

Puerto Rico: Les bâtiments en détail

Tous les bâtiments classiques, ainsi que ceux des "Nouveaux bâtiments", "Les nobles", "Tib's v5" & "OddJobs" sont ici classés par prix.

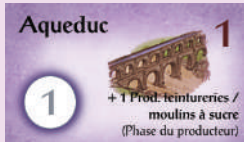


Petit marché

Quand le joueur possède un petit marché occupé, il reçoit un doublon supplémentaire lors de la vente de sa marchandise.

Exemple: Anne vend 1 maïs et reçoit 1 doublon.

Note: le petit marché n'a aucun effet si le joueur utilise son commerce pour vendre sa marchandise. Le petit marché n'a aucun effet si le joueur utilise son cadastre pour vendre sa plantation.



Aqueduc

Si le propriétaire d'un aqueduc occupé produit au moins 1 indigo à partir de sa teinturerie (pas la petite teinturerie), il prend un baril d'indigo supplémentaire. De la même façon, s'il produit

au moins un sucre à partir de son moulin à sucre (pas le petit moulin à sucre), il prend un baril de sucre supplémentaire.

Exemple 1: le joueur produit 0 indigo à partir de sa teinturerie et 1 sucre à partir de son petit moulin à sucre: il prend 0 indigo et 1 sucre.

Exemple 2: le joueur produit 1 indigo avec sa teinturerie et 3 sucres avec son moulin à sucre: il prend 2 indigos et 4 sucres.

Rappel: ne fonctionne ni avec la petite teinturerie ni avec le petit moulin à sucre.



Mine d'or

Lors de la phase producteur, le propriétaire d'une mine d'or occupée peut déplacer ses deux colons à San Juan. S'il le fait, il gagne 1 doublon.

Note: le joueur doit impérativement déplacer ses deux colons pour gagner le doublon. Si la mine d'or n'a qu'un colon, il ne peut pas être déplacé et le joueur ne gagne aucun doublon.

Note 2: le joueur possédant la pension peut déplacer ses deux colons sur la mine d'or, mais la mine d'or ne pourra être utilisée qu'une seule fois par phase producteur.

Note 3: La mine d'or ne reçoit qu'un colon si le joueur possède une université.



Hacienda

Lors de la phase de plantation, le joueur possédant une hacienda occupée, peut, avant de prendre une tuile plantation face visible de la pioche, prendre une tuile plantation supplémentaire de la plus haute pile de plantations faces cachées et la placer sur un espace disponible de son île. Il peut alors ensuite poursuivre son tour normal (e.x. prendre une tuile plantation, carrière, ou encore forêt).

Note: si le joueur possédant une hacienda choisit l'une des tuiles face cachée, il doit immédiatement la placer sur un espace libre de son île. Il ne peut pas la défausser.

Si le joueur possède aussi la baraque de chantier, il ne pourra pas choisir de carrière en remplacement de cette tuile plantation. Ainsi, si le joueur disposant du privilège paysan possède l'hacienda, il ne pourra alors prendre qu'une seule carrière.

Note 2: si le joueur possédant une hacienda détient aussi la baraque forestière, il peut alors, dans ce cas, choisir de transformer ses tuiles plantations, afin de choisir s'il les pose en tant que plantations ou forêts. Ainsi, le joueur pourra placer jusqu'à 2 tuiles forêts s'il le souhaite.

Note 3: si le joueur possède par ailleurs un refuge occupé, il ne pourra pas dans ce cas précis, avoir son colon sur la tuile octroyée par son hacienda.

Note 4: le joueur ne pourra prendre qu'une seule tuile plantation face découverte lors de chaque phase de plantation, et ce, même s'il dispose d'une bibliothèque occupée. Dans ce cas, son hacienda lui accordera le choix d'une tuile supplémentaire face cachée avant de choisir sa première tuile plantation. Jamais pour la seconde tuile.



Baraque de chantier

Durant la phase de plantation, le propriétaire d'une baraque de chantier occupée peut prendre une carrière au lieu de prendre une plantation disposée face visible.

Note: si le joueur qui possède la baraque de chantier est aussi l'initiateur du rôle paysan, il ne peut alors prendre qu'une seule tuile carrière.

Note 2: si le joueur ayant le privilège paysan détient la bibliothèque et la baraque de chantier, il peut alors prendre jusqu'à deux carrières.



Baraque forestière

Lors de la phase de plantation, le propriétaire de la baraque forestière peut choisir de placer une forêt à la place d'une tuile plantation sur un espace disponible de son île. Pour cela, il doit

placer sa tuile (retournée) sur son île. Cette tuile est désormais considérée comme tuile forêt.

