

Puerto Rico

Extension I, Les nouveaux bâtiments :

Composants:

24 petits bâtiments (2 de chaque) et 2 grands bâtiments.

Mise en place :

Au début de la partie, les joueurs décident avec quels bâtiments violets ils veulent jouer. Ils doivent choisir 12 paires de petits bâtiments violets et 5 grands bâtiments parmi ceux du jeu de base et de l'extension. Pour les petits bâtiments, vous devez respecter les coûts de construction imprimés sur le plateau de jeu. Les bâtiments inutilisés sont remis dans la boîte.

Description des bâtiments :

Rappel : Comme d'habitude, à moins que cela ne soit spécifié, les bâtiments doivent être occupés pour que leur effet s'applique.

Si vous utilisez l'extension "Les Nobles", vous pouvez inter-changer le mot noble et le mot colon pour les bâtiments qui suivent.



Aquädukt, Aqueduc : Lors de la phase d'Artisan (*Aufseher*), si le propriétaire d'un Aqueduc produit au moins un indigo avec la **grande** usine d'indigo (*Indigoküperei*) et pas avec la petite, il reçoit un indigo de plus. De même, il reçoit un sucre supplémentaire s'il produit au moins un sucre avec la **grande** raffinerie de sucre (*Zuckermühle*).



Forsthaus, Maison forestière : Pendant la phase d'Intendant (*Bürgermeister*), le propriétaire de la Maison Forestière peut choisir de placer une forêt au lieu d'une plantation sur un emplacement libre de son île. Pour matérialiser cet emplacement, placez une tuile de plantation verso apparent (face forêt visible), cette tuile est alors considérée comme étant une tuile de forêt jusqu'à la fin de la partie.

Pendant la phase de Maçon (*Baumeister*), chaque paire de tuile de forêt vous donne une réduction d'un doublon lors de la construction de bâtiments. Cela fonctionne même si la Maison Forestière n'est pas occupée au moment de la construction. Vous pouvez combiner cette réduction avec la réduction de la carrière (*Steinbruch*) ; dans ce cas, la forêt ne compte pas dans la limite de la carrière. Les tuiles de forêt n'ont pas besoin d'être occupées par des colons.

Note :

1/ Si le propriétaire de la Maison Forestière possède également une Hacienda (*Hazienda*), il peut regarder la tuile grâce à l'Hacienda avant de décider s'il veut la placer recto côté Plantation ou verso côté Forêt.

2/ Si le propriétaire de la Maison Forestière possède aussi la Bibliothèque (*Bibliothek*), il peut placer 0, 1 ou 2 tuiles Forêt.

3/ Si le propriétaire de la Maison Forestière possède également un Hospice (*Hospiz*), il prend un colon qu'il place à San Juan.



Schwarzmarkt, Marché Noir : Lorsqu'il construit un bâtiment (phase de Maçon (*Baumeister*)), le propriétaire du Marché Noir peut défausser un colon et/ou une marchandise et/ou 1 PV (au maximum un de chaque), pour avoir une réduction d'un doublon sur le prix du bâtiment par écart.

Note :

1/ Vous ne pouvez utiliser ces réductions que si vous avez dépensé tous vos doublons en premier lieu, c'est-à-dire que vous ne devez pas avoir d'argent de reste après cet achat.

2/ Si le propriétaire d'un Marché Noir écarte un colon ou un PV une fois que l'une des conditions de fin de partie a été atteinte, le jeu se termine comme convenu.

3/ Vous ne pouvez pas écarter le colon placé sur le Marché Noir. Il doit rester sur le bâtiment pour que l'effet de celui-ci puisse être activé.



Lagerhalle, Hangar : A la fin de la phase de Capitaine (*Kapitän*), le propriétaire du Hangar peut stocker 3 marchandises de n'importe quel type (y compris de types différents) en plus de la marchandise autorisée.

Ex : S'il possède aussi un Grand Entrepôt (gr. Lagerhaus), il peut stocker autant de marchandises qu'il le souhaite de 2 types différents plus 4 marchandises quelconques.



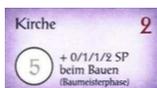
Gasthaus, Auberge : Pendant la phase d'Intendant (*Bürgermeister*), le propriétaire de l'Auberge peut y placer 2 de ses colons. Plus tard, il peut déplacer ces colons quand il le souhaite, au début, pendant ou à la fin de n'importe quelle phase. Une fois déplacés, ces colons deviennent actifs immédiatement. Vous pouvez utiliser les 2 colons de l'Auberge lors de la même phase ou seulement l'un d'entre eux et l'autre plus tard.



