

SANTIAGO

De Claudia Hely et Roman Pelek, Amigo 2003

1. Contenu

1 plateau de jeu
15 canaux bleus
110 travailleurs agricoles dans 5 couleurs
5 canaux de 5 couleurs
45 tuiles cultures (5 types différents)
1 marqueur bleu (réserve d'eau)
1 constructeur de canal
des billets de 1, 2, 5, 20, 50 Escudos
3 palmiers (pour la variante)

2. Mise en place

Chaque joueur reçoit 22 travailleurs agricoles et un canal de sa couleur. De plus chacun prend 1 canal bleu et 10 Escudos (l'argent sera gardé secret durant la partie)

Commentaire : lors de nos parties nous préférons laisser l'argent en évidence, pour un jeu plus tactique.

Le reste de l'argent est conservé à la banque et placé à côté du plateau avec les 11 canaux bleu restants (9 à 5 joueurs) Installer le marqueur bleu à 1 croisement sur le plateau (voir règle en allemand), si vous le posez sur le bord ou dans un coin, l'irrigation sera difficile surtout dans les 1^{er} tours du jeu. Le joueur de départ est désigné, et reçoit le marqueur « constructeur de canal ».

Les 45 tuiles cultures sont mélangées face cachée. A 3 ou 4 joueurs, une tuile est retournée face visible, montrée à l'ensemble des joueurs et écartée du jeu. Puis les tuiles sont réparties en 4 tas de 11 tuiles (face cachée), (A 5 joueurs, 5 tas de 9 tuiles).

3. Le jeu :

Chaque round comprend 7 phases qui sont jouées dans l'ordre suivant :

1. **Mettre les tuiles aux enchères** : la 1^{ère} tuile de chaque tas est retournée face visible. En commençant par le joueur à gauche du constructeur de canal, chaque joueur , l'un après l'autre, peut faire une enchère ou passer (enchères en 1 seul tour). L'argent de l'enchère est immédiatement posé devant lui par chaque joueur. Un joueur ne peut pas proposer la même enchère qu'un autre, mais peut faire une enchère plus basse ou plus haute. De toute façon, plus d'un joueur peut passer. Le constructeur de canal fait la dernière enchère, et termine ainsi le tour d'enchères. Tous les joueurs payent leur enchère à la banque.

Commentaire : par ce mode d'enchères, le joueur achète plutôt un rang de jeu.

2. **Changement du constructeur de canal** : le joueur qui a fait l'enchère la plus basse ou qui a passé le 1^{er} devient le constructeur de canal et prend le marqueur.
3. **Placer les tuiles cultures** : le joueur ayant fait la plus forte enchère choisit une tuile et la place sur n'importe quel carré libre sur le plateau, avec autant de marqueurs travailleurs que le nombre indiqué sur la tuile (1 ou 2). Tous les joueurs font de même selon l'ordre déterminé par le montant de leur enchère. Les joueurs qui ont passé placent un travailleur de moins que le nombre indiqué sur leur tuile. Si plusieurs joueurs ont passé, celui qui a passé le dernier est le 1^{er} à choisir ; les autres joueurs qui ont passé suivent dans l'ordre des aiguilles d'une montre. A 3 joueurs (il y a 4 piles de

tuiles), la tuile restante est placée par le joueur ayant fait la plus forte enchère après que toutes les autres tuiles aient été placées. Cette tuile est placée sans aucun travailleur, et doit être adjacente à une tuile déjà posée et qui n'est pas encore retournée face désert.

4. **Soudoyer le constructeur de canal** : le joueur à la gauche du constructeur de canal commence, puis les autres joueurs suivent dans l'ordre du tour. Un joueur peut choisir de faire une nouvelle suggestion pour l'emplacement d'un canal, ou soutenir une proposition précédente, ou passer et ne pas prendre part à cette phase de jeu. Pour faire une nouvelle proposition, ou pour soutenir une précédente, le joueur doit proposer au moins 1 Escudos. Il place le canal de sa couleur sur le plateau pour indiquer où il souhaite que le canal soit construit ou quel autre joueur il soutient. Les canaux doivent être connectés les uns aux autres à partir du marqueur bleu (au départ), voir règle en allemand.