Pendant la phase bâtisseur, chaque lot de deux tuiles forêt sur votre île réduit d'un doublon le coût de chaque construction. Cela fonctionne aussi même si votre baraque de chantier n'est pas occupée à ce moment-là. Cet avantage s'ajoute aux réductions octroyées par les carrières ainsi qu'à celle du privilège de la phase bâtisseur, mais n'est pas soumis aux mêmes restrictions que les carrières (voir partie haute du plateau central). Les tuiles forêts ne nécessitent pas de colons pour fonctionner.

Exemple: le joueur a 6 forêts et 2 carrières occupées, et, il choisit le rôle bâtisseur; pour construire le grand entrepôt, il ne paie rien: 6 doublons, -1 (bâtisseur), -2 (carrières), -3 (forêts - pas de limite) = 0.

Note: si un joueur possédant une baraque forestière utilise aussi son hacienda ou son cadastre (phase marchand uniquement), il peut voir la tuile qu'il a tiré avant de choisir s'il souhaite la placer en tant que plantation ou forêt sur son île.

Note 2: si un joueur possédant une baraque forestière détient aussi une bibliothèque, il peut placer 0, 1 ou 2 tuiles forêt. Il peut gagner jusqu'à 3 tuiles forêts s'il détient aussi une hacienda.

Note 3: si le joueur possède un hospice, il place alors son colon acquis sur San Juan.



Marché noir

Quand le propriétaire d'un marché noir occupé construit un bâtiment, il peut réduire son coût de construction jusqu'à 3 doublons en échangeant au moins: un colon, une marchandise, et/ou un PV à la réserve. Dans ce cas, un noble compte comme un colon.

Note: le joueur peut choisir, s'il dispose de ces ressources, de les échanger - mais jamais plus d'une de chaque. Aussi, il ne peut pas lui rester de doublons après sa construction. Ainsi, il ne pourra utiliser le marché noir que s'il dépense d'abord tous ses doublons pour cette construction.

Exemple: le propriétaire d'un marché noir occupé souhaite construire le port (8 doublons), mais il n'a que 6 doublons. Il dépense alors 6 doublons, puis il échange à la réserve un indigo et un colon pour compenser les 2 doublons manquants. Cependant, il ne pourra pas échanger de PV car son bâtiment est à présent payé.

Note 2: si le joueur qui possède un marché noir échange un PV ou un colon alors que la procédure de fin de jeu a été déclenchée, le jeu se terminera normalement.

Note 3: les colons placés sur le marché noir des joueurs ne peuvent pas être échangés. Ceux placés sur les carrières ayant servi à acheter le bâtiment ne peuvent pas non plus être échangés.



Cadastre

Lors de la phase de commerce, quand vient le tour de jeu du propriétaire d'un cadastre occupé:

Si le cadastre est occupé par un colon, le joueur peut payer 1 doublon à la banque pour prendre une tuile plantation de l'une des piles faces cachées, et la placer sur son île.

Si le cadastre est occupé par un noble, le joueur peut se défausser d'une tuile plantation ou forêt (mais pas d'une carrière) de son île afin de recevoir 1 doublon de la banque.

Note: le joueur peut utiliser le cadastre en plus, ou au lieu de, vendre normalement une marchandise.

Note 2: si un joueur choisit une tuile plantation de la pile face cachée, il doit immédiatement la placer sur un emplacement libre de son île. Il ne peut pas la défausser.

Note 3: si le joueur détient aussi une baraque forestière, il peut regarder la tuile qu'il vient de tirer et choisir de la placer sois en tant que plantation sois en tant que forêt sur un emplacement libre de son île.

Note 4: si vous défaussez une tuile occupée par un colon ou un noble, placez-le à San Juan.

Rappel: comme tous les autres bâtiments ayant différentes fonctions lorsqu'ils sont occupés par des nobles ou des colons, ces bâtiments ne peuvent bénéficier que de l'avantage offert par leur type d'occupant.



Puits

Si le propriétaire d'un puits occupé produit au moins un maïs, il peut prendre un maïs supplémentaire. S'il produit au moins un indigo, il peut prendre un indigo supplémentaire.

Cependant, s'il produit de l'indigo et du maïs, il doit choisir quelle marchandise lui accordera le puits.



Petit entrepôt

A la fin de chaque phase d'expédition, le propriétaire d'un petit entrepôt occupé, peut stocker, en plus du baril qu'il est autorisé à stocker sur sa rose des vents, tous les barils d'un même type qu'il aura choisi. L'entrepôt permet donc de conserver, en sus du tonneau de son choix auquel il a toujours droit, tous ses barils d'un type de marchandise de son choix, mais ne le dispense pas de l'obligation de charger des marchandises, lorsque cela est possible, à bord d'un navire.

Exemple: à la fin de la phase capitaine, Tiffany a 1 maïs, 2 indigos, et 4 tabacs qu'elle n'a pas chargés. Elle choisit de stocker 1 baril d'indigo et tous ses barils de tabac. Par conséquent, elle rend à la réserve 1 maïs ainsi qu'un indigo.

