

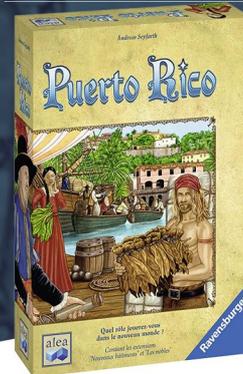


PUERTO RICO

(ALEA - RAVENSBURGER)

BUT DU JEU

VOUS INCARNEZ À TOUR DE RÔLE UN PERSONNAGE INFLUENT DE PUERTO RICO. DES CHAMPS AUX BÂTIMENTS DE PRODUCTION, VOUS EXPLOITEZ AU MIEUX VOS RESSOURCES POUR LES ENVOYER VERS LE NOUVEAU MONDE.



1 / MISE EN PLACE



- Placez chaque **bâtiment** sur son emplacement attribué sur le *plateau bâtiment*.
- Mettez les **doublons** sur l'emplacement *banque*.
- **Chaque joueur reçoit :**
 - 1 plateau individuel.
 - 2 doublons (3 joueurs) / 3 doublons (4 j.) / 4 doublons (5 j.)
 - 1 tuile *plantation* qu'il place sur une case de son île : 1 indigo (1er joueur et 2eme joueur) / 1 maïs (3eme et 4eme joueur). à 5 joueurs = 3 indigos et 2 maïs repartis.

PLACEZ LE MATÉRIEL RESTANT :

- Au-dessus du plateau :

- 8 tuiles *carrière*
- X tuiles *Plantation* visibles (nb de joueurs + 1)
- X piles de tuiles *Plantation* face cachée (nb de joueur + 1).

- A droite du plateau :

- Les cartes *personnage* : 0 *chercheurs d'or* à 3 joueurs / 1 à 4 j. / 2 à 5 j.

- Au-dessous du plateau :

- Les 5 types de marchandise différents.
- La Maison de commerce.
- Le bateau des colons. Placez dessus autant de colons que de joueurs.
- La réserve de colon : 55 colons à 3 joueurs / 75 à 4j. / 95 à 5 j.

- A gauche du plateau :

- Les points de victoire : 75 PV à 3 joueurs / 100 PV à 4 joueurs / 122 PV à 5 j.
- 3 navires de transport : ceux de 4/5/6 emplacements à 3 joueurs. 5/6/7 à 4 joueurs. 6/7/8 à 5 joueurs.

2 / TOUR DE JEU

- Le joueur avec la tuile *Gouverneur* commence le tour.
- Il choisit un personnage et le pose devant lui. Il effectue l'*action* du personnage et son *privilège*.
- Les joueurs suivants effectuent uniquement l'action du personnage (sauf chercheur d'or).
- Quand tous les joueurs ont effectué l'action du personnage, on passe la tuile *gouverneur* au joueur suivant et il choisit un nouveau personnage.
- Quand tous les joueurs ont été *Gouverneur* c'est la fin du tour. On dépose un **doublon sur chaque personnage non utilisé** ce tour-ci et on remet tous les personnages en jeu.

LES PERSONNAGES :

- On est obligé de prendre un personnage mais l'action est facultative (sauf capitaine).
- On récupère les doublons quand on choisit un personnage qui en possède.

- LE PAYSAN :

- Permet de choisir une tuile *plantation* parmi celles visibles.
- Le *privilège* permet de choisir une *carrière* plutôt qu'une plantation.
- Quand tous les joueurs ont choisi leur plantation, le paysan remet de nouvelles tuiles *Plantation* visibles.

- LE MAIRE :

- Permet de récupérer à tour de rôle, un **colon dans le bateau** jusqu'à épuisement des colons.
- Le *privilège* permet de prendre un **colon supplémentaire** de la réserve.
- Les joueurs posent leur(s) colon(s) sur les emplacements des tuiles de leur domaine. Sans colon, les tuiles n'ont aucun effet.
- On peut aussi réagencer ses colons dans son domaine.
- Si pas de place disponible dans son domaine, le joueur place ses colons sur sa **rose des vents** jusqu'à la prochaine action *Maire*.
- Quand tous les joueurs ont joué le rôle du *Maire*, le Gouverneur replace autant de colons sur le bateau, que d'**emplacements libres** sur les tuiles bâtiments de tous les joueurs. Au minimum, autant de colons que de joueurs.

