *Eau*. Les ressources ne sont pas affectées par cette loi.)

2) **Loi sur la construction :** Si vous jouez la carte *Architecte*, vous devez payer 2 pesos de plus pour ériger un bâtiment.

3) **Loi sur le port :** Si vous avez complètement rempli un navire à l'aide du maire ou de l'un des comptoirs, ce navire quitte le port immédiatement. Tous les autres navires se déplacent vers le bas et un nouveau navire arrive en mer (voir « *Fin d'un tour* » en page 12).

La loi sur la corruption est appliquée lors de la Phase C : Parlement : elle empêche l'achat de votes. Dans ce cas, seule la valeur de la cinquième carte personnage est comptée (plus les 2 votes de la *Mairie* si vous possédez le bâtiment et l'avez activé ce tour-ci).

E Fin du tour

- Les joueurs doivent remettre à la réserve tous les produits qui sont trepôt sont conservés et pourront être utilisés au prochain tour.
- Les ressources et les biens demeurent dans la cour.
- Les navires pleins quittent le port. Leur cargaison est remise à la réserve et la carte est placée face cachée sous la pioche des cartes *Navire*.
- Tous les autres navires se déplacent vers le bas et l'on place un nouveau navire en mer. Lorsqu'on parle de « vers le bas » il s'agit toujours de l'ordre suivant : de la pioche *Navire* à la mer et ensuite aux quais.



- **Tous les marqueurs noirs sont retirés** du plateau. Ainsi, les actions alternatives de la marchande, de l'architecte et du maire pourront être employées à nouveau au prochain tour.

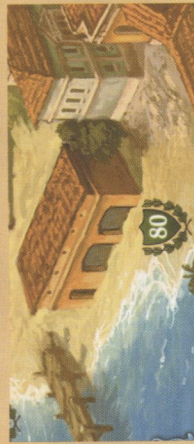
La fin des tours 2 à 5 diffère de la fin du 1er tour de la façon suivante : il y a un navire au 3^{ème} quai du port et celui-ci **quitte le port**, peu importe sa cargaison.

Si une ressource ou une marchandise n'est plus disponible dans la réserve, les joueurs ne peuvent pas obtenir la

ressource ou la marchandise en question tant qu'il n'y en a pas dans la réserve. Les joueurs ne peuvent pas faire d'échanges entre eux.

La fin du 6^{ème} tour marque la fin de la partie.

Si vous atteignez **80 points** sur la piste des points de victoire avant la fin de la partie, continuez de compter vos points en recommençant à la première case de la piste (le phare).



Fin de la partie

- Les joueurs obtiennent **2 points de victoire supplémentaires** pour chacun de leur bâtiment. Les pesos ne rapportent pas de points de victoire supplémentaires.
- Le gagnant est celui qui aura accumulé le **plus de points de victoire**. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pesos l'emporte.

Annexe

Les bâtiments

Un joueur peut utiliser les fonctions d'un bâtiment s'il respecte les conditions suivantes :

1. Il doit l'ériger sur son plateau *Plantation* en jouant la carte *Architecte* (p. 8).
2. Il active les fonctions (avantages) de ses bâtiments en jouant la carte *Contremaître* (p. 8).

Un joueur doit prendre toutes les ressources et marchandises dont il a besoin uniquement de son entrepôt ou de sa cour.

Détails sur le texte des tuiles *Bâtiment* :

- Les termes « coût de construction », « transformer » et « vendre » font référence à l'action de mettre les ressources et/ou marchandises appropriées dans la réserve.
- La « fonction » ne peut être employée qu'une fois par tour. Par exemple, « Cimenterie » « changer jusqu'à 4 x pierre en 1 PV chaque » veut dire : Si un joueur utilise le bâtiment avec le contremaître, il peut remettre jusqu'à 4 cubes ressources *Pierre* dans la réserve et reçoit un point de victoire pour chaque cube *Pierre* remis à la réserve.

Afin de faciliter votre approche et de faire un meilleur survol, les bâtiments ont été divisés selon leur fonction : Points de victoire, Source de revenus, Manufacture ou marché noir et Augmentation de pouvoir.