Handelsposten, Relais Commercial : Lors de son tour pendant la phase de Marchand (*Händler*), le propriétaire du Relais Commercial peut choisir de, soit vendre une marchandise au Marché (*Handelshaus*) comme d'habitude, soit vendre une marchandise de son choix au Relais Commercial au prix habituel, même si le Marché en contient déjà une de ce type. Cette marchandise est immédiatement remise à la réserve générale.

Note : De fait, le Relais Commercial fonctionne comme un Marché personnel de capacité un. Le Petit Marché et le Grand Marché (kl. et gr. Markthalle) ne donnent pas de bonus lorsque vous vendez au Relais Commercial, mais le bonus de Commerçant (Händler) s'applique si le propriétaire du Relais Commercial a choisi cette fonction.

Attention ! Il n'est pas recommandé de choisir le Relais Commercial et le Comptoir (Kontor) lors d'un même jeu.



Kirche, Église : Chaque fois que le propriétaire de l'Église construit un bâtiment de la deuxième ou de la troisième colonne, il gagne 1 PV. S'il construit un grand bâtiment (quatrième colonne), il gagne 2 PV.

Note : La construction de l'Église ne vous permet pas de gagner 1 PV de l'Église elle-même, même si vous utilisez l'Auberge (Gasthaus) ou l'Université (Universität).



Kleine Werft, Petit Quai : Le Petit Quai fonctionne comme le Quai (Wert) avec les changements suivants : vous pouvez charger des marchandises de différents types grâce au Petit Quai. Mais vous ne recevez qu'1 PV par 2 marchandises que vous chargez. Contrairement au Quai, les joueurs ont le choix de charger tout ou partie de leurs marchandises.

Ex : Si vous chargez 3 indigos, 2 tabacs et 1 maïs, vous marquez 3 PV.



Leuchtturm, Phare : Le Phare fonctionne comme le Port (*Hafen*) à l'exception que vous gagnez des doublons au lieu de PV. Ainsi, pour chaque chargement effectué lors de la phase de Capitaine (*Kapitän*), vous gagnez 1 doublon, de plus si vous avez choisi la fonction de Capitaine vous gagnez un autre doublon.

Note : Si vous êtes le Capitaine, vous recevez un doublon même si vous ne chargez aucun marchandise, alors que si vous n'êtes pas le Capitaine vous gagnez 1 doublon par chargement que vous effectuez.



Monofaktur, Usine Spécialisée : L'Usine Spécialisée fonctionne comme l'Usine (*Manufaktur*) à l'exception qu'elle donne de l'argent pour les marchandises produites **identiques**. Pendant la phase d'Artisan (*Aufseher*), comptez le nombre de marchandises que vous produisez le plus, vous gagnez autant de doublons **moins un** de la banque.

Attention ! Le maïs ne fonctionne pas avec l'Usine Spécialisée.



Bibliothek, Bibliothèque : Le propriétaire de la Bibliothèque double l'effet du privilège de la fonction qu'il choisit.

1/ En tant qu'Intendant (*Bürgermeister*), il choisit en premier soit une carrière soit une plantation puis, après que les autres joueurs aient choisi leur tuile, il peut choisir une autre tuile de plantation (pas une carrière cette fois, à moins qu'il ne possède une Cabane de Chantier – *Bauhütte*). S'il possède l'Hospice (*Hospiz*), il ne reçoit un colon supplémentaire que pour la première tuile qu'il choisit.

2/ En tant qu'Artisan (*Aufseher*), il peut choisir 2 marchandises différentes.



Gildenhäus, Maison des Guildes (ne pas confondre avec la Guilde – *Zunfhalle*) : Lors de votre tour pendant la phase de Capitaine (*Kapitän*), avant votre premier chargement, vous gagnez 1 PV pour chaque paire de marchandises identiques que vous possédez, puis vous pouvez faire un chargement comme d'habitude.

Ex : Si un joueur possède 3 maïs, 2 indigos, 1 café, il gagne 2 PV, s'il avait 4 maïs et 2 cafés il recevrait 3 PV.



Kloster, Cloître : A la fin de la partie, vous recevez des PV supplémentaires par groupe de 3 tuiles identiques sur votre île, respectivement 1/3/6/10 PV pour 1/2/3/4 groupe(s).

Par exemple, si vous avez 6 tuiles de forêt, 3 champs de maïs et 2 carrières, vous gagnez 6 PV ; si vous aviez une carrière de plus, vous marqueriez 10 PV.



Statue, Statue: La statue rapporte 8 PV en fin de partie. Le joueur n'a pas besoin de placer de colon sur la statue.

Expansion II, Les Nobles :

Composants:

14 petits bâtiments (2 de chaque), 1 grand bâtiment, 20 pions rouge "noble".