Note: les marchandises conservées ne sont pas stockées sur la tuile petit entrepôt mais sur la rose des vents du joueur.



Boutique

A la fin de chaque phase d'expédition, le propriétaire d'une boutique occupée peut, en plus du baril qu'il est autorisé à conserver sur sa rose des vents, de conserver trois barils

additionnels qui n'ont pas été chargés. Ils peuvent être de n'importe quel type.

Exemple: le propriétaire d'une boutique occupée possède aussi un grand entrepôt: il peut donc conserver tous les barils de 2 types de marchandise plus 4 barils additionnels de n'importe quel type.



Chapelle

Lors de la phase de production, le propriétaire d'une chapelle occupée reçoit 1 doublon de la banque si elle est occupée par un colon. Si elle est occupée par un noble, le propriétaire reçoit

à la place un PV.

Rappel: comme tous les autres bâtiments ayant différentes fonctions lorsqu'ils sont occupés par des nobles ou des colons, ces bâtiments ne peuvent bénéficier que de l'avantage offert par leur type d'occupant.



Refuge

Durant la phase de plantation, lorsque le propriétaire d'un hospice occupé place une carrière ou une plantation sur son île, il peut prendre un colon de la réserve et le placer sur

cette carrière ou plantation.

Note: s'il n'y a plus de colons dans la réserve de colons, il peut en prendre un sur le navire de colons. S'il n'y en a plus de disponibles, il ne prend rien.

Note 2: si le joueur possède aussi une hacienda, il ne prend pas de colon pour cette tuile plantation attribuée par son hacienda.

Note 3: si le joueur possède aussi une bibliothèque, il ne peut prendre qu'un colon

pour sa première tuile, jamais pour la deuxième.



Pension

Lors de la phase maire, le propriétaire d'une pension occupée peut placer jusqu'à 2 colons sur celle-ci. Il pourra plus tard déplacer ses invités au début, pendant, ou à la fin de toutes les autres phases sur n'importe quels bâtiments, plantations, ou carrières qu'il aura choisies, ils entreront alors immédiatement en activité et devront rester jusqu'à la prochaine phase maire. Les 2 invités peuvent soit être déplacés simultanément, soit individuellement lors de phases différentes.

Exemple: à la fin de la phase capitaine, le propriétaire d'une pension déplace 1 invité sur sa boutique et utilise sa boutique immédiatement pour conserver 3 barils additionnels sur sa rose des vents. Plus tard, il choisit le rôle marchand, et déplace le second invité sur sa bibliothèque. De ce fait, il double son privilège. Ces deux invités, tout comme les colons, resteront donc sur la boutique et la bibliothèque jusqu'à la prochaine phase maire.



Pavillon de chasse

A la fin de chaque phase de plantation, le propriétaire du pavillon de chasse occupé reçoit soit une action soit un bonus:

Si le pavillon de chasse est occupé par un colon, il peut défausser une plantation ou une tuile forêt (mais pas une carrière) de son île sans aucune indemnisation.

Si le pavillon de chasse est occupé par un noble, il gagne 2 PV s'il est actuellement le joueur ayant le plus d'espaces vides sur son île (pas sa ville). En cas d'égalité, personne ne reçoit de PVs.

Note: tout colon ou noble présent sur une tuile défaussée est placé à San Juan.

Note 2: les forêts peuvent être défaussées tout comme les tuiles plantations.

Rappel: comme tous les autres bâtiments ayant différentes fonctions lorsqu'ils sont occupés par des nobles ou des colons, ces bâtiments ne peuvent bénéficier que de l'avantage offert par leur type d'occupant.



Comptoir

est plein.

Exemple: Il y a déjà dans le magasin un tonneau de tabac. Bernie possède un comptoir occupé et, à son tour, vend au magasin un autre tonneau de tabac. Lorsque vient le tour de Chris, qui possède l'autre comptoir, elle aussi peut vendre au magasin un tonneau de tabac.

Note: Il est déconseillé pour un joueur, de posséder les bâtiments comptoir et commerce simultanément lors d'une même partie.



Grand marché

Quand le propriétaire d'un grand marché occupé vend une marchandise lors de la phase de commerce, il reçoit 2 doublons supplémentaires de la banque.

Note: si un joueur possède le petit marché ainsi que le grand marché, il bénéficie de 3 doublons supplémentaires lorsqu'il vend sa marchandise au comptoir.

Note: le grand marché n'octroie pas de bonus lorsque le joueur vend sa marchandise à son commerce. Le grand marché n'octroie pas non plus de bonus lorsqu'un joueur vend une plantation en utilisant son cadastre.