Lorsque tous les joueurs ont fait leur proposition ou ont passé, le constructeur de canal peut choisir d'accepter une suggestion ou de construire un canal à un endroit totalement différent. S'il accepte une proposition, un canal est construit à cet endroit (le canal construit provient de la réserve) et il reçoit l'argent des joueurs qui ont fait ou supporté la proposition. Les autres joueurs récupèrent l'argent qu'ils avaient proposé. Tous les canaux de la couleur des joueurs retournent à leur propriétaire. Si le constructeur de canal choisit de construire ailleurs, il doit payer à la banque 1 Escudo de plus que le total (1^{ère} offre + soutien) de la plus forte proposition. Si tous les joueurs ont passé, le constructeur de canal peut décider soit de ne rien payer et un canal du stock est retiré du jeu, ou de payer 1 Escudo et de construire où il le souhaite.

Exemple : chris est le constructeur de canal. Angela fait une proposition et offre 2 escudos. Brad soutient la suggestion d'Angela en proposant 1 Escudos. Dave passe, Edouard fait une autre proposition et offre 2 Escudos.

Chris peut choisir soit de construire selon la proposition Angela/Brad et recevoir 3 escudos(2 +1), soit de construire selon la proposition d'Edouard et de recevoir ses 2 Escudos. Cependant il préfère ne pas accepter ces différentes propositions et décide de construire selon son propre choix. Il doit donc payer à la banque 4 Escudos soit 1 de plus que la proposition la plus élevée, (Angela/Brad :2+1=3).

5. **Irrigations complémentaires** : en commençant par le joueur à gauche du constructeur de canal, chaque joueur qui possède encore son canal bleu de départ peut choisir de le placer sur le plateau (selon les règles de pose). Aussitôt qu'un joueur a construit son canal, cette phase s'arrête immédiatement, et les autres joueurs ne sont pas autorisés à en poser d'autres. Dans tous les cas cette phase s'arrête si aucun joueur ne souhaite poser son canal bleu.
6. **Sécheresse** (non effectuée dans le dernier tour de jeu) : Au début de cette phase on retourne sur leur face désert toutes les tuiles qui n'ont plus de travailleurs et qui ne sont pas irriguées. Ensuite sur toutes les tuiles non irriguées, c'est à dire qui n'ont pas un bord adjacent avec un canal d'irrigation, un travailleur agricole est enlevé. Il est important de noter qu'une tuile qui perd son dernier travailleur agricole dans cette phase n'est pas retournée immédiatement, elle peut espérer être irriguée lors du prochain tour, et participer ainsi à agrandir le champ.

7. **Revenus** (non effectuée dans le dernier tour de jeu) : Chaque joueur reçoit 3 Escudos de la banque.

4. Fin du jeu :

Le jeu se termine après 11 tours à 3 ou 4 joueurs, ou après 9 tours à 5 joueurs à la fin de la phase 5. Une ultime sécheresse a lieu avant le décompte final.

1. **Ultime sécheresse** : toutes les tuiles qui ne sont pas irriguées se transforment aussitôt en désert. Tous les travailleurs sont enlevés et les tuiles sont retournées. On peut aussi choisir à ce point du jeu d'enlever du plateau toutes les tuiles subissant la sécheresse.
2. **Décompte** : chaque joueur compte l'argent qu'il possède. En plus il va recevoir de la banque des revenus pour ses cultures. Chaque travailleur reçoit un revenu égal à la taille du champ. Les travailleurs d'un joueur sont enlevés du plateau dès que celui-ci a perçu ses revenus.
Important : les canaux ne coupent pas les champs et n'ont donc pas d'effet sur la taille des champs.

Exemple : une plantation de bananes est constituée de 6 tuiles connectées(elles doivent être adjacentes horizontalement ou verticalement. Les tuiles en diagonales ne comptent pas. Chris a 4 travailleurs dispersés sur 3 des 6 tuiles, il perçoit $6 \times 4 = 24$ Escudos pour ce champ, et retire ses 4 travailleurs de la plantation de bananes.

Le joueur le plus riche après le décompte gagne le jeu.

Variante : les 3 palmiers

Pendant la mise en place, les trois palmiers sont placés au hasard sur 3 carrés du plateau. Ils ne doivent pas se toucher (ni horizontalement, ni verticalement, ni en diagonale), ils ne doivent pas non plus être placés de façon à toucher la réserve d'eau. Lorsqu'une tuile est placée sur un carré avec un palmier, le palmier compte comme un travailleur aussi longtemps qu'il y a des travailleurs sur la tuile pour le propriétaire de la tuile. Si une tuile avec un palmier se transforme en désert par absence d'irrigation, le palmier n'a plus aucune utilité et peut être retiré du jeu.

Traduction selon une règle non officielle fournie par Roman Pelek, l'un des créateurs du jeu
Traduction modeste et perfectible d'une joueuse de Caen : elaine.gg@wanadoo.fr