Points de victoire (10 bâtiments)



Cimenterie

Coût de construction :
1 x bois + 2 x pierre
Fonction : Transforme un maximum de 4 x pierre en 1 PV chaque.



Scierie

Coût de construction :
2 x bois + 1 x pierre
Fonction : Transforme un maximum de 4 x bois en 1 PV chaque.



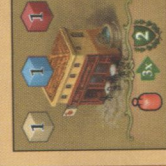
Terrain de golf

Coût de construction :
2 x eau
Fonction : Transforme un maximum de 4 x eau en 1 PV chaque.



Cloître

Coût de construction :
2 x bois + 1 x pierre
Fonction : Transforme un maximum de 2 x produit en 1 PV chaque.



Bistro

Coût de construction :
1 x bois + 1 x eau + 1 x pierre
Fonction : Transforme un maximum de 3 x rhum en 2 PV chaque.



Bar à cigares

Coût de construction :
1 x bois + 1 x eau + 1 x pierre
Fonction : Transforme un maximum de 3 x cigare en 2 PV chaque.



Petit comptoir
 Coût de construction :
 2 x bois + 1 x pierre
 Fonction : Approvisionnement un navire d'une marchandise et donne le/les PV(s) correspondant(s).



Grand comptoir
 Coût de construction :
 2 x bois + 2 x pierre
 Fonction : Approvisionnement un navire d'une ou deux marchandises du même type et donne le/les PV(s) correspondant(s).



Hôtel
 Coût de construction :
 2 x bois + 1 x eau + 2 x pierre
 Fonction : Donne 2 PV.



Auberge
 Coût de construction :
 1 x bois + 1 x pierre + 1 x eau
 Fonction : Donne 1 PV.

Source de revenus (5 bâtiments)



Magasin général
 Coût de construction :
 1 x bois + 2 x pierre
 Fonction : Permet de vendre un maximum de 1 x bien pour 6 pesos.



Marché des produits
 Coût de construction :
 2 x bois + 1 x pierre
 Fonction : Permet de vendre un maximum de 1 x produit pour 4 pesos.



Marché des ressources
 Coût de construction :
 1 x bois + 1 x pierre + 1 x eau
 Fonction : Permet de vendre un maximum de 2 x ressource pour 2 pesos.



Petite banque
 Coût de construction :
 1 x bois + 1 x pierre
 Fonction : Donne 2 pesos.

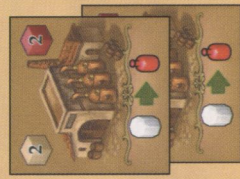


Grande banque
 Coût de construction :
 2 x bois + 3 x pierre
 Fonction : Donne 4 pesos.

Manufacture ou Marché noir (5 bâtiments)



Manufacture de cigares (2x)
 Coût de construction :
 2 x bois + 2 x pierre
 Fonction : Transforme autant de tabac que désiré en boîte de cigares au taux de 1 : 1.



Distillerie (2x)
 Coût de construction :
 2 x bois + 2 x pierre
 Fonction : Transforme autant de canne à sucre que désiré en rhum au taux de 1 : 1.



Marché noir
 Coût de construction :
 3 x bois + 2 x pierre
 Fonction : Transforme au maximum 1 x produit en 1 x bien ou vice-versa.



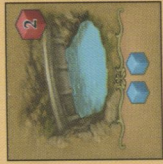
Augmentation de pouvoir (6 bâtiments)
Église
 Coût de construction :
 2 x bois + 2 x pierre
 Fonction : Donne 1 veto contre un projet de loi.

Lorsque vous utilisez l'église avec le contremaître, le veto de l'église permet de retirer l'un des projets de loi à l'étude **immédiatement**. Il n'y aura donc que 3 projets de loi lors de la phase parlement pour ce tour. Après l'usage du veto, la tuile *Veto* est placée au-dessus de la pile de loi concernée afin de **rappeler** au propriétaire de l'*Église* qu'il **ne peut pas refuser** une proposition du même type le tour suivant. La tuile *Veto* est ensuite mise de côté pour le tour suivant.