Commerce

Lors de la phase marchand, le propriétaire d'un commerce occupé peut choisir entre vendre une marchandise au magasin, ou à son commerce. S'il choisit de vendre la marchandise à son commerce, il peut vendre n'importe quelle

marchandise détenue (même celles déjà présentes dans le magasin) au prix normal, en y ajoutant bien sûr le bonus du marchand s'il en est l'initiateur. Il dépose alors la marchandise directement dans la réserve. *Le joueur a, potentiellement, un petit commerce avec un emplacement pour une marchandise.* Le joueur peut vendre à son commerce même si le magasin est plein.

Note: le petit marché et le grand marché n'octroient pas leurs bonus lorsqu'un joueur vend une marchandise à son commerce!

Note 2: les joueurs ne doivent pas posséder les bâtiments comptoirs et commerces simultanément lors d'une même partie.



Eglise

Quand le propriétaire d'une église occupée construit un bâtiment de la 2ème ou 3ème colonne, il gagne 1 PV. Quand il construit un gros bâtiment (4ème colonne), il gagne 2 PV.

Note: le joueur ne gagne pas de PV quand il construit l'église, même s'il à l'université ou la pension occupée.



Architecte

L'architecte peut construire à coûts réduits. Si l'architecte est occupé par un colon, il bénéficie d'une réduction de 1 doublon pour tout bâtiment de la colonne 1 à 3, mais ne bénéficie pas de cette réduction pour la colonne 4. Si l'architecte est occupé par un noble, il bénéficie d'une réduction de 2 doublons pour tout gros bâtiment de la colonne 4, mais ne bénéficiera pas de cette réduction pour les colonnes 1 à 3.

Rappel: comme tous les autres bâtiments ayant différentes fonctions lorsqu'ils sont occupés par des nobles ou des colons, ces bâtiments ne peuvent bénéficier que de l'avantage offert par leur type d'occupant.



Tour

Lorsque le propriétaire d'une tour occupée n'est pas le gouverneur, il reçoit le privilège de la carte qu'a tiré le joueur actuellement gouverneur.

Exemple: Jamie est gouverneur et choisit le rôle maire. Elle reçoit un colon supplémentaire de la réserve en supplément du colon qu'elle aura pris du bateau de colons. Harry possède aussi une tour occupée. Lorsqu'il reçoit son premier colon du bateau de colons, il reçoit le privilège du gouverneur et peut ainsi prendre un colon supplémentaire de la réserve. Si Jamie avait choisit le rôle paysan, ces deux joueurs auraient pu choisir une carrière. Si Jamie avait choisi le rôle producteur, ces deux joueurs auraient reçus une marchandise de plus du type produit après que tous les joueurs aient reçus leurs marchandises. Cependant, Jamie reçoit son supplément avant Harry. Si Jamie avait choisi le rôle prospecteur, elle et Harry auraient reçu un doublon.

Note: la bibliothèque ne double pas le privilège accordé par la tour.

Rappel: la tour n'octroie rien lorsque son propriétaire est gouverneur!

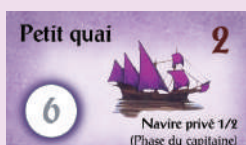


Grand entrepôt

Le propriétaire d'un grand entrepôt occupé peut stocker à la fin de la phase d'expédition, en plus du baril qu'il est autorisé à stocker sur sa rose des vents, tous les barils de deux types

de marchandises différents.

Note: si un joueur possède le petit entrepôt et le grand entrepôt, il peut stocker tous les barils de 3 types de marchandises différents.



Petit quai

Pendant la phase d'expédition, quand un joueur possède le petit quai, et qu'il doit charger des marchandises, au lieu de les placer sur le navire, il peut placer le nombre de barils de marchandises qu'il souhaite, d'un seul type où de n'importe quel autre type dans la réserve. Il gagne ensuite 1 PV pour chaque lot de 2 marchandises qu'il transfère.

Exemple: vous chargez 3 indigos, 2 tabacs, et 1 maïs, vous gagnez 3 PV.

Note: le petit quai ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase.



Fournisseur

A la première phase capitaine, le fournisseur, permet au joueur le possédant, avant son premier chargement, de défausser jusqu'à 1 baril pour chaque noble qu'il a sur son plateau de jeu. Chaque baril de marchandise défaussé lui rapporte 1 PV. Ensuite le joueur reprend son tour de chargement habituel.

Note: chaque baril défaussé doit être de type différent.

Note 2: les bonus d'expéditions tels que les bonus capitaine ou les privilèges offerts par le phare et le port ne s'appliquent pas ici.

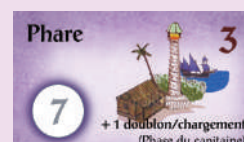
Note 3: le fournisseur ne nécessite pas de noble pour fonctionner.