- LE BÂTISSSEUR :

- Permet de construire un **bâtiment** en payant son coût.
- Le *privilège* du bâtisseur : payer un **doublon de moins** le bâtiment acheté.
- Le coût des bâtiments peuvent être réduits grâce aux carrières :
 - 1 doublon de moins dans la 1ere colonne des bâtiments (condition : 1 carrière).
 - 2 doublons de moins dans la 2nde colonne des bâtiments (condition : 2 carrières). ETC ...

- LE PRODUCTEUR :

- Tous les joueurs récupèrent des **ressources** selon leurs plantations et bâtiments industriels.
- Le *privilège* du producteur : prendre une **ressource supplémentaire** (qu'il produit).
- Les joueurs doivent posséder les **bâtiments industriels avec des colons dessus** pour exploiter les plantations correspondantes (avec 1 colon dessus). **Sauf Maïs**.
- Les bâtiments peuvent produire plusieurs marchandises selon le nombre de cercles occupés par des colons. A condition qu'il possède autant



2 / TOUR DE JEU (SUITE)



de plantations de ce type (occupées chacune par 1 colon).

LES BÂTIMENTS INDUSTRIELS :

- **teinturerie** : permet de produire de la teinture bleu avec des plantations d'indigo : pion bleu
 - **raffinerie de sucre** : permet de produire du sucre avec des plantations de cannes : pion blanc.
 - **séchoir à tabac** : permet de produire du tabac avec des plantations de feuille de tabac : pion marron
 - **brûlerie de café** : permet de produire du café avec des plantations de grains : pion marron foncé.
- Il existe 17 autres bâtiments sur fond beige qui améliorent le fonctionnement de votre propriété .

- LE MARCHAND :

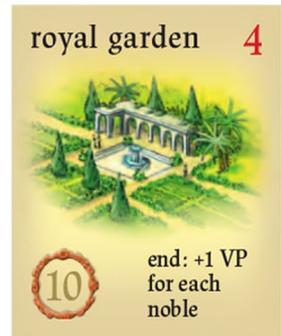
- Permet de vendre une marchandise à la **maison du commerce**.
- Le **privilège** du marchand est de gagner 1 **doublon de plus** pour sa vente.
- La maison du commerce ne peut recevoir que **4 ressources différentes**.
- Si la maison du commerce est **remplie**, plus aucune marchandise ne peut y être vendue.
- A la fin du tour le marchand vide la maison du commerce si elle est pleine.

- LE CAPITAINE

- Les joueurs peuvent remplir les **bateaux de marchandise** pour les envoyer vers le nouveau monde. 1 p.v par marchandise expédiée.
- Comme **privilège**, le capitaine reçoit **1 p.v supplémentaire** pour l'ensemble de son expédition.
- Chacun son tour, chaque joueur doit charger **1 type de marchandise** autant que possible.
- Un seul type de marchandise par bateau, **différent** sur chaque bateaux.
- Il pourra de nouveau charger des marchandises différentes durant ce même tour.
- Quand plus personne ne peut expédier de marchandise, le tour prend fin.
- Les marchandises qui n'ont pu être expédiées doivent être **stockées**. S'il n'a pas **d'entrepôts**, il ne peut conserver qu'**une seule marchandise**.
- A la fin du tour, le capitaine décharge uniquement les bateaux pleins

- LE CHERCHEUR D'OR

- Pas d'action pour les autres joueurs, juste le **privilège** : recevoir **1 doublon** de la banque.



3 / FIN DE PARTIE



La partie se termine à la fin du tour en cours (tous les joueurs ont choisi un personnage) si :

- il n'y a plus assez de colons pour remplir le bateau à la phase **Maire**.
- un joueur a construit sa dernière case **Cité** durant la phase **Bâtitisseur**.
- il n'y a plus assez de jeton P.V lors de la phase **Capitaine**.

Chaque joueur compte :

- ses jetons P.V
- les pv de ses bâtiments (en rouge sur le coin de la tuile)
- les p.v des grands bâtiments.

Le joueur ayant le plus de p.v gagne la partie.