Mairie
 Coût de construction :
 1 x bois + 1 x pierre
 Fonction : Donne 2 votes de plus au parlement.

Si vous utilisez la mairie avec votre contremaître, placez la tuile *Votes* sur la mairie jusqu'à la phase parlement. Retirez-la après la phase parlement.



Barrage
 Coût de construction :
 2 x pierre
 Fonction : Donne 2 x eau



Phare
 Coût de construction :
 1 x bois + 1 x pierre
 Fonction : Permet d'échanger un navire à la mer avec un de la pioche, au choix. La pioche est ensuite mélangée.



Entrepôt
 Coût de construction :
 2 x bois
 Fonction : Permet d'entreposer des produits.



Ambassade du Canada
 Coût de construction :
 2 x bois + 1 x eau + 2 x pierre
 Fonction : Donne 1 x boîte de cigares.

Considérations stratégiques

Puisque vous devez conserver une de vos 5 cartes *Personnage* pour la Phase C : **Parlement**, vous devriez considérer les éléments suivants au début de la Phase B :

- Actions :**
- quelles lois en cours sont avantageuses ou désavantageuses pour vous ;
 - quelle est l'importance de l'entrée en vigueur de 2 des 4 projets de loi ;
 - si vous voulez véritablement empêcher 1 ou 2 lois ;
 - quelle carte pouvez-vous renoncer à jouer ce tour-ci.

Stratégies possibles :

- 1) Vous pouvez obtenir beaucoup de points de victoire en livrant des marchandises tôt, à chaque tour. Afin d'y parvenir, vous devez essayer d'avoir beaucoup de produits ou d'ériger l'un des *Comptoir* et d'obtenir le *Marché noir* qui vous donne une plus grande flexibilité.
- 2) Une bonne alternative à l'approvisionnement des navires est de construire une *Manufacture* et d'ouvrir le *Bistro* ou *Bar* approprié : si vous combinez ceci avec les bons champs de produit, vous vous assurez de faire des points de victoire à tous les tours.

3) L'argent mène le monde grâce aux banques et au *Magasin général* ! Si vous avez suffisamment de pesos, vous pouvez payer vos taxes en tout temps et avoir beaucoup d'influence au parlement. Par la suite, si vous pouvez « acheter » les subventions dont vous avez besoin, vous serez en bonne position.

4) C'est aussi une bonne idée de gagner des points de victoire en utilisant les bâtiments : en construisant l'*Hôtel* et l'*Auberge* et en donnant des ressources ou produits ici et là, ainsi que les points donnés par les bâtiments en fin de partie, vous pourrez facilement vous retrouver en tête.

Il y a évidemment plusieurs stratégies qui ne sont pas énumérées ici, chacune comportant ses avantages. Peu importe votre stratégie, vous remporterez la partie uniquement si vous gardez un œil sur vos adversaires et tirez profit de toutes les situations possibles.

Variante

Si vous le désirez, vous pouvez jouer avec la variante suivante :

Plutôt que de conserver la 5^{ème} carte dans leur main jusqu'à la **Phase C** : **Parlement**, les joueurs choisissent la carte qu'ils joueront au parlement au début de la **Phase B** : **Actions**. Pour ce faire, chaque joueur pose sa carte face cachée devant lui et ne la dévoilera que lors de la **Phase C** : **Parlement**. Cette variante rend la partie encore plus intéressante puisqu'au cours de la **Phase B** : **Actions**, les joueurs ignorent les actions qui demeurent à la disposition de leurs adversaires.

Auteurs : Michael Rieneck et Stefan Stadler
Illustrations : Michael Menzel

Design : Steffi Krage

Texte : Annegret Schoenfelder

Adaptation française : Équipe Filosofía

© eggertspiele oHG 2007, Hamburg
www.eggertspiele.de

© 2008 Filosofía Éditions
pour la version française

Filosofía Éditions
3250, F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion, Québec
Canada J7V 5V5
www.filosofialogames.com
info@filosofialogames.com

L'éditeur voudrait remercier Dominick et Anne-Valérie pour leur apport durant les parties test de la version française.