Manufacture

Si, durant la phase de production, le propriétaire d'une manufacture occupée produit des marchandises de types différents, il reçoit des doublons de la banque: pour 2 types de marchandises, il gagne 1 doublon; pour 3 types de marchandises, il gagne 2 doublons; pour 4 types de marchandises, il gagne 3 doublons; et pour les 5 types de marchandises, il gagne 5 doublons. Le nombre de barils produits n'a aucune importance.

Exemple: David possède une manufacture occupée, 3 plantations de maïs occupées, 3 plantations de sucre occupées, 1 plantation de tabac occupée, et les bâtiments de production associés comportant le nombre de colons nécessaires. Il produit seulement 2 barils de sucre et 1 baril de tabac. Dans le cas où il n'y aurait pas de maïs et seulement 2 barils de sucre restants dans la réserve. Il gagne 1 doublon de la banque pour avoir produit 2 types de marchandises différents.



Phare

A chaque fois, lors de la phase capitaine, lorsque le propriétaire d'un phare occupé charge ses marchandises sur le navire, il gagne 1 doublon. Si le propriétaire d'un phare est aussi le capitaine, il perçoit 1 doublon supplémentaire (indépendamment de son expédition).

Exemple: le capitaine est propriétaire d'un phare occupé et il charge 2 maïs sur le navire de maïs à sa première phase capitaine. Il prend 3 PV et 2 doublons: 1 pour le phare et 1 pour avoir été capitaine. Au prochain tour d'expédition, il expédie 3 indigos de son quai occupé et prend 3 PV et 1 doublon. Lors de son troisième tour, il expédie 3 sucres sur son petit quai et prend 1 PV et 1 doublon.



Villa

Lorsque son tour vient lors de la première phase maire, le propriétaire d'une villa occupée peut prendre un noble de la réserve (pas du navire de colons) en plus de son premier colon ou noble du navire de colons. S'il n'y a plus de nobles dans la réserve, il peut prendre un colon supplémentaire à la place.

Note: s'il n'y a plus de nobles dans la réserve, il peut prendre un colon de la réserve de colons. S'il n'y en a plus, il ne prend rien et perd son privilège.



Port commercial

Lorsque l'un des navires est vidé à la fin de la phase capitaine, chaque propriétaire d'un port commercial occupé reçoit l'une de ces marchandises (au lieu de les retourner dans la réserve) et 1 PV. Il est ainsi possible pour un joueur de gagner jusqu'à 3 PV et 3 marchandises à la fin de la phase capitaine lorsque les 3 navires ont pu être remplis.

Note: lorsque le/les navire(s) sont vidés, afin d'éviter leurs pertes, les marchandises excédantes des joueurs doivent être stockées. Toute marchandise gagnée grâce au port commercial n'est pas concernée par cette règle. Ces marchandises peuvent donc être conservées sans nécessité de les stocker.

Note 2: le bonus du port commercial ne s'applique qu'aux navires de marchandises. Ne sont pas concernés les tuiles quai, petit quai et fournisseur.

Note 3: du fait que ces marchandises ne soient pas soumises à stockage, elles n'octroieront pas le bonus obtenu grâce au bâtiment archives.

Note 4: si le bonus en PV des archives vide la pile de PV, le jeu prend fin, et se terminera à la fin du tour en cours.



Université

Pendant la phase de construction, lorsque le propriétaire d'une université occupée construit un bâtiment dans sa ville, il peut prendre un colon de la réserve de colons et il peut le placer

sur ce bâtiment.

Note: si le joueur construit un bâtiment comportant plusieurs emplacements de colons, il ne prend qu'un colon. S'il en construit un ne comportant aucun emplacement, son colon est placé à San Juan.

Note 2: s'il n'y a plus de colons dans la réserve de colons, il peut prendre un colon du navire de colons. S'il n'y en a plus, il ne prend rien et perd son privilège..



Port

Chaque fois que, durant la phase d'expédition, le propriétaire d'un port occupé charge un ou plusieurs barils de marchandises sur le navire, il gagne 1 PV supplémentaire.

Exemple: le propriétaire d'un port occupé (et d'un quai occupé) ne peut charger que 3 de ses 5 tabacs sur le "navire de tabac" car il ne reste que 3 emplacements: il gagne 3+1 PV. Lors du tour suivant, il charge ses 2 sucres sur le "navire de sucre": il gagne 2+1 PV. Lors du tour suivant, il utilise son quai pour expédier ses 2 barils de tabac restants à la réserve: il gagne 2+1 PV. Ainsi, lors de cette phase capitaine il aura gagné 3 PV pour l'utilisation de son port (et 2 PV pour avoir utilisé son quai).



Manufact. spécialisée

La manufacture spécialisée est semblable à la manufacture, mais elle récompense un type de marchandise. Le joueur prend 1 doublon de moins que le total de barils d'un même type qu'il aura produit (excepté le maïs).

Note: un joueur ne peut pas utiliser la manufacture spécialisée pour le maïs!