Installation :

Placez les bâtiments de l'extension "Les Nobles" à côté du plateau de jeu principal dans les colonnes correspondant à leur valeur en point de victoire. Dans chaque colonne, triez-les par coût comme suit :

Colonne 1 : Cadastre (*Grundbuchamt*), Chapelle (*Kapelle*) au-dessus de la petite usine d'indigo (*kleine Indigokuperei*)

Colonne 2 : Pavillon de chasse (*Jagdschloss*), Office d'Urbanisme (*Bauamt*), Fournisseur de la Cour (*Hoflieferant*) au-dessus de la grosse usine d'indigo (*Indigokuperei*)

Colonne 3 : Villa (*Villa*), Joailler (*Juwelier*) au-dessus de l'usine de tabac

Colonne 4 : Jardins de la Cour (*Hofgarten*) au-dessus de la Guilde (*Zunfhalle*).

Les 20 pions "noble" sont placés dans la réserve avec les colons.

Attention ! Lorsque vous jouez avec cette extension, le manque de colons/nobles pour remplir le bateau de colons **n'est plus** une condition de fin de partie. Aussi, il n'y a plus besoin de compter les colons avant le début du jeu !

A la fin de la partie, chaque noble que vous possédez sur votre plateau (même en attente à San Juan) vous donne 1 PV.

Les bâtiments :

Notez que ces bâtiments ont des effets différents s'ils sont occupés par un colon ou par un noble.

Comme d'habitude, le bâtiment doit être occupé pour que son effet s'applique.



Grundbuchamt, Cadastre: Lors de la phase de Marchand (*Händler*), le propriétaire du Cadastre peut à son tour :

Si le Cadastre est occupé par un colon : payer un doublon à la Banque pour piocher une tuile de Plantation et la placer sur son île.

Si le Cadastre est occupé par un noble : défausser une tuile de plantation de son île pour recevoir un doublon de la Banque.

Remarques :

1/ Si le joueur possède aussi la Maison Forestière, il peut choisir de placer la nouvelle tuile sur la face forêt.

2/ Si vous écarterez une tuile occupée par un colon ou un noble, il va à San Juan.



Kapelle, Chapelle : A chaque phase d'Artisan (*Aufseher*), vous gagnez 1 doublon de la Banque si la Chapelle est occupée par un colon. Si elle est occupée par un noble, vous gagnez 1 PV.



Jagdschloss, Pavillon de Chasse : A la fin de chaque phase d'Intendant (*Bürgermeister*), le propriétaire du Pavillon de Chasse peut :

s'il est occupé par un colon, défausse une plantation de son île sans compensation.

s'il est occupé par un noble, gagne 2 PV s'il est le joueur ayant à ce moment le plus de cases de champs vides sur son île. En cas d'égalité, personne ne reçoit de PV.

Remarques :

1/ Les colons ou les nobles sur les tuiles écartées vont à San Juan.

2/ Les tuiles de forêt comptent comme des plantations et peuvent être écartées.



Bauamt, Office d'Urbanisme : Le propriétaire de l'Office d'Urbanisme peut construire à coût réduit :

Si l'Office est occupé par un colon, il obtient une réduction d'un doublon pour tous les **petits** bâtiments des colonnes 1-2-3.

Si l'Office est occupé par un noble, il obtient une réduction de 2 doublons sur les bâtiments de la colonne 4.

Attention ! La réciproque n'est pas vraie : un colon ne donne pas de réduction sur les gros bâtiments et un noble n'en donne pas sur les petits bâtiments.



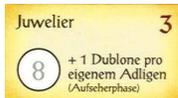
Hoflieferant, Fournisseur de la Cour : Le propriétaire du Fournisseur de la Cour peut à son tour de jeu **avant son premier chargement** lors de la phase de Capitaine (*Kapitän*) écarter une marchandise située sur sa rose des vents pour chaque noble qu'il possède sur son domaine. Chaque écart lui rapporte 1 PV.

Attention ! Chaque marchandise écartée doit être de type différent. De plus, aucun bonus supplémentaire ne s'applique à ces marchandises.

Puis le joueur peut procéder à son chargement comme d'habitude.



Villa, Villa : Lorsque son tour vient pour la première fois pendant la phase de Maire (*Bürgermeister*), le propriétaire de la Villa peut prendre un noble en plus de la réserve (et non du bateau). S'il n'y a plus de noble à la réserve, il peut prendre un colon à la place.



Juwelier (Joailleur) : A chaque phase d'Artisan (*Aufseher*), le propriétaire du Joailleur reçoit 1 doublon de la Banque pour chaque Noble présent dans son domaine.

Remarque : Le Joailleur compte comme un grand bâtiment pour la Guilde (Zunfhalle).



Hofgarten, Jardins de la Cour : A la fin du jeu, le propriétaire des Jardins de la Cour gagne 2 PV par noble au lieu de 1 PV par noble. Cela est vrai que ses nobles soient sur un bâtiment, une plantation, San Juan, etc.