Note 2: le joueur reçoit les doublons à la fin de la phase de production ainsi que les bonus attribués par le privilège du producteur.

Exemple: le propriétaire d'une manufacture spécialisée produit 4 maïs, 3 sucres, et 2 cafés. Ainsi, la manufacture spécialisée lui fait gagner 2 doublons: 3 (sucre) -1.



Bibliothèque

Le propriétaire d'une bibliothèque occupée double le privilège de son rôle. Le paysan ayant une bibliothèque occupée choisit d'abord une tuile plantation ou carrière. Puis, après que

tous les joueurs aient pris leurs plantations, le paysan peut prendre l'une des plantations face visible restantes. Il ne peut pas prendre de carrière comme double privilège. Le privilège producteur donne lieu à 2 marchandises identiques ou différentes.

Note: si le joueur choisissant le rôle producteur possède une bibliothèque occupée, il peut prendre 2 marchandises identiques ou différentes.

Note 2: si le joueur ayant une baraque de chantier occupée choisit la phase paysan, il peut prendre une carrière comme seconde plantation. S'il a un refuge, il ne bénéficie du colon que pour sa première plantation. S'il a la baraque forestière, il peut utiliser ses 2 plantations en tant que forêts. S'il a une hacienda, il doit prendre la tuile plantation supplémentaire avant la première tuile carrière/plantation de son tour paysan. Lorsque vient la sélection de sa deuxième tuile plantation grâce à son privilège de paysan, son Hacienda cette fois-ci ne lui permet pas d'en prendre une deuxième. Il ne peut donc pas attendre le tirage de sa deuxième tuile pour utiliser son Hacienda.



Joaillerie

Lors de la phase de production, le propriétaire d'une joaillerie occupée reçoit 1 doublon pour chaque noble qu'il possède.

Note: tous les nobles présents sur les bâtiments, plantations, carrières, et San Juan sont pris en compte. La joaillerie elle-même n'a pas besoin de noble pour fonctionner.

Note 2: la joaillerie compte comme un gros bâtiment lors de l'attribution des bonus de la guilde.



Quai

Durant la phase d'expédition, lorsqu'un joueur possédant un quai occupé doit charger des marchandises, il peut, au lieu de mettre des marchandises dans un navire, remettre tous

ses barils de marchandises d'un même type dans la réserve. Il reçoit alors des points de victoire comme s'il avait chargé ses barils de marchandise à bord d'un navire. En pratique, tout se passe comme si ce joueur avait à sa disposition un navire virtuel de très grande capacité.

Lorsque vient son tour durant la phase d'expédition, le joueur doit obligatoirement soit charger des marchandises à bord d'un navire, soit utiliser son quai. Il ne peut utiliser le quai qu'une seule fois durant chaque phase d'expédition, mais est libre de l'utiliser quand il le souhaite. Les marchandises ainsi transbordées grâce au quai peuvent être du même type que celles présentes sur l'un des navires (ou que celles transbordées à l'aide de l'autre quai).

Note: Lorsqu'un joueur utilise son quai, il doit obligatoirement transborder tous ses barils de marchandise de son choix. Il n'est en revanche, bien sûr, pas tenu de choisir la marchandise dont il a le plus. Un quai peut permettre de transborder, au maximum, 11 barils.



Syndicat

Avant que le propriétaire d'un syndicat occupé expédie sa marchandise lors de la première phase capitaine, il gagne 1 PV pour chaque lot de deux marchandises identiques sur sa rose des vents. Ensuite, les expéditions continuent normalement.

Exemple 1: le propriétaire d'un syndicat occupé a 3 maïs, 2 indigos, et 1 café. Il prend 2 PV: 1 pour le maïs et 1 pour l'indigo.

Exemple 2: le propriétaire d'un syndicat occupé a 4 maïs et 2 cafés. Il prend 3 PV: 2 pour le maïs et 1 pour le café.



Archives

A la fin de chaque phase capitaine, un joueur occupant le bâtiment archives peut, en plus du baril de marchandise qu'il est autorisé à conserver, conserver un baril additionnel de tout type. De plus, le joueur gagne 1 PV pour chaque type de marchandise qu'il a sur sa rose des vents.

Exemple: Jeff possède un bâtiment archives occupé ainsi qu'un petit entrepôt. A la fin de la phase capitaine, Jeff a 2 maïs, 5 sucres, et 2 tabacs qu'il n'a pas expédiés. Il conserve: 1 tabac en tant que marchandise autorisée; 1 maïs, 1 sucre, et 1 tabac grâce au bâtiment archives; puis conserve tous ses barils de sucre grâce à son petit entrepôt. Il défause bien sur 1 maïs et reçoit 3 PV pour avoir 3 types de marchandises sur sa rose des vents.

Note: les bonus du bâtiment archives sont activés avant que l'un des navires ne soit vidé.

En contrepartie, le bâtiment archives n'octroie pas de bonus pour toute marchandise gagnée grâce au port commercial.

Les grands bâtiments

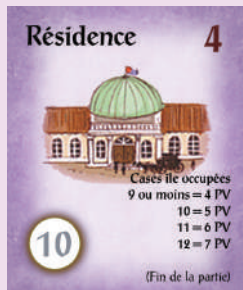
Les bâtiments suivants ne sont disponibles qu'en un seul exemplaire. Chaque bâtiment nécessite deux cases adjacentes dans la ville pour être construit, mais il compte comme un bâtiment. Lorsque l'un de ces bâtiments est occupé, il n'offre aucun privilège aux joueurs les possédants; en revanche, chaque bâtiment occupé apporte son lot de PV lorsque le jeu se termine. Les joueurs *ne prennent pas* de jetons PV pour ces bonus, mais sont ajoutés au décompte final.



Guilde

Si la guilde est occupée, son propriétaire gagne, à la fin du jeu, un 1 PV par "petit" bâtiment de production (Petite Teinturerie, ou Petit Moulin à Sucre), peu importe qu'ils soient occupés ou non. Il gagne aussi 2 PV par "gros" bâtiment de production (Teinturerie, Moulin à Sucre, Séchoir à Tabac, Brûlerie de Café, joaillerie), peu importe qu'ils soient occupés ou non.

Exemple: à la fin du jeu, le propriétaire d'une guilde occupée possède aussi un Petit Moulin à Sucre ainsi qu'un Moulin à Sucre, une Petite Teinturerie, et une Brûlerie de Café dans sa ville: il gagne donc 6 PV.
Note: le maximum de PV que la guilde puisse attribuer est 12, si le joueur possède deux petits bâtiments de production ainsi que les cinq gros bâtiments de production (ceci inclut la joaillerie).



Résidence

Si la résidence est occupée, son propriétaire gagne, à la fin du jeu, des PV supplémentaires en fonction des tuiles plantations, carrières, et forêts qu'il a sur son île (peu importe qu'elles soient occupées ou non). De 0 à 9 espaces utilisés, le joueur gagne 4 PV. Pour 10 espaces occupés, il gagne 5 PV. Pour 11 espaces utilisés, il gagne 6 PV. Pour l'ensemble des 12 espaces de l'île utilisés, il gagne 7 PV.

Exemple: à la fin du jeu, le propriétaire d'une Residence occupée a rempli 10 de ses 12 cases île avec des plantations, des carrières et des forêts: il gagne 5 PV.



Forteresse

Si la Forteresse est occupée, son propriétaire gagne, à la fin du jeu, 1 PV supplémentaire pour chaque lot de 3 colons qu'il possède sur son plateau. Les nobles comptent comme des colons.

Exemple: à la fin du jeu, le propriétaire d'une forteresse occupée possède un total de 20 colons et nobles sur ses plantations, carrières, bâtiments, et à San Juan: il gagne 6 PV.



Douane

Si la douane est occupée, son propriétaire gagne, à la fin du jeu, un point de victoire par tranche de 4 PV (en jetons) qu'il a acquis pendant la partie (et éventuellement ceux qu'il aura marqués après épuisement du stock de jetons, mais avant la fin du dernier tour). Il ne tiendra pas compte des PV acquis grâce à ses bâtiments ou encore de ses nobles à la fin du jeu; et il ne comptera pas non plus les PV bonus attribués par ses grands bâtiments occupés (celui-ci

inclut).

Exemple: à la fin du jeu, le propriétaire d'une douane occupée a accumulé 23 PV en jetons: il gagne 5 PV.



Hôtel de Ville

Si l'Hôtel de Ville occupé, son propriétaire gagne, à la fin du jeu, 1 PV additionnel pour chaque bâtiment violet (occupé ou non) dans sa ville. L'Hôtel de Ville lui-même compte!

Exemple: à la fin du jeu, le propriétaire d'un hôtel de ville occupé possède aussi: une hacienda, un port, un comptoir, une baraque de chantier, un grand entrepôt, et une résidence: il gagne 7 PV.



Statue

Aucun colon n'est nécessaire pour bénéficier de la statue. La statue rapporte 8 PV à la fin de la partie.

Note: Lorsqu'un joueur avec une université occupée construit la statue, il place son colon à San Juan.



Cloître

Le propriétaire d'un cloître occupé gagne des PV supplémentaires pour chaque lot de 3 îles identiques. Pour un lot de trois îles identiques, il gagne 1 PV. Pour deux lots, il gagne 3 PV. Pour trois lots, il gagne 6 PV, et pour quatre lots, il gagne 10 VP.

Exemple: le propriétaire d'un cloître occupé a 6 forêts, 3 carrières, 2 plantations de maïs, et 1 plantation de café à la fin du jeu. Il gagne 6 PV supplémentaires.

(Sil avait eu une plantation de maïs au lieu de sa plantation de café, il aurait gagné 10 PV).



Jardins

Le propriétaire du jardin, s'il est occupé gagne, à la fin du jeu, un PV pour chaque noble sur son plateau de jeu (même ceux placés à San Juan). Dans les faits, les nobles rapportent 2 PV chacun à la fin du jeu au lieu d'un!

Note: le jardin n'a pas besoin d'être occupé par un noble pour octroyer son bonus.



Banque

Immédiatement après qu'un joueur ait construit la banque, il peut investir jusqu'à 8 de ses doublons non dépensés en les plaçant à la banque. A la fin du jeu, une banque occupée rapporte 1 PV par doublon investi. Egalement, si la banque est occupée par un noble, alors, lorsque le joueur prend un rôle comportant des doublons, il peut immédiatement en investir tout ou partie. La Banque peut contenir un nombre illimité de doublons, mais ne peut

initialement en recevoir que 8.

Les doublons investis ne comptent pas comme doublons (départage en cas d'égalité) et ne peuvent pas être dépensés; ils doivent rester à la banque.

Exemple: Luna a 10 doublons, trois carrières occupées, et une bibliothèque occupée. Elle choisit le rôle bâtisseur et choisit de construire la banque. Elle paie 5 doublons pour la construire: 10 - 3 (carrières), - 2 (bâtisseur et bibliothèque) = 5. Elle peut alors immédiatement investir 8 de ses doublons. Elle choisit d'en investir 5. Si sa banque est occupée à la fin du jeu, sa banque lui rapportera alors 5 PV.

Exemple 2: Randall a sa banque occupée par un noble. Plus tard, il choisit la carte de rôle producteur qui contient 2 doublons. Il choisit d'investir l'un de ses doublons, il aurait pu investir les deux, ou aucuns. Chaque doublon investi lui rapportera 1 PV à la fin de la partie si sa banque est occupée.

Note: un joueur ne pourra pas investir les doublons présents sur la carte bâtisseur qu'il aura utilisée pour construire sa banque!

Note 2: si un joueur utilise son marché noir pour réduire son coût de construction, il ne pourra pas investir de doublons immédiatement! Car pour utiliser son marché noir, il ne doit pas lui rester de doublons. Bien sûr, le joueur pourra plus tard investir ses doublons en occupant sa banque avec un noble.



Cathédrale

Notez que la cathédrale ne coûte pas 10 doublons à construire! Son coût de construction est de 7 doublons, plus 1 doublon par joueur présent (e.x. 10 doublons dans une partie à 3-joueurs, 12 doublons dans une partie à 5-joueurs, etc.).

Le propriétaire d'une cathédrale occupée gagne, à la fin du jeu, 2 PV pour chaque grand bâtiment détenu par les autres joueurs. Leurs grands bâtiments n'ont pas besoin d'être occupés pour

rapporter à son propriétaire leurs 2 PV. Peu importe le nombre de grands bâtiments que possède le joueur qui détient la cathédrale, car ceux-ci ne comptent pas.

Exemple: dans une partie à 4-joueurs, la cathédrale coûte $(7 + 1 \text{ par joueur}) = 11$ doublons pour être construite.

Exemple 2: à la fin du jeu, le propriétaire de la cathédrale détient aussi la forteresse. Les autres joueurs détiennent la banque, la douane, les jardins et la statue. La cathédrale rapporte alors 8 PV si elle est occupée (la forteresse ne contribue pas au bonus de la cathédrale).

Note concernant l'extension "Les nobles" & Tibs's buildings, Version 5:

Les prix des bâtiments de l'extension "Tib's v5" ont été choisis afin de compléter ceux du Treasure Chest, pour former un "set" complet.

Dessins originaux par Franz Vohwinkel, Mateusz Nowak (**Mateui**), et Chris Thibodeau (**kungfro**). Tuiles retravaillées et traduction française intégrale Olivier Houel (**TheK**). Basé sur le modèle de l'édition Filosofia. Merci à Grzegorz Kobiela (**Ponton**) pour la permission de scan des cartes de l'extension Treasure Chest. Remerciements tout particuliers à L. Scott Johnson (**rulemonger**) et son équipe pour leur motivation, les mois de débats, de discussions et de tests.

Sans leur aide et leur perspicacité, ces bâtiments n'auraient jamais vu le jour. Ou alors peut-être auraient-ils été créés, mais auraient-ils été aussi bons et équilibrés tels qu'ils le sont aujourd'hui ? Rien n'est moins sûr !

Conception originale de Franz Vohwinkel, Mateusz Nowak (**Mateui**), et Chris Thibodeau (**kungfro**). Tuiles retravaillées et traduction française complète Olivier Houel (**TheK**) Schatzkiste card scans courtesy of Grzegorz Kobiela (**Ponton**)